

**PENGEMBANGAN BUTIR SOAL ASSESMENT BERBASIS  
APLIKASI *KAHOOT* PADA PEMBELAJARAN PAI DI UPT  
SMAN 5 PAREPARE**



Tesis diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M. Pd) pada  
Pascasarjana IAIN Parepare

**TESIS**

*Oleh:*

**MUH. KASIM**

NIM: 2220203886108008

PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE

TAHUN 2025

### PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Kasim  
NIM : 2220203886108008  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam berbasis Teknologi  
Judul Tesis : Pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot!* pada pembelajaran PAI di UPT. SMAN 5 Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiarasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 15 Januari 2025  
Mahasiswa

  
Muh. Kasim

NIM. 2220203886108008

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis Saudara Muh. Kasim NIM: 2120203886108008 mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot!* pada pembelajaran PAI di UPT. SMAN 5 Parepare, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Ketua : Dr. Buhaerah, M. Pd

(.....)

Sekretaris : Dr. Ahdar, M. Pd. I

(.....)

Penguji I : Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M. Si

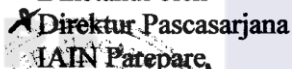
(.....)

Penguji II : Dr. Muhammad Jufri, M. Ag

(.....)

Parepare, 15 Januari 2025

Diketahui oleh

 Direktur Pascasarjana  
IAIN Parepare

  
Dr. H. Islahul Haq, Lc., M.A.  
NIP. 19840312 201503 1 004

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

*Alhamdulillah* rabbi 'alamin, puji syukur yang tak terhingga penulis panjatkan kepada Allah swt., berkat hidayat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Parepare. Salam dan Shalawat atas Rasulullah saw., sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam menjalankan hidup yang lebih baik dan menjadi acuan spritualitas dalam kehidupan.

Penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan doa kepada orangtua penulis, Ibunda Almarhumah H. Pahrah dan Ayahanda Almarhum H. Laco, semoga ilmu yang penulis dapat menjadi amal jariyah untuk keduanya. Ucapan terima kasih untuk istri tercinta Satriani, S.H., M.H dan Athifah Farhanah Al Kasani sebagai anak penulis yang senantiasa memberikan dukungan moril dan non moril selama proses pendidikan penulis.

Serta penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bimbingan, arahan dan bantuan pemikiran yang konstruktif dari berbagai pihak terutama kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd, Dr. Firman., M.Pd dan Dr. M. Ali Rusdi, S.Th.I., M.H masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah



memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare,

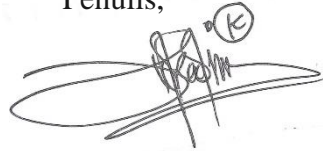
2. Bapak Dr. H. Islamul Haq, Lc., M. Ag selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Parepare dan Dr. Agus Muchsin, M.Ag selaku Wakil Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Ibu Dr. Ahdar, M. Pd. I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Parepare, yang memberikan kontribusi dalam bidang akademis kepada penulis.
4. Bapak Dr. Buhaerah, M. Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Ahdar, M. Pd. I selaku Pembimbing II, yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan yang berharga ditengah kesibukannya, serta dorongan dan motivasi yang sangat luar biasa hingga dapat memudahkan penulis dalam menyelesaikan naskah tesis ini.
5. Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M. Si selaku Penguji I dan Dr. Muhammad Jufri, M. Ag selaku Penguji II, yang telah memberikan masukan serta saran dengan penuh perhatian yang sangat tulus terkait penelitian ini, sehingga dapat bermanfaat bagi penulis.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan ilmu baik selama masa perkuliahan hingga proses akhir penyelesaian studi.

7. Bapak Muzakkir Damir, S. Pd., M. Pd selaku Kepala UPT SMAN 5 Parepare serta seluruh pegawai dan staf yang telah memberikan izin dan data yang membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Seluruh staf akademik Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah banyak membantu dalam memberikan informasi dan pelayanan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga tahap akhir penyelesaian tesis ini.
9. Teman-teman seperjuangan penulis pada Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022, terima kasih atas motivasi dan pengalaman yang tak terlupakan selama masa perkuliahan berlangsung.
10. Kepada anggota Bustamasta Mania yang telah membantu dalam proses perkuliahan sampai pada penyelesaian.
11. Lapak Assyifa yang telah menjadi sponsor dalam penyusunan tesis ini.
12. Kepada seluruh guru, teman, saudara dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Akhir kata dengan penuh syukur, penulis berharap semoga segala hal yang telah diberikan dari berbagai pihak dapat menjadi amal kebajikan yang mendapatkan balasan setimpal oleh Allah Swt. Penulis menyadari keterbatasan pada diri penulis dalam tesis ini masih jauh dari kata sempurna dan harapan dari berbagai pihak, sehingga saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat dibutuhkan untuk perbaikan kedepannya agar dapat bermanfaat bagi penulis.

Parepare, 15 Januari 2025

Penulis,



**Muh. Kasim**

NIM: 2220203886108008



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	10
<b>BAB II TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Telaah Pustaka .....	12
B. Landasan Teori.....	16
C. Kerangka Teori Penelitian .....	48
D. Hipotesis Tindakan .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>50</b>
A. Metode Penelitian.....	50
B. Prosedur Pengembangan Butir Soal Asessmen Berbasis Aplikasi <i>Kahoot!</i> 51	
C. Subjek Uji Coba .....	56
D. Data dan Sumber Data .....	56
E. Instrumen Penelitian.....	57
F. Teknik Analisi Data .....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>69</b>
A. Proses Pengembangan Butir Soal Asessmen berbasis Aplikasi <i>Kahoot!</i> ... 69	
B. Revisi Produk .....	106
C. Penyempurnaan Produk .....	110
D. Pembahasan.....	118

A. Simpulan .....	126
B. Implikasi/ Evaluasi.....	126
C. Rekomendasi .....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>128</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>132</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>178</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi- kisi Lembar Validasi Lembar Soal .....	58
Tabel 3. 2 Kisi- kisi lembar observasi keefektifan.....	58
Tabel 3. 3 Kisi- kisi lembar observasi peserta didik .....	59
Tabel 3. 4 Kisi- kisi lembar observasi penilaian guru dalam menggunakan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot. ....	61
Tabel 3. 5 Kisi- kisi instrumen Respon Peserta Didik .....	61
Tabel 3. 6 Angket untuk Peserta Didik .....	62
Tabel 3. 7 Aturan Pembobotan Skor .....	64
Tabel 3. 8 Klasifikasi Skor Kevalidan .....	64
Tabel 3. 9 Kriteria Pengambilan Keputusan Kepraktisan.....	65
Tabel 3. 10 Pedoman Klasifikasi Penilaian Keefektifan.....	66
Tabel 3. 11 One Group Posttest Design .....	67
Tabel 3. 12 Tabel presesntase keefektifan .....	67
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli pertama.....	98
Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli kedua .....	99
Tabel 4. 3 Rata- rata nilai kevalidan .....	100
Tabel 4. 4 Klasifikasi Skor Kevalidan .....	100
Tabel 4. 5 Hasil Uji coba skala kecil.....	101
Tabel 4. 6 Tabel skor tingkat keefektifan.....	101
Tabel 4. 7 Tabel Respon peserta didik uji coba skala besar.....	102
Tabel 4. 8 Tabel skor tingkat keefektifan.....	102
Tabel 4. 9 Data Tingkat Kepraktisan Pengembangan Butir Soal Asesmen .....	103
Tabel 4. 10 Klasifikasi tingkat kepraktisan.....	103
Tabel 4. 11 Tabel klasifikasi hasil tes belajar .....	103
Tabel 4. 12 Tabel hasil observasi kegiatan guru .....	104

Tabel 4. 13 Tabel hasil angket pengguna.....	106
Tabel 4. 14 Tabel tingkat keefektifan .....	106



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal menu untuk pengajar .....	20
Gambar 2. 2 Menu jenjang sekolah pilihan. ....	20
Gambar 2. 3 Menu login dengan menggunakan akun.....	21
Gambar 2. 4 Tampilan awal pada aplikasi Kahoot! .....	21
Gambar 2. 5 Tampilan proses penyusunan permainan pada Kahoot!.....	22
Gambar 2. 6 Tampilan template yang siap digunakan .....	22
Gambar 2. 7 Tampilan awal kahoot untuk memulai permainan. ....	23
Gambar 2. 8 Menu awal pada link pelajar sebagai peserta game .....	23
Gambar 2. 9 Tampilan menu peserta yang siap mengikuti permainan. ....	24
Gambar 2. 10 Tampilan menu pengisian nama peserta .....	24
Gambar 2. 11 Triangulasi pprinsip umum .....	34
Gambar 2. 12 Skala Pengukuran.....	36
Gambar 2. 14. Model Pengembangan ADDIE.....	44
Gambar 2. 15 Tahapan pengembangan menggunakan ADDIE .....	45
Gambar 2. 16 Analisis soal pada aplikasi kahoot .....	47
Gambar 2. 17 Analisis butir soal pada aplikasi kahoot.....	47
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	51
Gambar 3. 2 Tahapan Pengembangan Butir Soal Asessmen Berbasis Aplikasi Kahoot.....	56
Gambar 4. 1 Tampilan awal aplikasi kahoot.....	72
Gambar 4. 2 Menu Login .....	72
Gambar 4. 3 Tampilan memulai pembuatan soal kahoot.....	73
Gambar 4. 4 Tampilan awal aplikasi kahoot.....	73
Gambar 4. 5 Tampilan daftar soal pada aplikasi kahoot.....	74
Gambar 4. 6 Tampilan monitor utama. ....	75



Gambar 4. 7 Tampilan pada monitor peserta dan monitor utama.....	75
Gambar 4. 8 Tampilan menu hasil .....	76
Gambar 4. 9 Tampilan pada monitor peserta didik dan admin .....	78
Gambar 4. 10 Tampilan monitor admin dan peserta didik .....	79
Gambar 4. 11 Tampilan soal pertama .....	80
Gambar 4. 12 Tampilan soal kedua.....	81
Gambar 4. 13 Tampilan soal ketiga .....	82
Gambar 4. 14 Tampilan soal keempat.....	83
Gambar 4. 15 Tampilan soal kelima .....	84
Gambar 4. 16 Tampilan soal keenam.....	85
Gambar 4. 17 Tampilan soal ketujuh .....	86
Gambar 4. 18 Tampilan soal kedelapan .....	87
Gambar 4. 19 Tampilan soal kesembilan .....	88
Gambar 4. 20 Tampilan soal kesepuluh .....	89
Gambar 4. 21 Tampilan soal kesebelas .....	90
Gambar 4. 22 Tampilan soal keduabelas .....	91
Gambar 4. 23 Tampilan soal ketiga belas .....	92
Gambar 4. 24 Tampilan soal keempat belas .....	93
Gambar 4. 25 Tampilan soal kelima belas .....	94
Gambar 4. 26 Tampilan jawaban dan skor peserta didik .....	95
Gambar 4. 27 Tampilan Skor akhir dan peraih nilai tertinggi .....	96
Gambar 4. 28 Gambar presentasi tingkat kesukaran soal .....	97
Gambar 4. 29 Sebelum revisi .....	107
Gambar 4. 30 Setelah revisi .....	107
Gambar 4. 31 Sebelum revisi .....	108
Gambar 4. 32 Setelah Revisi.....	108

Gambar 4. 33 Sebelum revisi .....	109
Gambar 4. 34 Setelah Revisi.....	109
Gambar 4. 35 Sebelum Revisi.....	109
Gambar 4. 36 Setelah Revisi.....	109
Gambar 4. 37 Tampilan Awal.....	110
Gambar 4. 38 Tampilan soal model kuis soal nomor 1 .....	111
Gambar 4. 39 Tampilan soal model kuis soal nomor 2 .....	111
Gambar 4. 40 Tampilan soal model kuis nomor 4.....	112
Gambar 4. 41 Soal model kuis nomor 3.....	112
Gambar 4. 42 Tampilan soal model kuis nomor 5 .....	113
Gambar 4. 43. Tampilan soal model kuis nomor 6.....	113
Gambar 4. 44 Tampilan soal model kuis nomor 8.....	114
Gambar 4. 45 Tampilan soal model kuis nomor 7 .....	114
Gambar 4. 46 Tampilan soal model kuis nomor 10.....	115
Gambar 4. 47 Tampilan soal model kuis nomor 9 .....	115
Gambar 4. 48 Tampilan soal model kuis nomor 11 .....	115
Gambar 4. 49 Tampilan soal model kuis nomor 12.....	116
Gambar 4. 50 Gambar tampilan model benar atau salah .....	117
Gambar 4. 51 Tampilan soal model benar atau salah .....	117
Gambar 4. 52 Tampilan model puzzle .....	118

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada table berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	ṡ	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	ḏal	Ḑ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
ه	ha	H	Ha
ء	hamzah	,	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

Hamzah ( ء ) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda ( ‘ ).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	HurufLatin	Nama
اَ	fatḥah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	ḍammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	HurufLatin	Nama
اَيّ	fathāhdanyā'	Ai	a dani
اَوْ	fathāhdanwau	Au	a danu

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوْلَ : haula

## 3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ... اِ... اُ...	fathāh dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
اَيّ... اِ...	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
اَوْ... اُ...	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : māta

رَمَى	: ramā
قِيلَ	: qīla
يَمُوتُ	: yamūtu

#### 4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā' marbūṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: rauḍah al-aṭfāl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: al-madīnah al-fāḍilah
الْحِكْمَةُ	: al-ḥikmah

#### 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanā
نَجَّيْنَا	: najjainā
الْحَقُّ	: al-ḥaqq
نُعَمِّ	: nu‘‘ima
عَدُوُّ	: ‘aduwwun

Jika huruf ع ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٍّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٍّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma‘arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis men-datar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (bukan az-zalزالah)

الْفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-biladu

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arabia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُوبُ : ta'murūna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءُ : syai'un

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an, Alhamdulillah, dan Munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh :

*Fī Zilāl al-Qur'ān*

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

## 9. Lafz al-jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh billāh*

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf capital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal

nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa māMuḥammadun illārasūl

Innaawwalabaitinwuḍī' alinnāsi lallaẓī bi Bakkatamubārakan

Syahruramaḍān al-laẓīunzila fīh al-Qurān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari Abū) dan (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus

Abūal-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

NaṣrḤāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd,NaṣrḤāmid (bukan:Zaīd, NaṣrḤāmidAbū)

disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	subḥānahū wa ta'ālā
saw.	=	ṣallallāhu 'alaihi wa sallam
a.s.	=	'alaihi al-salām



PAI	=	Pendidikan Agama Islam
UPT	=	Unit Pelaksana Tugas
CP	=	Capaian Pembelajaran
ATP	=	Alur Tujuan Pembelajaran
KOSP	=	Kurikulum Operasional di Satuan Pendidikan



## ABSTRAK

Nama : Muh. Kasim  
 NIM : 2220203886108008  
 Judul Tesis : Pengembangan Butir Soal Assesment berbasis Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran PAI di UPT. SMAN 5 Parepare.

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI sehingga dapat memudahkan dalam proses asesmen belajar dan terciptanya suasana yang menarik.

Penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Development, Implementation, dan Evaluation*) meliputi: (1) Tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi. Pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot yang telah dikembangkan dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media, serta uji coba kelayakan berdasarkan respon peserta didik kelas XI.2 UPT SMAN 5 Parepare sebanyak 31 peserta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan butir soal asesmen pembelajaran berbasis aplikasi kahoot ini Valid, praktis dan efektif. Validasi ahli menunjukkan 82%. Kepraktisan bahan ajar ini ditunjukkan oleh presentase keterlaksanaan dan respon pengguna yang mencapai angka 92%. Adapun keefektifan pengembangan butir soal asesmen terlihat dari peningkatan hasil belajar, dengan 85% subjek uji coba mencapai KKM setelah menggunakan butir soal asesmen ini. Observasi aktivitas pengguna dan angket respon pengguna menunjukkan presentasi 94% dan 98%. Dari hasil tersebut bahwa pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot dinilai valid, praktis dan efektif dan untuk menggunakan pengembangan butir soal asesmen ini dapat mengakses [s.id/asessemen\\_pernikahan](https://s.id/asessemen_pernikahan). Proses pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI, terdapat beberapa temuan yaitu terdapat beberapa jenis template permainan yang dapat digunakan pada pelaksanaan asesmen dan bersifat dinamis. Saran dari validator ahli untuk menggunakan soal HOST pada pengembangan soal ini. Secara keseluruhan, baik dari segi kevalidan, kepraktisan, maupun keefektifan, pengembangan butir soal ini dinyatakan layak untuk digunakan secara global pada asesmen pembelajaran PAI berbasis aplikasi kahoot.

**Kata Kunci:** Kahoot, Assesmen, PAI, pembelajaran

## ABSTRACT

Name : Muh. Kasim  
NIM : 2220203886108008  
Title : Development of Kahoot-Based Assessment Items in Islamic Education Learning at UPT SMAN 5 Parepare

---

This study aims to develop Kahoot-based assessment items for Islamic Education (PAI) learning to facilitate the assessment process and create an engaging learning atmosphere.

The study adopts the ADDIE development model, which includes the following stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The development process involved validation by subject matter and media experts, as well as feasibility testing based on the responses of 31 students from class XI.2 at UPT SMAN 5 Parepare.

The findings indicate that the development of Kahoot-based assessment items is valid, practical, and effective. Expert validation scored 82%. The practicality of the teaching material is demonstrated by the implementation and user response percentages, which reached 92%. The effectiveness of the developed assessment items is evident from the improvement in learning outcomes, with 85% of the test subjects achieving the minimum competency criteria (KKM) after using the assessment items. User activity observation and user response questionnaires showed percentages of 94% and 98%, respectively. These results indicate that the development of Kahoot-based assessment items is considered valid, practical, and effective, and it is accessible for implementation in Islamic Education learning s.id/assesemen\_pernikahan. In the process of developing assessment items based on the Kahoot application in PAI learning, there were several findings, namely that there were several types of game templates that could be used in carrying out the assessment and is dynamic. Suggestions from expert validators to use HOST questions in developing this question. Overall, both in terms of validity, practicality and effectiveness, the development of this question item is declared suitable for use globally in PAI learning assessments based on the Kahoot application.

**Keywords:** Kahoot, Assessment, Islamic Education, Learning

## تجريد البحث

الإسم : محمد قاسم

رقم التسجيل : 2220203886108008

موضوع الرسالة : تطوير عناصر التقييم المستندة إلى تطبيق كاهوت في تعلم التربية الدينية الإسلامية في المدرسة المتوسطة العالية 5 باريباري

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير عناصر التقييم القائم على تطبيق كاهوت في تعلم التربية الدينية الإسلامية بحيث يمكن أن يسهل عملية تقييم التعلم ويخلق جوًا مشوقًا تم إجراء هذا البحث من خلال اعتماد نموذج التطوير (التحليل والتطوير والتنفيذ والتقييم) بما في ذلك: (1) مرحلة التحليل، و(2) مرحلة التصميم، و(3) مرحلة التطوير، و(4) مرحلة التنفيذ، و(5) مرحلة التقييم. تم تطوير عناصر التقييم استنادًا إلى تطبيق كاهوت الذي تم تطويره من قبل خبراء التحقق من صحة المواد وخبراء الوسائط، بالإضافة إلى تجارب الجدوى بناءً على استجابات طلاب 11.2 من في المدرسة المتوسطة العالية 5 باريباري الذين بلغ عددهم 31 مشاركًا أظهرت النتائج أن تطوير عناصر تقييم التعلم القائم على تطبيق كاهوت كان صالحًا وعمليًا وفعالًا. أظهر التحقق من صحة الخبراء 82%. ويظهر التطبيق العملي لهذه المادة التعليمية من خلال النسبة المئوية للتطبيق واستجابة المستخدم التي تصل إلى 92%. يمكن ملاحظة فعالية تطوير عناصر التقييم من خلال الزيادة في نواتج التعلم، حيث وصلت نسبة 85% من الخاضعين للتجربة إلى نسبة 85% من المواد التجريبية بعد استخدام عناصر التقييم هذه. كما أظهرت ملاحظات نشاط المستخدم واستبيانات استجابة المستخدم أن نسبة 94% و98% من المشاركين في التجربة وصلوا إلى 94% و98%. من هذه النتائج، يعتبر تطوير عناصر التقييم القائمة على تطبيق كاهوت صالحًا وعمليًا وفعالًا ويمكن الوصول إلى استخدام تطوير عناصر التقييم هذه. [s.id/asessemen\\_pernikahan](https://s.id/asessemen_pernikahan) في عملية تطوير عناصر التقييم بناءً على تطبيق كاهوت في تعلم التربية الدينية الإسلامية، كانت هناك العديد من النتائج، وهي أن هناك عدة أنواع من قوالب الألعاب التي يمكن استخدامها في إجراء التقييم وهي ديناميكية. اقتراحات من المدققين الخبراء لاستخدام أسئلة HOST في تطوير هذا السؤال. بشكل عام، سواء من حيث الصلاحية والتطبيق العملي والفعالية، تم الإعلان عن أن تطوير بند السؤال هذا مناسب للاستخدام عالميًا في تقييمات تعلم التربية الدينية الإسلامية بناءً على تطبيق كاهوت.

الكلمات الرئيسية: كاهوت، التقييم، تقييم، تعلم التربية الدينية الإسلامية، التعلم

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya secara maksimal, yaitu pengembangan semua potensi yang meliputi kecakapan dan karakteristik pribadinya. Upaya peningkatan SDM dalam bidang pendidikan pada era sekarang ini, pelaku pendidikan dituntut untuk beradaptasi terhadap tantangan dan hambatan dalam kemajuan teknologi pada bidang pendidikan sebagai penunjang dalam proses peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Dunia yang kita hadapi sekarang menuntut kita untuk memiliki sumber daya manusia yang kualitas dan berprestasi dalam berbagai aspek kehidupan. Untuk dapat menghadapi semua tuntutan itu manusia harus mendapatkan pengetahuan yang baik yang harus mereka tempuh pada jenjang pendidikan, baik pendidikan formal yang mereka peroleh di sekolah maupun pendidikan non formal diluar sekolah. Pengetahuan yang mereka peroleh bukan hanya pada suatu bidang ilmu tertentu melainkan mencakup semua bidang ilmu pengetahuan.

Melalui belajar seseorang dapat memahami suatu konsep yang baru dan atau mengalami perubahan tingkah laku, sikap dan keterampilan. Pernyataan diatas didukung oleh Gagne dalam buku Ratna Wilis bahwa “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Kutipan tersebut dapat diartikan bahwa belajar membutuhkan waktu yang lama dan melalui proses perubahan perilaku dan pola pikir dari seseorang.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ratna Wilis Dahar, Teori-teori Belajar (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan), h.12.

Meskipun pembelajaran di kelas punya tempat tersendiri dalam mengembangkan kemampuan dasar peserta didik namun konsentrasi yang terlalu berlebihan pada hal ini akan menghalangi guru untuk bisa melihat potensi dari pendekatan-pendekatan yang lebih kreatif dan aktif. Untuk belajar peserta didik pertama-tama harus terlibat terlebih dahulu agar termotivasi untuk memulai dan kemudian melakukan tugas dengan tekun.<sup>2</sup> Pengerjaan tugas dan berbagai proses lainnya dalam pembelajaran akan menjadi salah satu indikator keinginan belajar peserta didik.

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor lain harus diperhatikan juga, seperti faktor guru, faktor anak, faktor situasi, media dan lain-lain.<sup>3</sup> Metode apapun yang dipilih dalam kegiatan belajar mengajar hendaklah memperhatikan beberapa prinsip yang mendasari urgensi metode dalam proses belajar mengajar, yakni prinsip motivasi dan tujuan belajar dan prinsip kematangan dan perbedaan individu.

Pada perkembangannya, pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan Islam di Indonesia mengalami proses pembaharuan yang memiliki empat sasaran pokok yang diperbarui, yaitu:

1. Materi Pelajaran. Materi pelajaran yang diajarkan sebelum lahirnya ide- ide pembaharuan adalah terpusat kepada pelajaran agama yang konsentrasi kepada kitab- kitab klasik. Setelah zaman pembaharuan pendidikan Islam, materi pembelajaran tidak hanya sekedar pendalaman ilmu- ilmu agama tetapi juga diajarkan ilmu pengetahuan umum, seperti aljabar, ilmu ukur, ilmu alam, kimia, ilmu hayat, ekonomi, tata negara, bahasa dan ilmu yang lain.

---

<sup>2</sup> Florence Beetlestone, *Creative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2011), h.

<sup>3</sup> upuh Fathurrohman, M. Sobari, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama 2007) h.55.

2. Pembaruan Metode. Pembaruan metode, tidak lagi bertumpu pada metode *sorogan*, *wetonan*, dan *muzakarah*, tetapi telah dikembangkan kepada metode pembelajaran lainnya.
3. Sistem klasikal, peserta didik telah dipagi kedalam kelas- kelas berdasarkan urutan tahun masuk dan lamanya.
4. Manajemen Pendidikan, diterapkan prinsip- prinsip dasar manajemen pendidikan.<sup>4</sup>

Pada saat sekarang ini, salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah metode pembelajaran. Kurikulum dan metode pembelajaran di lembaga pendidikan khususnya perkembangan pendidikan Islam sering kita temukan sesuatu yang belum sesuai kebutuhan dan tuntutan zaman. Perkembangan teknologi menjadi tantangan selanjutnya yang dihadapi oleh pelaksana pembelajaran pada era saat sekarang ini. Pemanfaatan teknologi akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mengelola lembaga, serta untuk memperluas jangkauan pendidikan seluruh dunia.<sup>5</sup> Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, beberapa faktor penting yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pemanfaatan teknologi yaitu:

1. Memahami kebutuhan teknologi yang sesuai kebutuhan.
2. Memilih teknologi yang tepat dan berkualitas.
3. Mengadopsi teknologi secara tepat dan efektif.
4. Harus memastikan bahwa guru dan peserta didik memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup dalam menggunakan teknologi.
5. Memperhatikan faktor keamanan teknologi.
6. Memperhatikan biaya dan anggaran dalam memanfaatkan teknologi.<sup>6</sup>

Teknologi pendidikan pada dasarnya adalah kebutuhan belajar. Penerapan teknologi pendidikan Islam dalam pembelajaran bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih cepat, lebih numerik, efektif, efisien, konfrensif, dan lebih bermanfaat bagi kehidupan peserta didik.<sup>7</sup>

<sup>4</sup> Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia edisi Revisi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012) h. 6

<sup>5</sup> Muh. Ibnu Sholeh, *Manajemen Pendidikan Islam*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2023) h. 210

<sup>6</sup> Muh. Ibnu Sholeh, *Manajemen Pendidikan Islam*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2023) h. 212

<sup>7</sup> Dito Anurogo, dkk, *Esensi Ilmu Pendidikan Islam*, (Malang: Pustaka Peradaban, 2023) h. 69



Era digital seperti saat ini, teknologi telah membuka berbagai kemungkinan baru dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk animasi, penjelasan berupa grafik, dan beragam warna yang menambah kesan nyata. Mereka harus berusaha memanfaatkan teknologi untuk memperbaiki efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran, misalnya penggunaan media pembelajaran audio visual, evaluasi pembelajaran dengan aplikasi dan menemukan berbagai referensi praktik baik yang dapat dipraktikkan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi pendidikan memiliki kedudukan yang strategis karena hasil dari kegiatan evaluasi dapat digunakan sebagai input untuk melakukan perbaikan kegiatan pendidikan. Evaluasi pada pendidikan Islam merupakan salah satu komponen dari sistem pendidikan yang harus dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pendidikan Islam dan proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Sistem pembelajaran evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Apapun jenis media yang dikembangkan perlu di evaluasi dan di nilai terlebih dahulu sebelum dimanfaatkan secara luas. Evaluasi tersebut untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Selain itu, dengan adanya evaluasi pembelajaran maka guru akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi mengenai data keberhasilan peserta didik, juga sebagai alat pengukur untuk

---

<sup>8</sup> Rahmat, *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Manguwoharjo: Bening Pustaka, 2019) h. 5.



melanjutkan pembelajaran berikutnya. Evaluasi bermanfaat untuk mengetahui metode apa yang dapat dipakai oleh guru ketika hendak melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Salah satu media yang menarik untuk pembelajaran PAI yaitu dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis android, media ini sangat diminati oleh pelajar di era sekarang ini karena pengguna internet dan juga android didominasi oleh kalangan usia muda. Media berbasis android ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Kahoot! merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop. Aplikasi ini membangun visualisasi dalam proses hingga proses pembelajaran lebih efektif. Kahoot! merupakan sebuah laman pembelajaran yang didalamnya tersedia berbagai fitur yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Pada awalnya, Kahoot! merupakan sebuah *joint project* antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada bulan Maret 2012.<sup>9</sup>

Penggunaan evaluasi pada zaman sekarang, para pendidik disuguhkan dengan hal-hal baru yang terkait dengan aplikasi yang juga berkaitan langsung dengan jaringan internet salah satunya Kahoot!. Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.<sup>10</sup> Sisi paling menarik saat pelaksanaan Kahoot! yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, layar computer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban salah dan skor tiap-tiap peserta sehingga peserta didik dapat mengetahui salah atau benar jawaban yang diberikan dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikutnya.

<sup>9</sup> . Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!> Di Akses 06 Oktober 2023

<sup>10</sup> Sefirindiyani, Wirdaningsih Husain, Abdul Rahmat, *Implementasi Kurikulum Merdeka model Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Guru*, (Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo) <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. Di akses pada 03 November 2023

Kahoot! merupakan inovasi bidang teknologi yang edukatif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Konsep permainan Kahoot yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah yang dapat menjadi konsep dalam evaluasi siswa terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudahan dalam mengakses dan penggunaan Kahoot yang fleksibel juga menjadi kelebihan dalam penggunaan Kahoot!. Kahoot! menjadi pilihan bagi guru untuk dapat mengevaluasi siswa menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Kegiatan ujian pun tidak lagi harus dilakukan secara tertulis. Kahoot juga dapat melatih cepat tanggap siswa melalui sistem dan konsep kuis pada Kahoot itu sendiri.

Kahoot! juga diartikan sebagai media pembelajaran interaktif sebab kahoot menjadi alat evaluasi pembelajaran bisa dipergunakan pada aktivitas pembelajaran seperti mengadakan soal latihan, kuis, pre-test, post-test, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Kahoot mempunyai empat fitur yaitu kuis, diskusi, jumble, dan survei. Buat kuis, mampu dibuat jenis pertanyaan serta memilih jawabannya serta waktu yang dipergunakan buat menjawab pertanyaan tersebut. Jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. siswa diminta buat menentukan warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat.<sup>11</sup>

Kahoot! berbasis digital game based learning ini ialah salah satu media yang digunakan pada proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat evaluasi terutama pada assesment formatif. Pembelajaran dan asesmen merupakan satu kesatuan yang sebaiknya tidak dipisahkan. Pendidik dan peserta didik perlu memahami kompetensi yang dituju sehingga keseluruhan proses pembelajaran diupayakan untuk mencapai kompetensi tersebut. Asesmen pembelajaran diharapkan dapat

---

<sup>11</sup> Irwan Hidayat dkk, *Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam*, Program Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan Rokania, <http://jonedu.org/index.php/joe>.

mengukur aspek yang seharusnya diukur dan bersifat holistik. Asesmen dapat berupa formatif dan sumatif. Asesmen formatif dapat berupa asesmen pada awal pembelajaran dan asesmen pada saat pembelajaran. Asesmen pada awal pembelajaran digunakan mendukung pembelajaran terdiferensiasi sehingga peserta didik dapat memperoleh pembelajaran sesuai dengan yang mereka butuhkan. Sementara, asesmen formatif pada saat pembelajaran dapat dijadikan sebagai dasar dalam melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses belajar yang dapat dijadikan acuan untuk perencanaan pembelajaran dan melakukan revisi apabila diperlukan.<sup>12</sup>

Unit Pelaksana Teknis (UPT) SMAN 5 Parepare merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka sebagai Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP). Implementasi kurikulum merdeka, pihak sekolah memilih mandiri berbagi yaitu satuan pendidikan menggunakan struktur Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan kurikulum satuan pendidikannya serta menerapkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran dan asesmen, dengan komitmen untuk membagikan praktik-praktik baiknya kepada satuan pendidikan lainnya. Salah satu tujuan dari implementasi kurikulum merdeka adalah Sebagai bentuk implementasi filosofi ajar Ki Hadjar Dewantara yang berpusat pada murid, menguatkan kompetensi numerasi dan literasi murid, dan agar setiap murid mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu mendukung program implementasi merdeka mengajar adalah melaksanakan pembelajaran berdefirinsiasi. Sehingga guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat menjadikan aplikasi *kahoot!* sebagai media asesmen untuk mencapai pembelajaran yang berpihak pada murid.

---

<sup>12</sup> Yogi Anggraena, dkk, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Badan Standar, Kurikulum, dan Assmen Pendidikan Kemeterian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia: 2022), Jakarta, Hal: 3-4

Dalam rangka menyusun butir soal asesmen pembelajaran PAI berbasis aplikasi *kahoot!* pada UPT. SMAN 5 Parepare merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) UPT. SMAN 5 Parepare untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot!* pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare?
2. Apakah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *Kahoot* valid, praktis dan efektif?

## **C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Definisi Operational**

#### **a. Pengembangan Butir Soal**

Pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan guna memperbaiki produk sehingga menjadi produk yang lebih berkualitas dan bermanfaat berikut menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti dalam penelitian ini bermaksud melakukan kegiatan penelitian dan pengembangan butir soal pada pembelajaran PAI.

#### **b. Asesmen**

Kata asesmen berasal dari serapan Bahasa Inggris yaitu *Assessment* yang artinya penilaian. Dalam dunia pendidikan asesmen adalah serangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan data, analisis data, hingga interpretasi data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kinerja siswa selama proses pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka asesmen formatif bertujuan sebagai refleksi proses pembelajaran sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Asessmen yang dimaksud pada penelitian ini adalah asessmen formatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat capaian pembelajaran peserta didik terhadap materi yang telah disajikan

c. Kahoot!

Kahoot adalah merupakan platform pembelajaran secara online yang bisadikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan. Pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi Kahoot memiliki potensi yang efektif karena memiliki komponen pendukung berupa visual dan verbal.<sup>13</sup>

Kahoot merupakan Aplikasi yang dapat diakses secara gratis sehingga hal ini menunjukkan bahwa platform atau AplikasiKahoot memiliki efisiensi biaya dan pemanfaatan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Aplikasi ini dapat dijangkau dan diakses oleh kalangan yang memiliki smartphone android. Kahoot merupakan salah satu Aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk game dan memiliki dua alamat website yang berbeda. Aplikasi Kahoot bisa diakses dan dimanfaatkan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online survey dan diskusi yang masing-masing memiliki cara untuk dimainkan.<sup>14</sup>

d. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam adalah suatu disiplin ilmu dan praktik pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan agama Islam. Pendidikan Agama Islam (PAI) pada penelitian ini adalah mata pelajaran yang di ajarkan pada Fase F (Kelas XI dan XII) tingkat SMA dengan materi pernikahan dalam Islam

<sup>13</sup> Darren H. Iwamoto, et al, "Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance", Jurnal Turkish Online Of Distance Education, Tojde, Turki, 2017, h.82

<sup>14</sup> Gres Dyah Kusuma Ningrum, "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot ! Terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Vox Edukasi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat. Vol 9 No. 1 April 2018, h. 23

## 2. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentunya memiliki sebuah batasan dan ruang lingkup, hal ini bertujuan untuk membatasi pembahasan dalam tesis yang ditulis dan tidak terlalu luas. Maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah berfokus kepada pengembangan butir soal Asessmen berbasis Aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran PAI.

Pengembangan butir soal asessmen pada pengembangan ini dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Kahoot!* yang dapat diakses melalui *browser* atau dapat diunduh menggunakan *smartphone*. Pengembangan butir soal asessmen ini akan berisi tentang soal- soal asessmen pada materi Pernikahan didalam Islam yang meliputi pemberian soal pilihan ganda dalam bentuk game melalui aplikasi berupa quiz dan diakses menggunakan *browser* masing- masing peserta didik pada UPT. SMAN 5 Parepare. Proses pembuatan pengembangan butir soal asessmen akan melewati tahap validasi, baik validasi ahli media dan validasi ahli yang berkompeten pada bidangnya masing- masing.

## D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Peneliti dapat mengembangkan butir soal asessmen pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.
- b. Peneliti dapat mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan butir soal asessmen pada pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot!*

### 2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang penggunaan aplikasi Kahoot pada Assesmen

Formatif dalam pembejaran PAI di UPT. SMAN 5 Parepare. Adapun kegunaan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

a. Kegunaan Teoritis

Sebagai sumber ilmu pengetahuan dan sumber informasi mengenai penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pelaksanaan asesmen pada pembelajaran PAI di UPT. SMAN 5 Parepare, sehingga dapat menerapkan proses asesmen yang terukur, dengan hal tersebut dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peserta didik, memberikan motivasi dan informasi tentang Aplikasi Kahoot yang bermanfaat sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan.
- 2) Bagi pendidik, sebagai bahan serta masukan kepada pendidik, agar dapat menerapkan strategi, metode dan aplikasi lain, untuk melaksanakan asesmen.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran UPT. SMAN 5 Kota Parepare sehingga menjadi lembaga yang lebih berkarakter dan berprestasi.
- 4) Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman secara langsung pengimplementasian aplikasi asesmen Pembelajaran Aplikasi Kahoot dan memberikan bekal bagi peneliti sebagai pendidik Pendidikan Agama Islam (PAI) kelak yang akan melaksanakan tugas sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman.



## BAB II

### TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Telaah Pustaka

##### 1. Penelitian yang Relevan

Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi peneliti yang relevan dengan penelitian Aplikasi Kahoot adalah sebagai berikut:

*Pertama*, penelitian yang dilakukan Tasman Ramadhan yang berjudul “ Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Menjawab Soal pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penggunaan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare di mana hasil analisis penelitian ini, peserta didik secara aktif memberikan respons penggunaan aplikasi Kahoot, melalui proses persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut pada angket yang diberikan, hasil perolehan data dari angket yang disebarkan yakni 69% yang berarti berada pada kategori baik, dari angka tersebut diketahui bahwa aplikasi Kahoot mudah untuk digunakan (2) Respons peserta didik terhadap penggunaan Aplikasi Kahoot dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare dapat diketahui melalui uji perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Respons peserta didik menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan konvensional berada pada kategori sedang yakni 54%, Sedangkan respons peserta didik menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa aplikasi Kahoot berada pada



kategori baik yakni 61%. angka yang diperoleh berdasarkan sebaran angket yang menilai aspek kognitif, afektif dan behavioral peserta didik.

3) Terdapat Perbedaan antara penggunaan aplikasi Kahoot dengan tanpa menggunakan aplikasi Kahoot terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil analisis Independent Sampel T Test diperoleh melalui aplikasi SPSS dengan perolehan nilai signifikan 2 tailed lebih kecil ( $0.00 \leq 0.05$ ), hal ini dibuktikan dengan respons peserta didik menjawab soal menggunakan aplikasi Kahoot yang lebih baik dibandingkan dengan pemberian soal secara konvensional. Dari perbedaan angka tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot lebih efektif digunakan untuk menjawab soal dibandingkan dengan tes konvensional.<sup>15</sup>

*Kedua*, Ibda Wahyu Setiana. Ibda melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung.” Pada penelitian ini, berdasarkan hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai sebesar 94,3 % dan memiliki kategori sangat valid, ahli media memperoleh nilai dengan persentase 90% dan memiliki kategori sangat valid, ahli pembelajaran dengan problem nilai sebesar 90% kategori sangat valid. Hasil penilaian penelitian ini, dapat dikatakan bahwa kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan Aplikasi Kahoot layak untuk dilakukan uji coba dan tidak perlu melakukan revisi sehingga dapat diterapkan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Data selanjutnya meliputi hasil perolehan nilai pada kegiatan pretest dan

---

<sup>15</sup> Tasman Ramadhan, *Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Menjawab Soal pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare*. (Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare)

posttest. Dari masing masing tes, mendapatkan perolehan nilai pretest rerata 83,55 dan nilai posttest rerata 88,82. Kemudian, apabila hasil perolehan nilai tersebut dianalisis menggunakan teori Kemp mengenai kriteria keefektifan dapat disimpulkan bahwa kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan Aplikasi Kahoot memiliki keefektifan dengan kualifikasi sangat efektif.<sup>16</sup>

*Ketiga*, Jurnal penelitian Natasya Putri Amareta, Dzulfikar Akbar Romadlon dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi *Kahoot!*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerepan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot pada materi “memahami kisah teladan Nabi Muhammad SAW pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)” diperoleh angket ooleh 12 peserta didik sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Jumlah skor respon positif (YA) yang diperoleh dari angket respon siswa adalah 115 dan menunjukkan presentase 95%. Ahli media pembelajaran memperoleh 80% sedangkan ahli materi pembelajaran memperoleh 78%. Hal ini termasuk dalam kategori valid atau layak dimana telah disesuaikan dengan kriteria interval skor yang berada pada rentang 69% sampai 84%. Akumulasi dalam uji coba secara terbatas juga demikian, peserta didik memberikan respon yang sangat positif sebesar 95 % yang artinya alat evaluasi yang memanfaatkan aplikasi Kahoot dinilai menarik dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran. Penerapan media evaluasi pembelajaran menggunakan

---

<sup>16</sup> Ibda Wahyu Setiana, *Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung* (Malang : Universita Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

aplikasi kahoot pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 05 Tulungrejo kota Batu dikatakan berhasil dan signifikan.<sup>17</sup>

*Keempat*, penelitian yang dilakukan Riyan Cahya Ramenda yang berjudul “Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Kahoot memberi dampak yang signifikan. Nilai N gen dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 0,082 dan kelas kontrol adalah 0, 636. Nilai terendah kelas eksperimen adalah 0,464 dan kelas kontrol 0,333. Ukuran tendensi sentral yang meliputi (mean) rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,561 dan kelas kontrol sebesar 0,488, sementara untuk nilai tengah kelas eksperimen adalah 0,556 dan kelas kontrol sebesar 0,5222 sedangkan modus pada kelas eksperimen adalah 0,4646 dan kelas kontrol adalah 0,333. Ukuran variansi kelompok yang meliputi jangkauan atau rentang untuk kelas eksperimen adalah 0,218 dan kelas kontrol 0,303. Simpangan baku kelas eksperimen sebesar 0,073 dan kelas kontrol sebesar 0.098.<sup>18</sup>

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan keempat penelitian yang relevan adalah peneliti akan meneliti penggunaan aplikasi kahoot pada asesmen formatif dalam pembelajaran PAI di UPT SMAn 5 Parepare.

## 2. Referensi yang Relevan

Beberapa referensi yang relevan dan dapat mendukung penelitian peneliti antara lain :

<sup>17</sup> Natasya Putri Amareta, Dzulfikar Akbar Romadlon, *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan Aplikasi Kahoot*, (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)

<sup>18</sup> Riyan Cahya Ramenda, *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)

- a. Kadek Ayu Astiti, yaitu Evaluasi Pembelajaran, buku ini memberikan penjelasan terkait Tes, Teknik Penilaian, Jenis Penilaian, hingga aturan penyusunan Tes.
- b. M. Ilyas Ismail, dengan judul Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran, dalam buku ini memberikan gambaran perihal Tes Analisis Tingkat Kesukaran Tes, Tes Objektif dan Penjelasan tentang Tes Uraian.
- c. Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot! Yang ditulis oleh Natalia Christiani, Hebert Adrianto, Lya Dewi Anggraini, Amadeus Michel Goein, dalam buku ini memberikan penjelasan penggunaan dan langkah penerapan Aplikasi Kahoot.
- d. Teknik Evaluasi Pembelajaran oleh Ajat Rukajat. Buku ini memberikan uraian penjelasan perihal pengertian Tes dan Nontes, Cara menyusun Instrumen Tes, dan cara menyusun Instrumen Non-tes, analisis tes dan butir soal.
- e. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah yang disusun oleh Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia memberikan panduan dalam pelaksanaan Assesmen pembelajaran pada Kurikulum merdeka.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Aplikasi Kahoot**

#### **a. Sejarah Kahoot**

Salah satu peran Pendidikan yaitu sebagai pendukung yang saling ada keterkaitan satu sama lain. Untuk terlaksananya sistem Pendidikan yang baik harus adanya dukungan dari berbagai system serta media pembelajaran yang baik untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan.

Aplikasi pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya adalah memperjelas penyajian pesan, informasi dan mengarahkan perhatian peserta didik secara penuh dalam kegiatan belajar. Sehingga, hal ini akan meningkatkan respons belajar. Dalam hal ini, pemanfaatan kuis interaktif berupa Aplikasi Kahoot merupakan solusi yang dapat diterapkan dengan merujuk berbagai analisis kebutuhan peserta didik yang melek digital dan menerapkan teknologi dengan tepat.

Kahoot adalah merupakan platform pembelajaran secara online yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan. Pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi Kahoot memiliki potensi yang efektif karena memiliki komponen pendukung berupa visual dan verbal.<sup>19</sup> Kahoot merupakan Aplikasi yang dapat diakses secara gratis sehingga hal ini menunjukkan bahwa platform atau Aplikasi Kahoot memiliki efisiensi biaya dan pemanfaatan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Aplikasi ini dapat dijangkau dan diakses oleh kalangan yang memiliki *smartphone* android.

Kahoot! didirikan pada 2012 oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Norwegian University of Science and Technology. Mereka bekerja sama dengan Professor Alf Inge Wang dan kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia Åsmund Furuseth. Kahoot! diluncurkan dalam beta privasi di SXS Wedu pada Maret 2013 dan beta dirilis ke publik pada September 2013.<sup>20</sup>

Kahoot! dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui perangkat berbagi

---

<sup>19</sup> Darren H. Iwamoto, et al, *Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance*, Jurnal Turkish Online Of Distance Education, Tojde, Turki, 2017, h.82.

<sup>20</sup>"About Kahoot! | Company History & Key Facts". *Kahoot!* (dalam bahasa Inggris). Diarsipkan dari versi asli tanggal 2018-11-03. Diakses 05 November 2023

layar seperti Skype atau Google Hangouts.<sup>21</sup> Desain permainan sedemikian rupa sehingga para pemain diharuskan untuk sering melihat dari perangkat mereka. Cara bermainnya sederhana; semua pemain terhubung menggunakan PIN permainan yang dihasilkan yang ditampilkan di layar umum, dan menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru, pemimpin bisnis, atau orang lain. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat diubah menjadi poin penghargaan. Pembuat dapat memilih, apakah pemain bisa mendapatkan 0 poin, hingga 1000 atau 2000. Poin yang didapat pemain dihitung hingga berapa banyak yang bisa didapat pemain dan berapa lama yang dibutuhkan pemain untuk menjawab. Semakin cepat pemain menjawab, semakin banyak poin yang mereka dapatkan jika pemain menjawab dengan benar. Poin kemudian muncul di papan peringkat setelah menyelesaikan setiap pertanyaan. Pemain juga bisa mendapatkan streak, yang berarti mereka menjawab lebih banyak pertanyaan secara berurutan. Semakin baik streak mereka, semakin banyak poin yang mereka dapatkan ketika menjawab pertanyaan dengan benar.<sup>22</sup>

Kahoot merupakan salah satu Aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk game dan memiliki dua alamat website yang berbeda. Aplikasi Kahoot bisa diakses dan dimanfaatkan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online survey dan diskusi yang masing-masing memiliki cara untuk dimainkan.<sup>23</sup> Kahoot adalah salah satu web tools yang dapat digunakan untuk membuat kuis, game berdiskusi dan survei dengan menarik. Kahoot memiliki dua alamat website, yakni :

<sup>21</sup>"Skype in the Classroom & Kahoot - Microsoft in Education". *education.microsoft.com* (dalam bahasa Inggris). Diarsipkan dari versi asli tanggal 2017-08-10. Diakses 05 November 2023

<sup>22</sup> "Can I play Kahoot! with others remotely?". *Kahoot! Support* (dalam bahasa Inggris). Diarsipkan dari versi asli tanggal 2018-06-12. Diakses 05 November 2023

<sup>23</sup> Gres Dyah Kusuma Ningrum, *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Vox Edukasi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat. Vol 9 No. 1 April 2018, h. 23.

- 1) <https://Kahoot.com/>, alamat web ini ditujukan untuk pengajar.
- 2) <https://Kahoot.it/>, alamat web yang diperuntukan untuk pelajar.

Aplikasi Kahoot! dapat diakses dan dimanfaatkan dengan gratis oleh semua kalangan. Aplikasi ini memiliki item-item pilihan sehingga dapat dimanfaatkan diantaranya kuis online, survey dan diskusi. Pada penggunaan Aplikasi ini, memerlukan koneksi internet untuk dapat dimainkan. Kahoot dapat dimainkan secara individu dan berkelompok yang menjadi desain utamanya.<sup>24</sup> Kahoot memiliki 4 fitur game, diantaranya: game, kuis, diskusi dan survey. Pada fitur game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan dan menentukan jawaban dalam hitungan waktu 20 detik untuk menjawab pertanyaan yang sedang ditayangkan. Pilihan jawaban pun akan diwakilkan oleh warna dan gambar.

Dari penjabaran berikut, bahwa aplikasi kuis interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa pilihan kuis untuk dikembangkan. Sehingga kegiatan assesmen dengan menerapkan aplikasi Kahoot! sebagai kuis pembelajaran alternatif merupakan solusi yang dapat dimanfaatkan. Selain itu, Kahoot! dengan sistemnya yang menerapkan kegiatan belajar atau asesmen sambil bermain dapat menjadi faktor pendukung dalam upaya proses asesmen awal meningkatkan belajar siswa di dalam kegiatan pembelajaran.

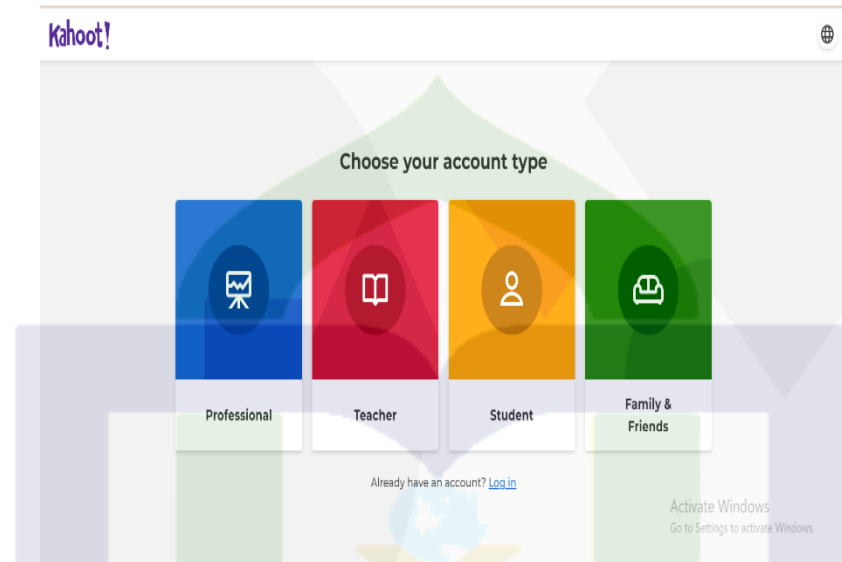
Penggunaan aplikasi Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran perlu untuk dipahami agar dapat diterapkan dengan baik. Berikut merupakan langkah- langkah dalam mengakses aplikasi Kahoot!:

---

<sup>24</sup> Gres Dyah Kusuma Ningrum, *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa*, h. 23-24.



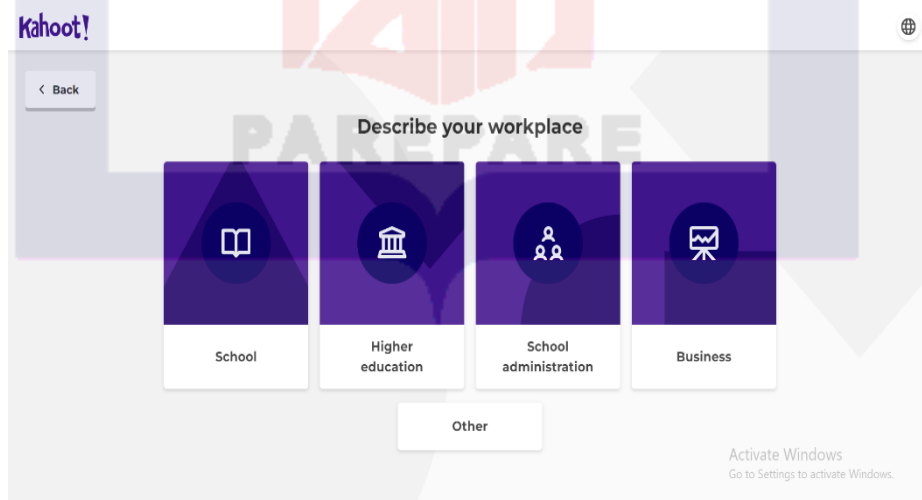
- a) Silahkan kunjungi alamat website <https://Kahoot.com/>, alamat web ini ditujukan untuk pengajar.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal menu untuk pengajar

Pilih menu “Teacher” bagi pengajar.

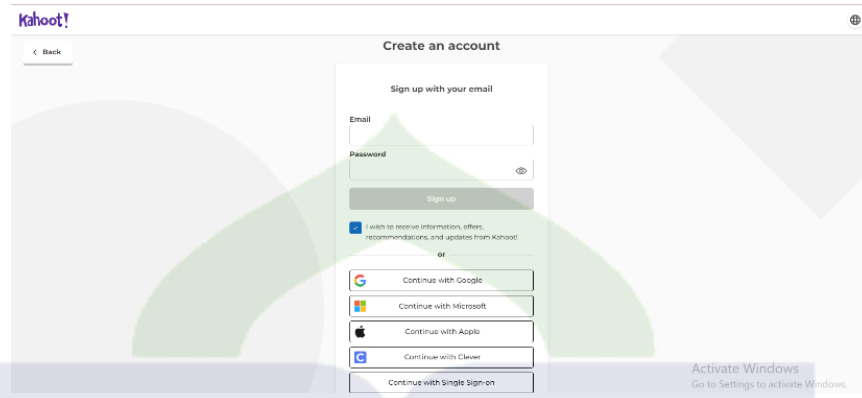
- b) Pilih tingkatan sekolah yang sesuai,



Gambar 2. 2 Menu jenjang sekolah pilihan.

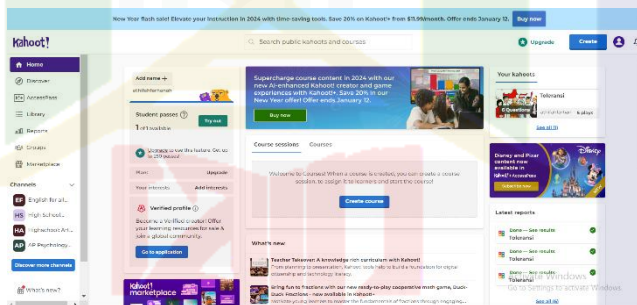


- c) Membuat akun menggunakan alamat email atau apada menu Google yang telah aktif sebelumnya.



Gambar 2. 3 Menu login dengan menggunakan akun.

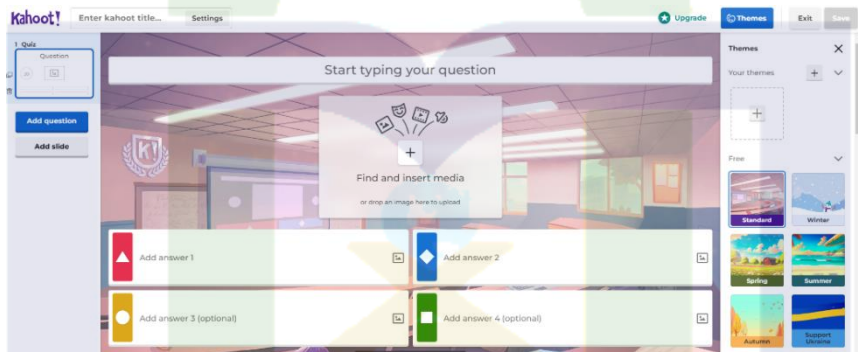
- d) Pilih menu create untuk membuat permainan yang akan kita gunakan.



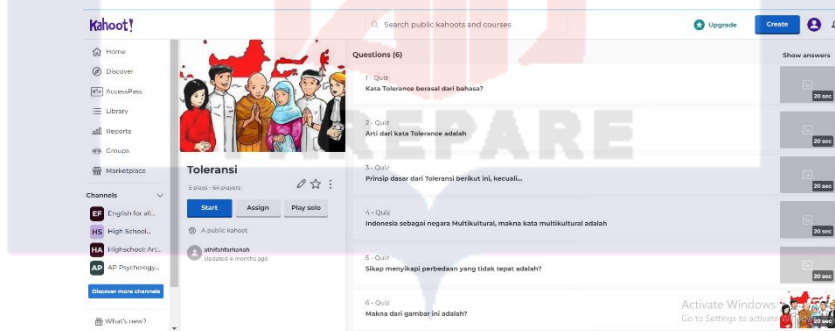
Gambar 2. 4 Tampilan awal pada aplikasi Kahoot!

- e) Pada menu create, kita dapat memilih beberapa fitur yang dapat kita gunakan, yaitu
- Question Generator: Proses penyusunan soal yang telah ada dalam bentuk PDF kedalam aplikasi kahoot dengan menggunakan bantuan AI.
  - Question Generator: Penyusunan permainan berdasarkan topik yang telah tersedia dalam AI

- c. Templates: Pemanfaatan template yang telah disiapkan oleh Kahoot!
- d. Blank Canvas: Menggunakan Lembar kerja kosong dalam menyusun permainan yang akan disajikan.
- f) Kita dapat menentukan tampilan, pertanyaan, dan beberapa pengaturan pada aplikasi kahoot dalam menyusun permainan yang akan disajikan.



Gambar 2. 5 Tampilan proses penyusunan permainan pada Kahoot!



Gambar 2. 6 Tampilan template yang siap digunakan

- g) Pilih tombol start untuk memulai permainan

Tampilan template yang siap digunakan

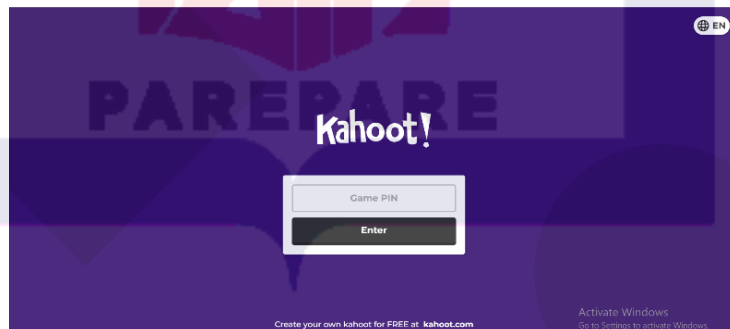
- h) Aplikasi kahoot akan menampilkan PIN yang akan digunakan oleh peserta didik bergabung pada permainan yang telah disiapkan. Dan klik tombol star jika peserta didik telah bergabung pada permainan yang telah disiapkan.



Gambar 2. 7 Tampilan awal kahoot untuk memulai permainan.

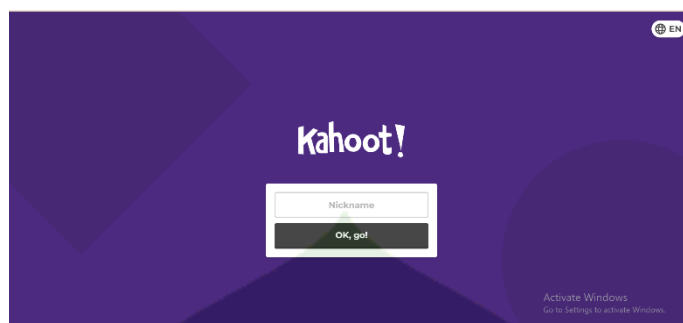
Bagi peserta didik, untuk login pada permainan dipersiapkan, dapat mengikuti langkah- langkah sebagai berikut:

- Silahkan mengunjungi alamat website <https://Kahoot.it/>, alamat web yang diperuntukan untuk pelajar.
- Masukkan PIN yang telah ditampilkan pada monitor guru dan tekan menu enter.



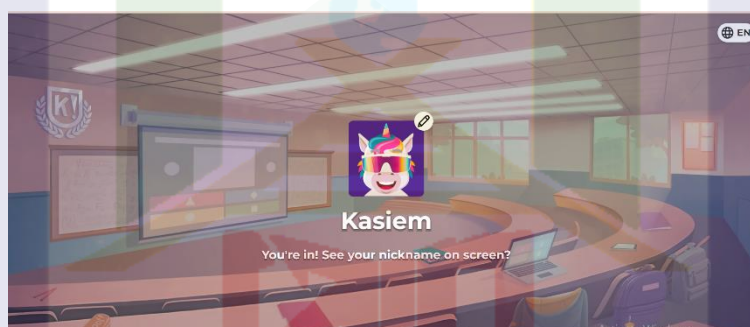
Gambar 2. 8 Menu awal pada link pelajar sebagai peserta game

- Masukkan nick name peserta yang akan digunakan pada permainan ini.



Gambar 2. 10 Tampilan menu pengisian nama peserta

Stelah pengisian nama maka peserta dapat memilih icon menarik yang akan digunakan pada permainan ini dan menunggu admin/ guru memulai permainan.



Gambar 2. 9 Tampilan menu peserta yang siap mengikuti permainan.

Apabila setiap peserta telah login pada permainan maka guru sebagai admin dapat memulai permainan dengan menggunakan aplikasi kahoot dan peserta didik bersiap- siap menjawab pertanyaan dengan durasi waktu setiap pertanyaan 20 detik atau sesuai pengaturan yang telah ditentukan oleh guru sebagai admin.

## 2. Kahoot! sebagai Game Based Learning

Pendidikan Agama Islam memainkan peran sentral dalam membentuk karakter dan moralitas siswa, selain memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai spiritual dan ajaran agama. Namun, dalam beberapa kasus, pembelajaran agama Islam di sekolah menengah sering dihadapkan pada tantangan dalam

menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam menghadapi tantangan ini, pendekatan pembelajaran inovatif menjadi semakin relevan untuk mencapai hasil yang diharapkan.<sup>25</sup>

Salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang menarik adalah Game-Based Learning (GBL). Pendekatan ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berinteraksi melalui penggunaan permainan. Dalam GBL, konten pembelajaran disampaikan melalui elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan skor, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kelebihan GBL ini telah terbukti efektif dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk matematika, sains, dan bahasa, namun penerapannya dalam pembelajaran agama Islam masih terbatas.<sup>26</sup>

Metode pembelajaran games adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Rusman dalam bukunya, mengutip pendapat Saco yang menjelaskan bahwa dalam metode pembelajaran games peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga bisa diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).<sup>27</sup> Aktivitas belajar dengan model games

<sup>25</sup> R H Ristanto, E Kristiani, and E Lisanti, *Flipped Classroom–Digital Game Based Learning (FC-DGBL): Enhancing Genetics Conceptual Understanding of Students in Bilingual Programme*, Journal of Turkish Science Education, 2022, <http://www.tused.org/index.php/tused/article/view/1144>.

<sup>26</sup> Idi Warsah et al., *Implementasi Kurikulum Tersembunyi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Rejang Lebong*, Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan9, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.632>

<sup>27</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), h. 315

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Permainan sebagai media pendidikan mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan dapat dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar serta dapat memberikan umpan balik langsung,
- 3) Permainan memungkinkan penerapan konsep- konsep atau peran- peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan di kehidupan nyata sehari- hari,
- 4) Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan maupun persoalannya,
- 5) Permainan dapat dengan mudah diperbanyak.<sup>28</sup>

Dapat disimpulkan bahwa metode GBL atau pembelajaran berbasis permainan merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memanfaatkan permainan digital untuk mendukung keefektifan pembelajaran, penyampaian pembelajaran, peningkatan pengetahuan, serta evaluasi dalam proses pembelajaran.

Terdapat 6 tahapan yang disampaikan oleh Yayasan Sekolah Kristen Indonesia dalam melaksanakan GBL yaitu :

1. Menentukan permainan sesuai topik,
2. Melakukan penjelasan konsep,
3. menyepakati aturan bermain,
4. Melaksanakan permainan,

---

<sup>28</sup> Samin, *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi*, (CV. Mega Press Nusantara: Sumedang, 2023), h 18

5. Membuat rangkuman pemahaman, dan
6. Melakukan refleksi.<sup>29</sup>

Dengan memanfaatkan Kahoot! dalam GBL sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif dan aktif. Salah satu aplikasi permainan yang dapat digunakan adalah Kahoot!.

Game menggunakan aplikasi kahoot memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu menumbuhkan jiwa saing pada diri peserta didik terhadap temannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan hasil jawaban atas pertanyaan yang keluar pada layar monitor akan terlihat di akhir permainan setiap soalnya. Jadi setiap pertanyaan akan langsung kelihatan hasil jawaban siswa yang tercepat menjawab dengan benar. Sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam setiap pertanyaan yang muncul. Kuis pada aplikasi kahoot ini dapat dinyatakan sebagai pembelajaran yang efektif karena pembelajaran terpusat pada siswa dan dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan berpikir setiap peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan. Sehingga diharapkan dapat menjadi generasi emas kedepannya untuk penerus kemajuan bangsa.<sup>30</sup>

Hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya pada mata pelajaran PAI dengan menerapkan media berbasis game online telah terbukti sesuai dengan metode tradisional. Dengan keunggulan media pembelajaran kahoot terbukti dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan suasana belajar yang menjadi menyenangkan. Bahkan penerapan game juga dapat menumbuhkan karakter peserta didik. Suasana lingkungan belajar yang menyenangkan akan menjadi salah satu faktor untuk

<sup>29</sup> Stefano L, H., 'Future Classroom', in *A Great Model for Future Learning*. (Semarang: YSKI Semarang, 2021) h. 58

<sup>30</sup> Pujiasih, Erna, *Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19*, Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 5 (1): 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.V5i1.136>.



meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, serta motivasi belajar siswa. Sehingga pemilihan pembelajaran dengan metode game kuis terbukti akan lebih tercapai tujuan pembelajaran yang direncanakan daripada dengan metode konvensional.<sup>31</sup>

### 3. Penggunaan Kahoot! pada asesment pembelajaran.

Dalam pendidikan Islam evaluasi merupakan salah satu komponen dari sistem pendidikan Islam yang harus dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pendidikan Islam.

Secara harfiah kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*; dalam bahasa Arab: *al-Taqdir* (التقدير) dalam bahasa Indonesia berarti: penilaian. Akar katanya adalah *value*; dalam bahasa Arab: *al-Qimah* (القيمة) dalam bahasa Indonesia berarti: nilai. Dengan demikian secara harfiah, evaluasi pendidikan (*educational evaluation* = *al-Taqdir al-Tarbawiy* = التقدير التربوي) dapat diartikan sebagai: penilaian dalam (bidang) pendidikan atau penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.

Selain istilah evaluasi, terdapat pula istilah lain yang berhubungan dengan evaluasi, yakni pengukuran (*measurement*) dan penilaian (*evaluation*). Dari kata *evaluation* inilah kata evaluasi yang berarti menilai (tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu).<sup>32</sup>

Ada beberapa pengertian evaluasi menurut para ahli sebagai berikut :

#### 1. Bloom et. al:

<sup>31</sup> Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, And Atri Walidi. 2019. "Efektifitas Penggunaan Kahoot ! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [ Effectiveness Of Using Kahoot ! To Improve Student Learning Outcomes ]" 8 (1): 95–104. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V8i1.1866>.

<sup>32</sup> Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (PT. Bumi Aksara, Jakarta , 2018 edisi 3), Hal. 3



*"Evaluation, as we see it, is the systematic collection of evidence to determine whether in fact certain changes are taking place in the learners as well as to determine the amount or degree of change in individual students."*<sup>33</sup>

Artinya: Evaluasi, sebagaimana kita lihat, adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa.

2. Stufflebeam et. al:

*"Evaluation is the process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives."*

Artinya: Evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh, dan menyajikan informasi yang berguna untuk menilai alternatif keputusan.<sup>34</sup>

3. Cronbach:

Di dalam bukunya *Designing Evaluator of Educational and Social Program* telah memberikan uraian mengenai prinsip-prinsip dasar evaluasi sebagai berikut:

- 1) Evaluasi program pendidikan merupakan kegiatan yang dapat membantu pemerintah dalam mencapai tujuannya.
- 2) Evaluasi adalah suatu seni. Tidak ada satu pun evaluasi yang sempurna, walaupun dilakukan dengan teknik yang berbeda-beda.
- 3) Evaluator seyogianya tidak memberikan jawaban terhadap suatu pertanyaan khusus. Bukanlah tugas seorang evaluator memberikan rekomendasi tentang kemanfaatan sesuatu program dan dilanjutkan

<sup>33</sup> M. Ilyas Ismail, *Asessmen dan Evaluasi Pembelajaran*, (Cendekia Publisher Makassar, 2020) Hal. 12

<sup>34</sup> Nur Hamiyah dan Mohammad Jouhar, *Pengantar Manajemen Pendidikan di Sekolah*, (Prestasi Pustaka Publisher, Makassar, 2015) Hal. 17

atau tidak. Evaluator tidak dapat memberikan pertimbangan kepada pihak lain seperti halnya seorang pembimbing tidak dapat memilihkan karier seorang murid. Tugas evaluator hanyalah membantu memberikan alternatif.

- 4) Tidak seorang pun berhak memberikan pertimbangan tentang diteruskan dan tidaknya sesuatu program. Penelitian evaluasi adalah tanggung jawab sebuah tim, bukan perorangan.
- 5) Evaluator tidak terikat pada sesuatu sekolah; sebaliknya suatu sekolah tidak hanya terikat pada salah satu tim evaluasi.
- 6) Evaluasi merupakan suatu proses terus menerus sehingga di dalam proses kegiatannya dimungkinkan untuk merevisi apabila dirasakan adanya sesuatu kesalahan.
- 7) Di dalam kerjanya evaluator mungkin saja belum dapat dengan tajam merumuskan pertanyaan untuk menggali data. Baru di dalam proses kegiatan yang terus menerus maka evaluator menjadi mantap memasuki dan menyelami permasalahan.
- 8) Sebuah program pada umumnya tidak hanya menerapkan satu dua variabel. Seperti PPSP atau proyek Pamong misalnya mencobakan beberapa perlakuan (treatment) sekaligus. Di dalam program sosial perlakuan-perlakuan tersebut tidak dapat bersifat "pasti" seperti perlakuan di laboratorium.
- 9) Hendaknya evaluator menggunakan berbagai teknik dan instrumen sehingga mampu mengungkap bentuk aspek.
- 10) Istilah "evaluasi formatif" dan "evaluasi sumatif" merupakan dua istilah yang tepat untuk menjelaskan jenis evaluasi menurut fungsinya. Namun demikian untuk evaluasi program, evaluasi tersebut bukan merupakan

dua jenis evaluasi yang terpisah secara mutlak. Evaluasi sumatif sangat cocok diterapkan pada penelitian pengetesan penggunaan obat di laboratorium. Di dalam dunia pendidikan situasi seperti tersebut tidak ada. Evaluasi sumatif merangkap semua efek program yang menunjukkan keluaran (output) dari program yang bersangkutan. Oleh karena itu evaluasi sumatif dilaksanakan jika program di lain pihak dimaksudkan untuk mengukur keluaran agar diperoleh indikator mengenal perubahan program, baik menyangkut struktur maupun proses.

- 11) Gambaran analisis yang menunjuk pada kumpulan (kesatuan jumlah, rata-rata dan sebagainya) akan lebih berarti dibandingkan dengan data tunggal. Skor individu misalnya akan kurang berarti dibandingkan dengan nilai rata-rata, median, mode, dan lain-lainnya.
- 12) Kesimpulan evaluasi hendaknya merupakan deskripsi yang jelas atau menunjukkan hubungan sebab-sebab akibat tetapi tidak memberikan penilaian. Untuk memperkara deskripsi, evaluator dapat mengajukan asumsi-asumsi yang didukung oleh data."<sup>35</sup>

Adapun dari segi istilah, sebagaimana dikemukakan oleh *Edwind Wandt* dan *Gerald W. Brown* : *Evaluation refer to the act or process to determining the value of something*. Maksud dari yang dikemukakan di atas, evaluasi itu menunjuk kepada atau mengandung pengertian: suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.<sup>36</sup>

Apabila definisi evaluasi yang dikemukakan oleh *Edwind Wandt* dan *Gerald W. Brown* itu untuk memberikan definisi tentang evaluasi pendidikan, maka Evaluasi Pendidikan itu dapat diberi pengertian sebagai Suatu tindakan atau

<sup>35</sup>Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2005) Hal. 4.

<sup>36</sup> Abdul Qadir, *Evaluasi Pembelajaran*, (Penerbit K- Media, Yogyakarta, 2017) Hal. 1

kegiatan (yang dilaksanakan dengan maksud untuk) atau suatu proses (yang berlangsung dalam rangka) menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia pendidikan (yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan, atau yang terjadi di lapangan pendidikan). Singkatnya evaluasi pendidikan adalah kegiatan atau proses penentuan nilai pendidikan, sehingga dapat diketahui mutu atau hasil-hasilnya.

Mengenai evaluasi pendidikan, Lembaga Administrasi Negara mengemukakan batasan mengenai evaluasi pendidikan sebagai berikut:

- a. Proses/kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan, dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan;
- b. Usaha untuk memperoleh informasi berupa umpan balik (*feed Back*) bagi penyempurnaan pendidikan.<sup>37</sup>

Evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dalam pembelajaran.<sup>38</sup> Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka diperlukan evaluasi. Dengan evaluasi maka seorang pendidik dapat mengukur dan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk membantu pendidik meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan datang, sehingga mampu membantu peserta didik untuk memahami materi-materi yang disampaikan.

Proses pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berkelanjutan, dan melibatkan banyak komponen, seperti: *raw input* (peserta didik), input instrumen (pendidik, tujuan, bahan/program/kurikulum, metode, prasarana dan sarana) dan input lingkungan (situasi dan kondisi lingkungan pendidikan, keadaan sosial,

---

<sup>37</sup> Elis Ratnawulan, A. Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Pustaka Setia, Bandung, 2014) hal. 10

<sup>38</sup> Idrus L, *Evaluasi dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 9, No. 2, 2019, hlm. 922

budaya, ekonomi, dan keamanan).<sup>39</sup> Pemahaman program pendidikan secara benar, serta pengenalan dan penghayatan input instrumen dan input lingkungan secara tepat, akan sangat membantu dalam menyusun rancangan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pengukuran, asesmen dan evaluasi dalam pendidikan memiliki peranan yang sangat menentukan, sebagai pilar penyangga pengendali mutu, sering menjadi rapuh karena keterbatasan, ketepatan, dan keakuratan informasi yang tersedia sehingga keliru dalam memaknai atau memberi arti dan nilai berdasarkan informasi yang dikumpulkan.

Kata *asesmen* berasal dari serapan bahasa Inggris yaitu *assessment* yang artinya penilaian.<sup>40</sup> Menurut Pusmenjar asesmen pembelajaran diharapkan dapat mengukur aspek seharusnya diukur dan bersifat holistik. Asesmen dapat berupa formatif dan sumatif. Asesmen formatif dapat berupa asesmen pada awal pembelajaran dan *assessment* pada saat pembelajaran. *Assessment* pada awal pembelajaran digunakan mendukung pembelajaran terdeferensiasi sehingga peserta didik dapat memperoleh pembelajaran sesuai dengan yang mereka butuhkan. Sementara asesmen formatif pada saat pembelajaran dapat dijadikan sebagai dasar dalam melakukan refleksi terhadap seluruh proses belajar yang dapat menjadi acuan untuk perencanaan pembelajaran dan melakukan revisi apabila diperlukan.<sup>41</sup>

Hingga 1980-an kata *measurement* dan *Evaluation* (di alih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia dengan istilah pengukuran dan penilaian). Setelah tahun 1980-an, kata *assessment* mengambil makna sebagian arti kata *evaluation* terutama

<sup>39</sup> A. Muri Yusuf, *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan, Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, (Kencana: Jakarta, 2017) h.2.

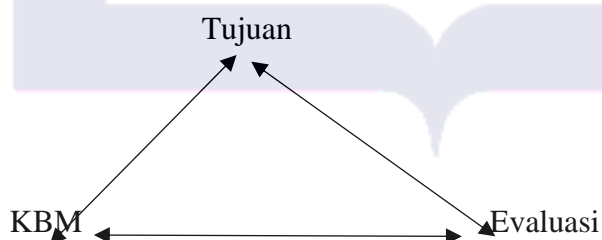
<sup>40</sup> M. Hidayat, Maulidi Arsih, *Asesmen Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*, (Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia: Lombok, 2023) h. 3

<sup>41</sup> Yogi Anggraena dkk, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan menengah*, (Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia: Jakarta, 2022) h. 26.

dalam asesmen pendidikan.<sup>42</sup> Definisi lain dari asesmen disampaikan oleh Uno dan Koni yang menyatakan bahwa secara umum asesmen dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk dasar pengambilan tentang peserta didik, baik menyangkut kurikulum, program, pembelajaran, iklim sekolah maupun kebijakan sekolah.<sup>43</sup>

Asesmen sering disebut sebagai salah satu bentuk penilaian, sedangkan penilaian merupakan salah satu komponen dalam evaluasi. Ruang lingkup asesmen sangat luas dibandingkan dengan evaluasi. Istilah asesmen (*assessmen*) diartikan sebagai proses, kemajuan hasil belajar siswa (*outcomes*).<sup>44</sup> Asesmen hasil belajar merupakan satu kesatuan atau bagian dari pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, asesmen meliputi kegiatan mengobservasi belajar peserta didik, yaitu mendeskripsikan, mengumpulkan, merekam, memberi skor. Dan menginterferensi informasi mengenai pembelajaran peserta didik. Kegunaan utama asesmen sebagai bagian dari proses belajar ialah refleksi (cerminan) pemahaman dan kemajuan peserta didik secara individual.

Ada satu prinsip umum dan penting dalam kegiatan evaluasi, yaitu adanya triangulasi atau hubungan erat tiga komponen dapat dilihat dari triangulasi berikut ini:<sup>45</sup>



Gambar 2. 11 Triangulasi prinsip umum

dan

*Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, (Kencana: Jakarta, 2011) h.5

<sup>43</sup> A. Muri Yusuf, *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan, Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*,... h.4

<sup>44</sup> A. Muri Yusuf, *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan, Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*,... h.5

<sup>45</sup> Suharsimi Arikanto, *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bumi Aksara: Jakarta, 2018), H. 38

#### a) Tujuan Pembelajaran

Kegiatan belajar- mengajar yang dirancang dalam bentuk rencana mengajar disusun oleh guru dengan mengacu pada tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, anak panah yang menunjukkan hubungan antara keduanya mengarah pada tujuan dengan makna bahwa KBM mengacu pada tujuan, tetapi juga mengarah dari tujuan ke KBM, menunjukkan langkah dari tujuan dilanjutkan pemikirannya ke KBM.

#### b) Hubungan antara Tujuan dengan Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan yang sudah tercapai. Dengan makna demikian maka anak panah berasal dari evaluasi menuju ke tujuan. Di sisi lain, jika dilihat dari langkah, dalam menyusun alat evaluasi ia mengacu pada tujuan yang sudah dirumuskan.

#### c) Hubungan antara KBM dengan Evaluasi

Seperti yang sudah dalam nomor 1, KBM dirancang dan disusun dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan. Telah disebutkan pula dalam nomor 2 bahwa alat evaluasi juga disusun dengan mengacu pada tujuan. Selain mengacu pada tujuan, evaluasi juga harus mengacu atau disesuaikan dengan KBM yang dilaksanakan.

Dalam pelaksanaan asesmen, alat evaluasi yang digunakan dapat digolongkan menjadi 2 maca, yaitu tes dan nontes.

#### a) Teknik Nontes

##### 1) Skala bertingkat (Rating Scale)

Skala menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap sesuatu hasil pertimbangan. Oppenheim mengatakan: "*Rating gives a numerical value to*



*some kind of judgement*".<sup>46</sup> Maka dari itu, suatu skala selalu disajikan dalam bentuk angka.

Sebagai contoh, skor biji yang diberikan oleh guru di sekolah untuk menggambarkan tingkat prestasi belajar siswa. Siswa yang mendapat skor 8, digambarkan di tempat yang lebih kanan dalam skala, dibandingkan penggambaran skor 5.



Gambar 2. 12 Skala Pengukuran

Biasanya angka- angka yang digunakan diterapkan pada skala dengan jarak yang sama. Meletakkannya secara bertingkat dari yang rendah ke yang tinggi. Dengan demikian, skala ini dinamakan skala bertingkat.<sup>47</sup>

## 2) Kuesioner (Questionair)

Kuesioner juga sering dikenal angket. Pada dasarnya, kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Dengan kuesioner ini orang dapat diketahui tentang keadaan/ data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatnya, dan lain- lain:

Tentang macam kuesioner, dapat ditinjau dari beberapa segi.

### 1) Ditinjau dari segi siapa yang menjawab, maka ada:

- a) Kuesioner langsung adalah kuesioner yang dikirimkan dan diisi langsung oleh respon.
- b) Kuesioner tidak langsung adalah kuesioner yang dikirimkan dan diisi bukan oleh responden. Kuesioner tidak langsung biasanya digunakan untuk mencari informasi tentang bawahan, anak, saudara, tetangga, dan sebagainya.

<sup>46</sup> Suharsimi Arikanto, *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*, H. 39

<sup>47</sup> Suharsimi Arikanto, *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*, H. 40.



## 2) Ditinjau dari segi cara menjawab

- a) Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga responden hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilih.
- b) Kuesioner terbuka adalah kuesioner yang disusun sedemikian rupa sehingga responden bebas mengemukakan pendapatnya. Kuesioner terbuka disusun apabila jenis jawabannya akan beraneka ragam.<sup>48</sup>

## 3) Daftar cocok (Check List)

Yang dimaksud dengan daftar cocok (*Check list*) adalah deretan pernyataan (yang biasanya singkat- singkat), di mana responden yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda cocok (✓) di tempat yang sudah disediakan.<sup>49</sup>

## 4) Wawancara (Interview)

Wawancara atau interview adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya- jawab sepihak. Wawancara dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu Wawancara bebas, di mana responden mempunyai kebebasan untuk mengutarakan pendapatnya, tanpa dibatasi oleh patokan- patokan yang telah dibuat oleh subjek evaluasi. Wawancara terpimpin, yaitu wawancara yang dilakukan oleh subjek evaluasi dengan cara mengajukan pertanyaan- pertanyaan yang sudah disusun terlebih dahulu. Dalam hal ini, responden tinggal memilih jawaban yang sudah dipersiapkan oleh penanya. Pertanyaan itu kadang- kadang bersifat sebagai yang memimpin dan mengarahkan, dan penjawab sudah dipimpin oleh sebuah daftar cocok sehingga dalam menuliskan

---

<sup>48</sup> Suharsimi Arikanto, Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan, H. 40-41

<sup>49</sup> Suharsimi Arikanto, Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan, H. 41-42

jawabab, ia tinggal membubuhkan tanda cocok di tempat yang sesuai dengan keadaan responden.<sup>50</sup>

#### 5) Pengamatan

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Ada dua macam observasi sebagai berikut:

- a) Observasi partisan, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat. Dalam hal ini, pengamat memasuki dan mengikuti kegiatan kelompok yang sedang diamati. Observasi partisipan dilaksanakan sepenuhnya jika pengamat betul- betul mengikuti kegiatan kelompok, bukan hanya pura- pura. Dengan demikian, ia dapat menghayati dan merasakan seperti apa yang dirasakan orang- orang dalam kelompok yang diamati.
- b) Observasi sistematis, yaitu observasi di mana faktor- faktor yang diamati sudah didaftar secara sistematis dan sudah diatur menurut kategorinya. Berbeda dengan observasi partisipan maka dalam observasi sistematis ini pengamat berada diluar kelompok. Dengan demikian, pengamat tidak dibingungkan oleh situasi yang melingkungi dirinya.
- c) Observasi eksperimental terjadi jika pengamat tidak berpartisipasi dalam kelompok. Dalam hal ini, ia dapat mengendalikan unsur- unsur penting dalam situasi sedemikian rupa sehingga situasi itu dapat diatur sesuai dengan tujuan evaluasi.<sup>51</sup>

#### 6) Riwayat Hidup

<sup>50</sup> Suharsimi Arikanto, Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan, H. 42

<sup>51</sup> Suharsimi Arikanto, Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan, H. 43-44

Riwayat hidup adalah gambaran tentang keadaan seseorang selama masa kehidupannya. Dengan mempelajari riwayat hidup maka subjek evaluasi akan dapat menarik suatu kesimpulan tentang kepribadian, kebiasaan, sikap dari objek yang dinilai.<sup>52</sup>

#### b) Teknik Tes

Kata “tes” berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu “testum” yang berarti piring untuk menyisihkan logam- logam mulia.<sup>53</sup> Maksudnya yaitu dengan menggunakan alat berupa piring akan diperoleh jenis-jenis logam mulia yang nilainya sangat tinggi. Beberapa istilah yang berkaitan dengan tes yaitu test, testing, tester, dan testee. Test adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan- aturan yang sudah ditentukan. Testing merupakan waktu pada saat tes dilaksanakan. Tester yaitu orang yang melaksanakan pengambilan tes atau pembuat tes atau eksperimentor. Testee yaitu responden yang mengerjakan tes. Testee tersebut yang dinilai atau diukur baik mengenai kemampuan, minat, bakat, pencapaian prestasi belajar dan sebagainya.<sup>54</sup>

Menurut Anas Sudijono dalam buku pengantar evaluasi pendidikan, tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee.<sup>55</sup> Menurut S. Eko Widoyoko dalam buku Penilaian hasil pembelajaran di sekolah, Tes yaitu sejumlah

<sup>52</sup> Suharsimi Arikanto, *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 44

<sup>53</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 66.

<sup>54</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h 53.

<sup>55</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 67.

pertanyaan yang membutuhkan jawaban atau sejumlah pernyataan yang harus diberi tanggapan atau respons dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (testee).<sup>56</sup>

Menurut Sumarna Surapranata dalam buku *Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004*, tes yaitu sehimpunan pertanyaan yang harus dijawab atau pernyataan-pernyataan yang harus dipilih, ditanggapi, atau tugastugas yang harus dilakukan oleh orang yang di tes (testee) dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari testee.<sup>57</sup>

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tes merupakan suatu alat pengumpul informasi, tetapi jika dibandingkan dengan alat- alat lain, tes bersifat lebih resmi karena penuh dengan batasan- batasan.

Ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa, tes dibagi menjadi 3, yaitu tes diagnostik, tes formatif, tes sumatif. Ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur kondisi dan kemampuan siswa, tes dapat dibedakan menjadi Tes awal atau pre test, tes diagnostik, tes prasyarat, tes formatif, dan tes sumatif.<sup>58</sup>

Menurut Pusmenjar asesmen kurikulum merdeka disamping bermanfaat bagi guru juga memberikan manfaat bagi peserta. Berikut manfaat asesmen Kurikulum Merdeka untuk guru maupun siswa.

1. Manfaat asesmen formatif
  - a) Manfaat asesmen formatif untuk guru adalah sebagai berikut:
    - 1) Memberikan informasi mengenai kebutuhan belajar siswa
    - 2) Mengetahui tingkat penguasaan materi dan kelemahan serta unit materi yang belum dikuasai siswa.

<sup>56</sup> S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 50.

<sup>57</sup> Sumarna Surapranata, *Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 19.

<sup>58</sup> Suharsimi Arikanto, *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Bumi Aksara: Jakarta, 2018), h. 45

- 3) Mengetahui tingkat penguasaan materi dan kelemahan serta unit materi yang belum dikuasai siswa.
  - 4) Mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus memudahkan guru untuk meramalkan seberapa jauh tingkat keberhasilan siswa saat asesmen sumatif.
  - 5) Dapat memperkirakan berhasil atau tidaknya suatu program pembelajaran saat diberikan siswa.
  - 6) Memudahkan guru dalam merencanakan dan menetapkan topik-topik pembelajaran.
  - 7) Menjadi bahan evaluasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik.
- b) Manfaat asesmen formatif bagi siswa adalah sebagai berikut:
- 1) Memberikan informasi tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.
  - 2) Memudahkan siswa untuk mengetahui tantangan atau hal-hal apa saja yang membuatnya kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
  - 3) Memudahkan siswa untuk menetapkan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik.
  - 4) Membuat siswa lebih menghargai proses pembelajaran dan tidak hanya berfokus pada hasil saja.
2. Manfaat asesmen sumatif
- a) Manfaat asesmen sumatif bagi guru adalah sebagai berikut:
- 1) Memudahkan guru dalam menentukan nilai atau grade setiap siswa agar dapat membandingkannya dengan siswa yang lain.
  - 2) Sebagai umpan balik untuk guru.

- 3) Sebagai dasar untuk menentukan kenaikan kelas atau kelulusan siswa di jenjang pendidikan.
  - 4) Sebagai informasi kemajuan belajar siswa sekaligus bahan laporan ke orang tua dan tenaga kependidikan lainnya.
- b) Manfaat asesmen sumatif untuk siswa adalah sebagai berikut:
- 1) Sebagai umpan balik untuk siswa agar dapat meningkatkan atau mempertahankan hasil belajarnya.
  - 2) Memberikan informasi pada siswa apakah dapat naik kelas atau lanjut ke jenjang pendidikan berikutnya.
  - 3) Sebagai bukti apa saja yang sudah berhasil dikuasai siswa selama pembelajaran tertentu.<sup>59</sup>

Menurut Abi dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika” mengatakan bahwa, selama ini guru melakukan penilaian hasil belajar atau tes hasil belajar siswa menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (paper based test). Secara psikologis paper based test dapat menimbulkan perasaan cemas bagi siswa, hal ini dikarenakan kondisi pengawas yang ada di sekitar siswa menciptakan suasana yang mencemaskan bagi siswa.<sup>60</sup> Permasalahan ini tentunya menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan suasana evaluasi belajar yang menyenangkan serta menarik siswa dalam pengerjaannya. Maka dari itu, diperlukan sarana evaluasi yang sejalan dengan penciptaan suasana yang menarik dan menyenangkan seperti halnya evaluasi belajar menggunakan game

<sup>59</sup> Yusuf Baruta, *Asesmen Pembelajaran pada kurikulum Merdeka Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, (Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya: Lombok Tengah) h.12-14.

<sup>60</sup> M Abi Hamid, *Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika*”, Jurnal: Ilmu Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 1, No. 1, 2016, hlm. 39.

atau permainan. Sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memilih platform Kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran.

#### 4. Prosedur pengembangan produk

Prosedur pengembangan bahan ajar didasarkan pada model pengembangan yang akan digunakan. Terdapat berbagai macam model pengembangan yang pernah dicetuskan oleh ahli seperti Kemp, Dick & Carey, ADDIE, dan 4D.<sup>61</sup> Secara garis besar, model-model pengembangan ini terbagi ke dalam dua kelompok, pertama adalah model prosedural yang menekankan pada keberaturan prosesnya, misalnya model Kaufman, Instruksional Development Institute (IDI), ADDIE, Borg Gall serta Dick & Carey, kedua yaitu model konseptual yang lebih konstruktivistik dimana urutan pengembangannya lebih terbuka dan fleksibel, misalnya model Constructivist Instructional Design atau C-ID.<sup>62</sup> Dari beberapa model ini, model ADDIE termasuk ke dalam model yang unik dikarenakan ia tidak hanya bisa dipakai sebagai model pengembangan intruksional semata namun juga dapat dipakai pada berbagai aspek kehidupan.<sup>63</sup>

Tidak diketahui dengan pasti asal-usul tentang nama ADDIE ini namun konsep yang mendasari lahirnya ADDIE biasanya disematkan kepada Briggs pada tahun 1970 di Florida State University dan angkatan darat Amerika Serikat. ADDIE dipilih sebagai model pengembangan bahan ajar dikarenakan salah satu fungsi ADDIE adalah dapat menjadi acuan untuk membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan bisa mendukung kinerja pelatihan itu

<sup>61</sup> Martina Restuati, Herbert Sipahutar, and Juniastel Rajagukguk, —*AISTSSE 2018: Proceedings of The 5th Annual International Seminar on Trends In Science and Science Education*, I CCER (Slovakia: European Alliance for Innovation, 2019), h. 947.

<sup>62</sup> Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2*, Yudi Hari Rayanto & Sugianti, vol. 216 (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 25.

<sup>63</sup> Achmad Noor Fatirul and Bambang Winarto, *Instructional Development Design (Model-Model Pengembangan Pembelajaran)* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021), h. 78.



sendiri.<sup>64</sup> Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti ketika menggunakan model ADDIE dalam pengembangan pembelajaran meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*) dan pengembangan (*development*). Penjelasan ringkasnya adalah sebagai berikut:

1. Analisis, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan dalam rangka mengkaji masalah dalam pembelajaran, karakteristik guru dan peserta didik, serta metode, model dan proses pembelajaran.
2. Desain, yaitu setelah dilakukan analisis kebutuhan, maka produk yang akan dikembangkan didesain dan dirancang berdasarkan hasil analisis.
3. Pengembangan, yaitu tahap merancang produk berdasarkan desain yang dirancang.
4. Implementasi, yaitu tahap merealisasikan produk ke dalam kondisi nyata.
5. Evaluasi, tahapan ini memiliki kegiatan mengukur pengembangan produk sehingga peneliti bisa memberikan umpan balik serta perbaikan.<sup>65</sup>



Gambar 2. 13. Model Pengembangan ADDIE

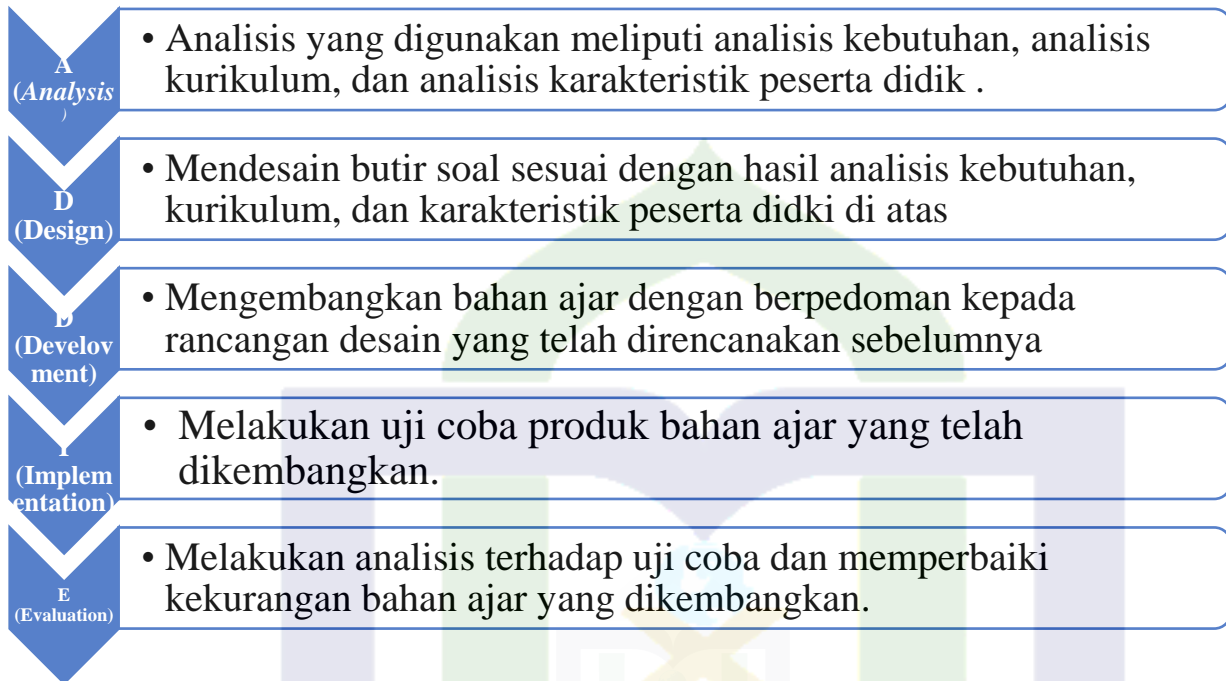
Adapun tahapan ADDIE dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar

<sup>64</sup> IGI Global and Information Resources Management Association, *Multicultural Instructional Design : Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (Pennsylvania: IGI Global, 2019), h. 298.

<sup>65</sup> Mulyanto et al.,—*Prosiding Seminar Nasional Sosial Dan Humaniora: Mengembangkan Kehidupan Berbangsa Yang Lebih Beradab* (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2023), h. 1286.



Berikut:



Gambar 2. 14 Tahapan pengembangan menggunakan ADDIE

##### 5. Indikator kevalidan, kepraktisan dan keefektifan soal asesmen

Pengembangan diartikan sebagai rangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Kegiatan pengembangan meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.<sup>66</sup>

Apabila definisi pengembangan media pembelajaran ini ditarik ke dalam konteks bahan ajar, maka dapat disimpulkan kalau pengembangan bahan ajar adalah serangkaian proses mulai dari perencanaan hingga evaluasi yang dilalui guna menghasilkan suatu bahan ajar.

Widodo dan Jasmadi memberikan rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar. Rambu-rambu tersebut adalah:

<sup>66</sup> F Anwar et al., *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (Makassar: TOHAR MEDIA, 2022), h. 55.

- a. Bahan ajar harus disesuaikan dengan peserta didik yang sedang mengikuti proses belajar-mengajar.
- b. Bahan ajar diharapkan mampu mengubah tingkah laku peserta didik,
- c. Bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik diri.
- d. Program belajar-mengajar yang akan dilangsungkan.
- e. Di dalam bahan ajar telah mencakup tujuan kegiatan pembelajaran yang spesifik.
- f. Guna mendukung ketercapaian tujuan, bahan ajar harus memuat materi pembelajaran secara rinci, baik untuk kegiatan dan latihan, terdapat evaluasi sebagai umpan balik dan alat untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik.

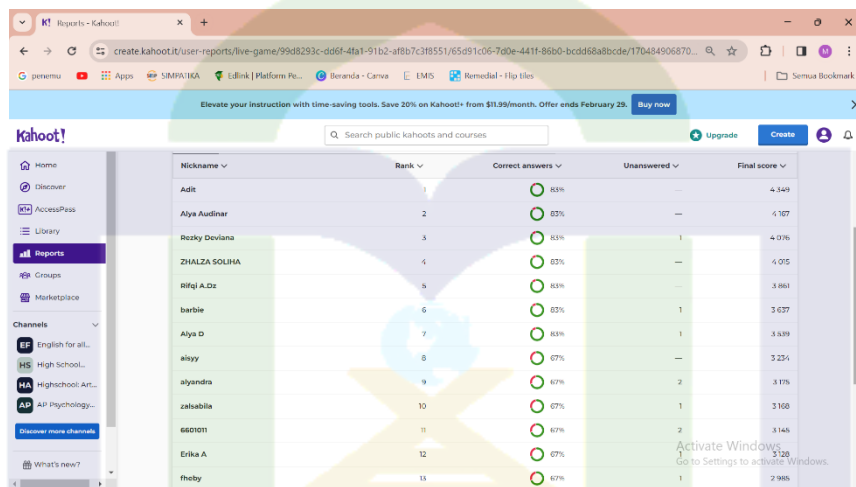
6. Penggunaan aplikasi *kahoot* pada asesmen dalam pembelajaran PAI

Implementasi kurikulum merdeka menekankan pentingnya keterpaduan pembelajaran dengan asesmen, terutama asesmen sebagai suatu siklus belajar. Penilaian atau asesmen bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran pada pembelajaran PAI. Asesmen ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk mendapatkan informasi perkembangan peserta didik. Informasi tersebut merupakan umpan balik bagi peserta didik dan juga pendidik pada pembelajaran PAI.

Tujuan asesmen untuk peserta didik berguna untuk berefleksi, dengan memonitor kemajuan belajarnya, tantangan yang dialaminya, serta langkah langkah yang perlu ia lakukan untuk meningkatkan terus capaiannya. Hal ini merupakan proses belajar yang penting untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Untuk pendidik, Bagi pendidik, asesmen berguna untuk merefleksikan strategi

pembelajaran yang digunakannya, serta untuk meningkatkan efektivitasnya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Asesmen ini juga memberikan informasi tentang kebutuhan belajar individu peserta didik yang diajarnya.<sup>67</sup>

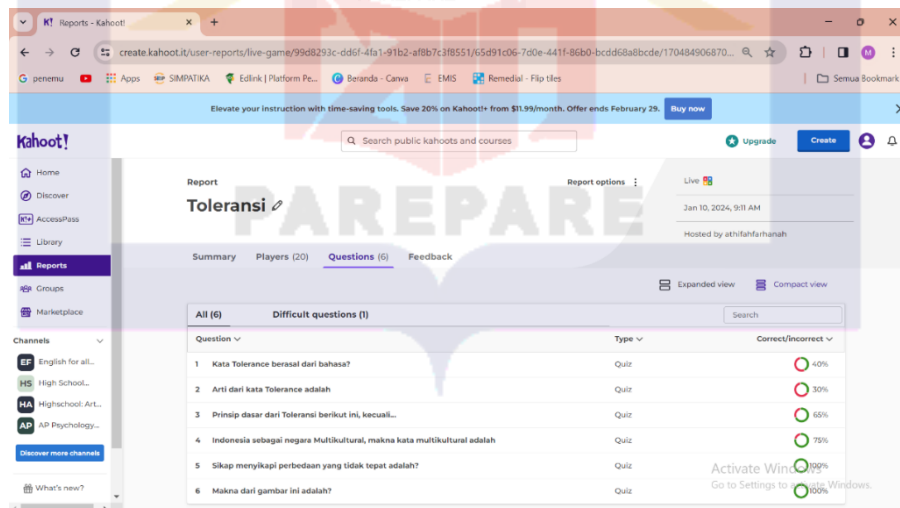
Penggunaan fitur pada aplikasi kahoot yang dapat digunakan sebagai fitur menganalisis hasil asesmen asesmen formatif pada peserta didik.



The screenshot shows the Kahoot! Reports page for a game titled 'Toleransi'. The page displays a leaderboard with the following columns: Nickname, Rank, Correct answers, Unanswered, and Final score. The data is as follows:

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Adit	1	85%	—	4.549
Alya Audinar	2	83%	—	4.167
Rezky Deviana	3	83%	1	4.076
ZHALZA SOLIHA	4	83%	—	4.015
Rifqi A.Oz	5	83%	—	3.981
barbie	6	83%	1	3.637
Alya D	7	83%	1	3.639
aisy	8	67%	—	3.234
alyandra	9	67%	2	3.176
zalsabila	10	67%	1	3.168
GGC101	11	67%	2	3.145
Erika A	12	67%	—	3.120
rheby	13	67%	1	2.985

Gambar 2. 16 Analisis soal pada aplikasi kahoot



The screenshot shows the Kahoot! Report page for the game 'Toleransi'. The page displays a table of questions with the following columns: Question, Type, and Correct/Incorrect. The data is as follows:

Question	Type	Correct/Incorrect
1 Kata Tolerance berasal dari bahasa?	Quiz	40%
2 Arti dari kata Tolerance adalah	Quiz	30%
3 Prinsip dasar dari Toleransi berikut ini, kecuali...	Quiz	65%
4 Indonesia sebagai negara Multikultural, makna kata multikultural adalah	Quiz	75%
5 Sikap menyikapi perbedaan yang tidak tepat adalah?	Quiz	95%
6 Makna dari gambar ini adalah?	Quiz	100%

Gambar 2. 15 Analisis butir soal pada aplikasi kahoot

<sup>67</sup> Yogi Anggreana, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah ....* h. 27

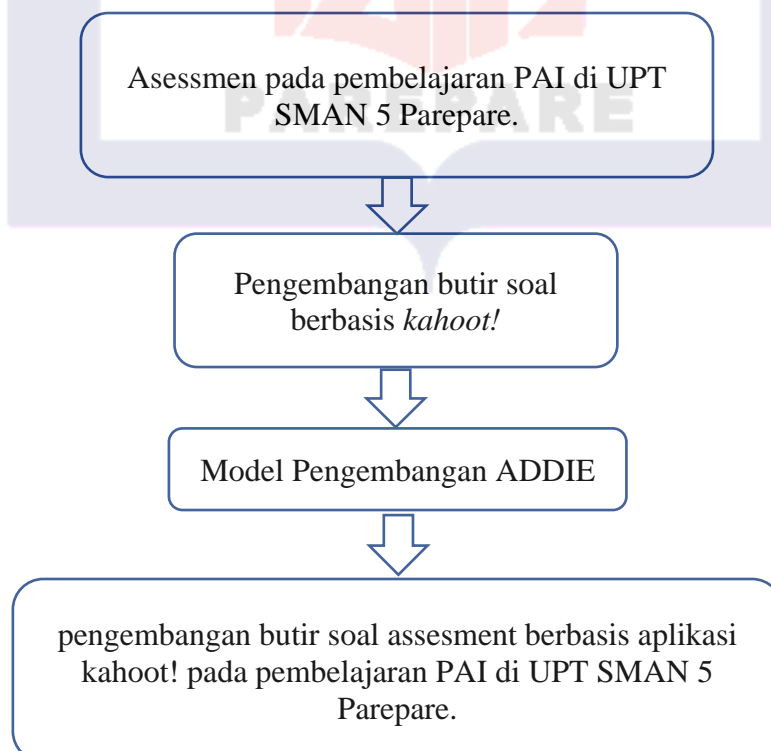
Gambar diatas dapat kita lihat bahwa guru dapat menganalisis tingkat keberhasilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan asesmen yang diberikan sehingga guru dapat mengevaluasi kelebihan dan kelemahan setiap peserta didik.

Pada gambar berikut, guru dapat melakukan analisis pada masing- masing soal yang telah dijawab oleh peserta didik. Sehingga guru akan mengevaluasi materi sesuai kebutuhan peserta didik berdasarkan analisis persentasi butir soal. Guru akan mempersiapkan bahan ajar berdasarkan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran berpihak kepada murid dapat dilaksanakan pada pembelajaran PAI di setiap tingkat satuan pendidikan.

### C. Kerangka Teori Penelitian

Dalam karya ilmiah ini, peneliti akan memfokuskan penelitian mengenai pengembangan butir soal assesment berbasis aplikasi *kahoot!* pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.

Dengan ini penulis membuat skema untuk lebih jelas dan merupakan sebuah kerangka pikir sebagai landasan sistematika berpikir dan menguraikan masalah-masalah yang di bahas dalam penelitian ini.



#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang akan dijadikan acuan dalam mencari jawaban yang benar dan konkrit, sehingga diperoleh kebenaran melalui pembuktian di lapangan. Hal tersebut sepadan dengan pendapat Suharsimi Arikunto hipotesis didefinisikan sebagai alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya.<sup>68</sup> Hipotesis sebagai dugaan sementara yang kemudian akan dicari kebenarannya dengan mengumpulkan data melalui penelitian, sehingga diperoleh fakta yang ada dan terjadi di lapangan.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis bahwa “penelitian ini berupa produk pengembangan butir soal assesment berbasis aplikasi *kahoot!* pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare. Melalui proses validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba penggunaan pengembangan butir soal asesmen ini. Hasil pengembangan pengembangan butir soal asesmen ini. dapat digunakan dalam proses pembelajaran.”

---

<sup>68</sup> Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2007), h. 162.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau research & development (R&D). Penelitian dan pengembangan memiliki dua fungsi, yakni mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang dimaksud tidak selamanya berbentuk benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, software komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar dan program-program pendidikan.<sup>69</sup> Penelitian dan pengembangan terdiri atas empat level (tingkatan), yaitu:

1. Level 1= peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, namun tidak dilanjutkan pada pembuatan dan pengujian produk.
2. Level 2= peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang sudah ada. Produk tersebut diuji validitasnya.
3. Level 3= peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, dilanjutkan dengan membuat rancangan pengembangan, membuat produk lalu menguji keefektifan produk hasil pengembangan tersebut.
4. Level 4= peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru, membuat produk, dan menguji efektivitasnya.<sup>70</sup>

Terdapat beberapa macam model pengembangan yang dapat dijadikan landasan ketika ingin melaksanakan penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation). Model ini pernah digunakan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009 untuk mengembangkan desain pembelajaran. Pada tahap

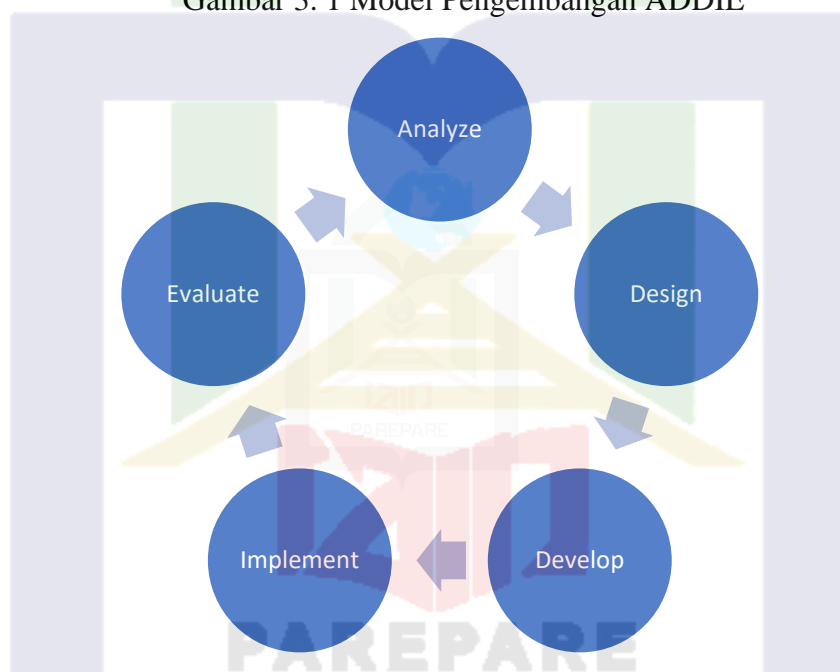
---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, 3rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 753.

<sup>70</sup> Sugiyono, h. 756.

analysis, peneliti melakukan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan untuk menemukan produk yang perlu dikembangkan. Tahap design merupakan proses merancang produk sesuai kebutuhan. Selanjutnya development yang merupakan kegiatan membuat dan menguji produk. Selanjutnya adalah tahapan implementation, tahap dimana produk yang dikembangkan telah digunakan. Terakhir, evaluation yaitu menilai apakah produk sudah sesuai spesifikasi atau belum.<sup>71</sup>

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE



#### **B. Prosedur Pengembangan Butir Soal Asessmen Berbasis Aplikasi Kahoot!**

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. ADDIE adalah model yang digunakan dalam mengembangkan produk, salah satunya produk dalam pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluations (Evaluasi).

<sup>71</sup> Sugiyono, h. 766.

## 1. *Analysis (Analisis)*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE, pada tahap awal adalah melakukan analisis terkait pengembangan produk baru dan memberikan evaluasi kelayakan serta syarat-syarat pengembangannya. Dalam konteks pengembangan produk, masalah dapat muncul ketika produk yang ada atau telah diterapkan tidak lagi relevan dengan kebutuhan target pengguna, lingkungan belajar, perkembangan teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya (Mulyatiningsih, 2016). Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan tidak memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

Secara keseluruhan, tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

### a. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap analisis kebutuhan, langkah pertama yang dilakukan adalah melihat kondisi bahan ajar yang digunakan kemudian mengevaluasi adanya pengembangan butir soal tersebut untuk mendukung pelaksanaan asesmen. Dalam langkah ini, peneliti menentukan indikator dan capaian pembelajaran yang dibutuhkan untuk dikembangkan guna membantu peserta didik dalam proses asesmen.

### b. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti memperhatikan kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan produk yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Setelah itu, peneliti mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) yang ada dalam kurikulum untuk membuat rumusan indikator-indikator dalam pencapaian pembelajaran yang relevan dengan produk yang dikembangkan. Meneliti melakukan uji dan analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan pengecoh butir soal.



### c. Analisis Materi

Dalam analisis ini bertujuan untuk menentukan butir soal yang disusun dalam pengembangan assesmen. Langkah yang dilakukan dalam analisis materi adalah melakukan wawancara dengan guru PAI yang berkompeten. Melalui pengamatan langsung, peneliti dapat memperoleh informasi yang relevan mengenai materi yang perlu dicakup dalam pengembangan butir soal serta memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang kebutuhan guru dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### 2. *Design* (Desain)

Langkah kedua yaitu desain, tahap ini peneliti mulai mempersiapkan untuk merancang media evaluasi pembelajaran dengan menyesuaikan Capaian Pembelajaran (CP) pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu CP (11.10). Secara khusus materi ini membahas tentang ketentuan pernikahan dalam islam dengan capaian pembelajaran (CP) Peserta didik mampu menganalisis ketentuan pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; mempresentasikan tentang ketentuan pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; menerapkan ketentuan khutbah, tablig, dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan meyakini bahwa ijtihad merupakan salah satu sumber hukum Islam; membiasakan sikap menebarkan *Islam rahmat li alālamīn*, komitmen, bertanggung jawab, menepati janji, adil, amanah, terbuka terhadap ilmu pengetahuan, dan menghargai perbedaan pendapat.

### 3. *Development* (Pegembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap di mana produk yakni pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot!* pada pembelajaran PAI direalisasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Pada tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI meliputi implementasi desain, pembuatan konten, pengembangan fitur dan semua tahapan yang terkait dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan rancangan.

Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI tersebut selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah proses validasi oleh dosen ahli atau validator yang memiliki keahlian di bidang tersebut. Dalam proses validasi, validator menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya pada tahap analisis dan perancangan. Instrumen tersebut digunakan untuk mengevaluasi dan memeriksa kelayakan. Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI dari berbagai aspek yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni layak atau tidaknya dalam aspek isi, bahasa, penyajian materi dan grafik.

Dalam tahap validasi, validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap. Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, validator juga memberikan beberapa komentar beserta masukan terkait isi dalam pengembangan butir soal asesmen pada pembelajaran PAI tersebut. Saran dan komentar tersebut digunakan sebagai acuan untuk melakukan peninjauan kembali dan penyempurnaan. Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI. Pada tahap validasi dilaksanakan secara berkelanjutan sampai pengembangan butir soal asesmen pada pembelajaran PAI dinyatakan layak untuk diterapkan dalam belajar mengajar di sekolah.

Selanjutnya, dalam tahap pengembangan ini analisis data dalam penilaian. Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI dilakukan oleh peneliti yang diperoleh dari validator. Analisis data dilaksanakan sebagai perolehan nilai kevalidan. Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

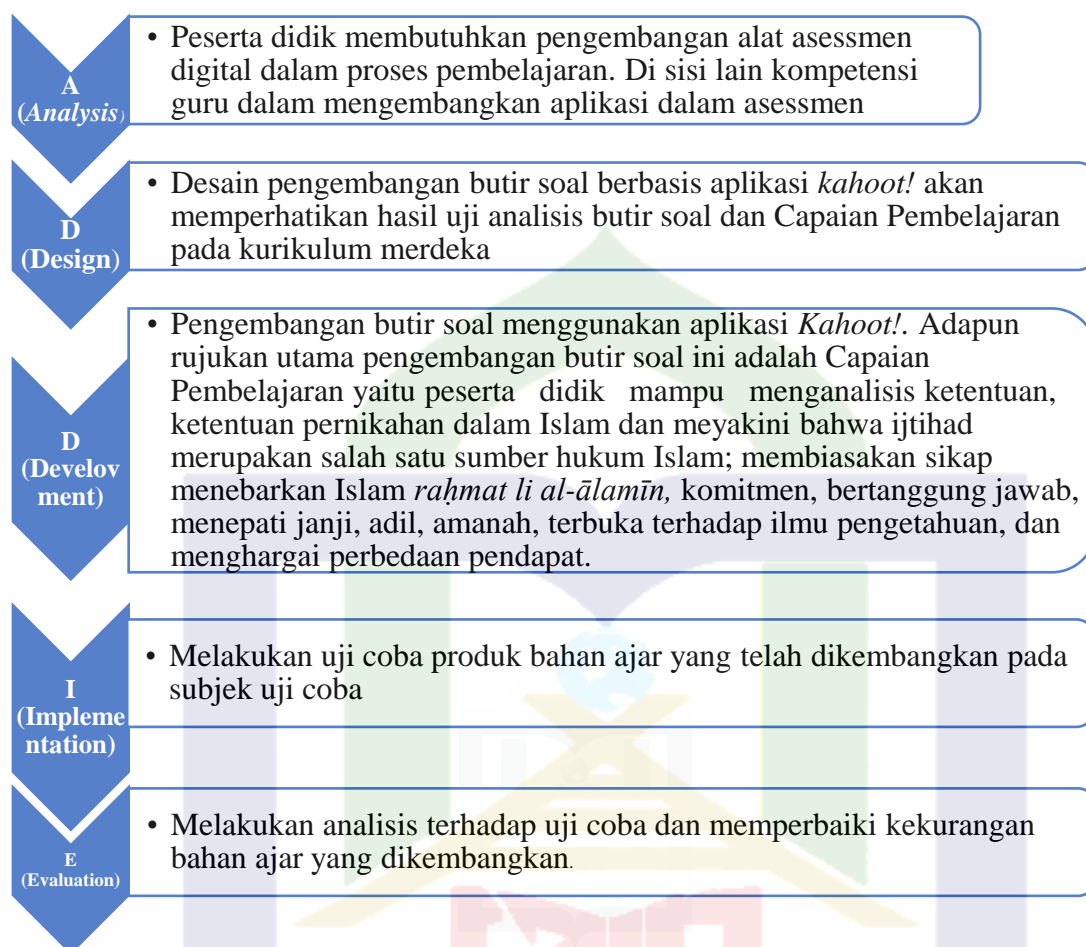
Tahap keempat dalam model penelitian adalah implementasi. Implementasi dilakukan secara terbatas pada sekolah yang telah ditunjuk sebagai tempat penelitian. Implementasi dilakukan dalam proses asesmen menggunakan butir soal yang telah dikembangkan. Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI.

Pada tahap implementasi, selain melakukan implementasi asesmen menggunakan butir soal berbasis aplikasi *Kahoot!*, peneliti juga melakukan penyebaran angket respon kepada peserta didik. Angket tersebut berisi butir-butir pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan pengembangan butir soal asesmen pada pembelajaran PAI. Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan data yang relevan dan mengukur nilai kepraktisan penggunaan Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI.

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penilaian terhadap keefektifan Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI. Data keefektifan diperoleh dari nilai tes hasil belajar peserta didik dengan menghitung berapa persen ketuntasan peserta didik berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh sekolah.

b. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah tahap implementasi, peneliti melakukan perbaikan tahap akhir terhadap Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan umpan balik yang diperoleh dari peserta didik dan guru. Tujuan dari revisi ini adalah untuk memastikan bahwa Setelah pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara efektif oleh sekolah yang lebih luas.



Gambar 3. 2 Tahapan Pengembangan Butir Soal Asesmen Berbasis Aplikasi Kahoot

### C. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di UPT. SMAN 5 Parepare yang beralamat di Jalan Kelapa Gading, No. 69 Kelurahan Bumi Harapan, Kecamatan Bacukiki Barat, Kota Parepare Sulawesi Selatan. Penentuan sampel menggunakan teknik kelas sampling dengan memilih kelas XI.2 sebagai sampel uji coba pada pengembangan ini.

### D. Data dan Sumber Data

Jenis data yang terkumpul selama proses penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli

materi dan ahli media serta hasil penilaian angket respon peserta didik. sebagai subjek uji coba pada penelitian ini. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, kritik, saran, dan perbaikan dari validator, pengajar, dan peserta didik.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dengan tata cara penyekoran mengacu pada teknik pengukuran skala likert. Angket sendiri merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.<sup>72</sup>

Selain angket, instrumen lain yang digunakan adalah pedoman wawancara dan tes lisan. Angket akan dibagikan kepada peserta didik dan pedoman wawancara digunakan sebagai petunjuk saat melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik apabila menggunakan produk pengembangan. Dalam instrumen angket ini akan melibatkan beberapa sumber data, yaitu ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Dari hasil angket ini yang nantinya akan diperoleh informasi mengenai kelayakan dan keefektifan dari soal yang digunakan pada pengembangan butir soal berbasis aplikasi kahoot.

Secara rinci, instrumen kevalidan dapat dibagi ke dalam tiga aspek, yakni:

#### **1. Instrumen Kevalidan**

##### **a. Lembar Validasi Lembar Soal**

Instrumen ini akan digunakan untuk mendapatkan data berupa kualitas soal yang disusun dalam pengembangan butir soal berbasis Aplikasi Kahoot dengan menggunakan model Walker dan Hess.<sup>73</sup> Instrumen ini terdiri dari identitas

---

<sup>72</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

<sup>73</sup> Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia). h. 143

instrumen, data diri, dan pertanyaan instrumen. Adapun gambaran kisi- kisi instrumen validasi lembar soal berikut.

Tabel 3. 1 Kisi- kisi Lembar Validasi Lembar Soal

No	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Penyajian	Keruntutan konsep	1
		Sajian soal menarik	2
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat	3
2	Desain isi	Variasi isi kuis	4
		Kualitas foto/ gambar	5
		Kesesuaian karakter atau huruf	6
3	Desain	Penampilan tata letak	7
		Tampilan aplikasi menarik	8
		Memberi motivasi belajar	9
4	Penggunaan	Kemudahan mengakases aplikasi	10
		Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	11
		Menu kuis mudah dimengerti	12

b. Lembar Validasi Lembar Observasi Keefektifan

Instrumen ini akan digunakan untuk mendapatkan data berupa observasi keefektifan soal yang disusun dalam pengembangan butir soal berbasis Aplikasi Kahoot dengan menggunakan model Walker dan Hess.<sup>74</sup> Instrumen ini terdiri dari identitas instrumen, data diri, dan pertanyaan instrumen untuk responden.

Tabel 3. 2 Kisi- kisi lembar observasi keefektifan

No	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1	Penyajian	Keruntutan Kosep	1

<sup>74</sup> Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia). h. 143

		Sajian soal menarik	2
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat	3
2	Desain isi	Variasi isi kuis	4
		Kualitas foto/ gambar	5
		Kesesuaian karakter atau huruf	6
3	Desain	Penampilan tata letak	7
		Tampilan aplikasi menarik	8
		Memberi motivasi belajar	9
4	Penggunaan	Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	11
		Menu kuis mudah dimengerti	12

c. Lembar Observasi Respon Peserta Didik

Instrumen ini akan digunakan untuk mendapatkan data berupa observasi respon peserta didik yang disusun dalam pengembangan butir soal berbasis Aplikasi Kahoot dengan menggunakan model Walker dan Hess.<sup>75</sup> Instrumen ini terdiri dari identitas instrumen, data diri, dan pertanyaan instrumen untuk responden.

Tabel 3. 3 Kisi- kisi lembar observasi peserta didik

No.	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1	Keefektifan produk asesmen menggunakan aplikasi kahoot	a. Kemenarikan tampilan soal menggunakan Kahoot	1
		b. Kemenarikan tampilan visual (foto, gambar) pada Kahoot	2

<sup>75</sup> Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia). h. 143

	c. Tingkat ketertarikan siswa dalam menggunakan Kahoot sebagai alat asesmen	3
	d. Menambah rasa semangat dalam mengerjakan soal	4
	e. Penyajian materi soal mudah dipahami	5
	f. Kesesuaian soal dengan materi	6
	g. bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	7
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	8
	Kemudahan mengerjakan soal berbasis aplikasi kahoot	9
	Kemudahan dalam mengakses kahoot	10

d. Lembar Observasi Penilaian Guru Penggunaan Asesmen berbasis Aplikasi Kahoot

Instrumen ini akan digunakan untuk mendapatkan data berupa observasi penilaian guru dalam menggunakan pengembangan butir soal berbasis aplikasi kahoot dengan menggunakan model Walker dan Hess.<sup>76</sup> Instrumen ini terdiri dari identitas instrumen, data diri, dan pertanyaan instrumen untuk responden.

<sup>76</sup> Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia). h. 143



Tabel 3. 4 Kisi- kisi lembar observasi penilaian guru dalam menggunakan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot.

No	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1	Isi	Kesesuaian butir soal dengan CP	1
		Kelengkapan butir soal dengan materi	2
		Keakuratan gambar	3
		Keakuratan istilah- istilah	4
2	Penyajian	Keruntutan Konsep	5
		Kejelasan penyajian gambar	6
		Kesesuaian kategori soal	7
		Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	8
		Komunikatif	9
3	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	10
		Keefektifan kalimat	11
		Kebakuan Istilah	12
		Ketepatan tata bahasa	13
		Ketepatan ejaan	14

## 2. Instrumen Kepraktisan

Instrumen kepraktisan yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengamati penggunaan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot!* pada subjek uji coba. Berikut adalah kisi- kisi instrumen yang memperhatikan aspek keterlaksanaan dan respon peserta didik.

Tabel 3. 5 Kisi- kisi instrumen Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator
-----	-------	-----------

1	Keterlaksanaan	1. Perkenalan pengembangan soal asesmen berbasis aplikasi <i>kahoot!</i> kepada peserta didik.
		2. Pengorganisasian peserta didik menggunakan asesmen dengan aplikasi <i>kahoot!</i>
		3. Membimbing peserta didik untuk menggunakan asesmen dengan aplikasi <i>kahoot!</i>
2	Respon Peserta Didik	1. Keaktifan peserta didik dalam asesmen berbasis aplikasi <i>kahoot!</i>
		2. Keaktifan peserta didik dalam menjawab soal asesmen

### 3. Instrumen Keefektifan

Instrumen keefektifan yang digunakan adalah berupa hasil asesmen berbasis aplikasi *kahoot!*. Hasil asesmen dapat dilihat dari hasil analisis pada menu *View Result*.

Selain dengan tes hasil asesmen, keefektifan butir soal asesmen yang dikembangkan juga dapat dilihat dari respon peserta didik terhadap produk pengembangan. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Angket untuk Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	No. Pertanyaan
<b>Pengoprasian atau penggunaan</b>		
1.	Aplikasi mudah dioperasikan atau digunakan	1
2.	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	2
<b>Reaksi Pemakai</b>		
3.	Merasa Senang menggunakan media ini	3

4.	Tertarik jika materi lain menggunakan media ini	4
5.	Semangat dan termotivasi belajarnya menggunakan media ini	5
6.	Paham dan jelas penyajian materi menggunakan media ini	6
7.	Berminat dan tertarik jika belajar disekolah dan dirumah menggunakan media ini.	7
8.	Ingin memiliki media ini	8
9.	Tertarik dengan bentuk dan tampilan medianya	9
10	Fasilitas pendukung atau tambahan supplementary materials)	10
11.	Terdapat fasilitas suara pada soal	11

## F. Teknik Analisi Data

### 1. Teknik Analisis Data Kevalidan

Instrumen yang digunakan untuk menguji kevalidan adalah angket. Jenis data yang diperoleh berupa data kuantitatif. Jawaban dari validasi ahli akan diberikan skor berdasarkan teknik pengukuran skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial.<sup>77</sup>

Lembar validasi pengembangan butir soal asesmen pada pembelajaran PAI digunakan untuk memperoleh data mengenai kevalidan modul yang telah dikembangkan. Data kevalidan ini diperoleh melalui penilaian dari tiga kelompok validator, yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media.

<sup>77</sup> Vivi Herlina, Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019).

Pada lembar validasi, penggunaan skala *Likert* digunakan sebagai metode penilaian. Skala *Likert* ini terdiri dari lima alternatif jawaban yang digunakan oleh para validator untuk menilai modul. Alternatif jawaban sebagaimana dalam tabel 3.4 berikut:

Tabel 3. 7 Aturan Pembobotan Skor

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai (SS)	4
Sesuai (S)	3
Cukup Sesuai (KS)	2
Sangat Tidak Setuju (TS)	1

Kemudian dianalisis menggunakan rumus seperti berikut ini.

$$p = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase data yang didapatkan

L = jumlah skor yang didapatkan

n = jumlah seluruh skor

Skor yang diberikan oleh setiap ahli dalam proses validasi menentukan kevalidan yang dikembangkan. Selanjutnya data yang telah diperoleh dihitung dan dianalisis menggunakan pedoman klasifikasi skor kevalidan sebagaimana dalam tabel 3.8 berikut:<sup>78</sup>

Tabel 3. 8 Klasifikasi Skor Kevalidan

Penilaian	Klasifikasi
$85\% \leq x < 100\%$	Valid dengan nilai sangat bagus
$65\% \leq x < 84\%$	Valid dengan nilai bagus
$45\% \leq x < 64\%$	Valid dengan nilai cukup

<sup>78</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, h. 93.

$0\% \leq x < 44\%$	Tidak valid
---------------------	-------------

## 2. Teknik Analisis Data Kepraktisan

Jenis data kepraktisan berupa data kuantitatif yang diperoleh dari melakukan scoring terhadap lembar observasi. Skor sendiri terbagi menjadi empat kategori dimana skor 4 untuk kategori sangat baik, baik mempunyai skor 3, kurang baik mempunyai skor 2, dan tidak baik mempunyai skor 1. Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis deskriptif kuantitatif. Adapun rumus yang akan digunakan adalah:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase skor (dibulatkan)

$\Sigma R$  : Jumlah seluruh skor hasil observasi

N : Jumlah skor ideal

Kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Pengambilan Keputusan Kepraktisan

Presentasi (%)	Kategori
0- 20	Tidak praktis
21- 40	Kurang praktis
41- 60	Cukup praktis
61- 80	Praktis
81- 100	Sangat praktis

## 3. Teknik Analisis Data Keefektifan

### a. Teknik analisis data hasil belajar

Hasil belajar merupakan salah satu parameter untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam menempuh pembelajaran. Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan nilai keefektifan pengembangan butir soal asesmen pada pembelajaran PAI. Data tersebut didapatkan dengan menganalisis hasil tes hasil

belajar yang dilakukan oleh peserta didik pada akhir pembelajaran. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan skor pada tes hasil belajar setiap peserta didik
- b) Menghitung skor tes hasil belajar setiap peserta didik
- c) Menghitung nilai yang diperoleh setiap peserta didik
- d) Mengkategorikan nilai berdasarkan nilai KKM yakni 75
- e) Menganalisis data dan menyajikan dalam bentuk tabel
- f) Menghitung persentase ketuntasan tes peserta didik, dengan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase data yang didapatkan

L = jumlah skor yang didapatkan

n = jumlah seluruh skor

- g) Melakukan konversi perhitungan ketuntasan dengan menggunakan pedoman klasifikasi skor keefektifan sebagaimana dalam tabel 3.10 berikut:

Tabel 3. 10 Pedoman Klasifikasi Penilaian Keefektifan

Persentase keterlaksanaan	Kategori
$X > 80\%$	Sangat Baik (SB)
$61\% \leq x < 80\%$	Baik (B)
$41\% \leq x < 60\%$	Cukup (C)
$21\% \leq x < 40\%$	Kurang (K)
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang (SK)

Keefektifan pengembangan butir soal berbasis aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran PAI dapat dievaluasi melalui analisis statistik yang membandingkan motivasi belajar PAI peserta didik sebelum dan setelah penerapan pengembangan butir soal berbasis aplikasi *Kahoot!*. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan butir soal

berbasis aplikasi *Kahoot!* memiliki pengaruh yang efektif dalam asesmen pembelajaran.

Dalam penelitian ini, digunakan desain penelitian One Group Pretest Posttest. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diukur motivasi belajar PAI nya sebelum dan setelah penerapan Modul Pembelajaran PAI. Desain penelitian One Group Pretest Posttest sebagaimana dalam tabel 3.11 berikut:

Tabel 3. 11 One Group Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = *Pretest* (Tes Awal)

O<sub>2</sub> = *Posttest* (Tes Akhir)

X = *Treatment* (Penerapan pengembangan butir soal berbasis aplikasi *Kahoot!*)

Untuk observasi aktivitas pengguna dan peneliti, digunakan penilaian Ya atau Tidak. Skor 1 untuk Ya dan skor 0 untuk Tidak, dengan catatan pengamat akan memberikan skor 1 terhadap tiap kriteria penilaian apabila lebih dari 50% subjek uji coba melaksanakan kegiatan yang dinilai tersebut. Peneliti menetapkan kriteria bahwa keefektifan bahan ajar akan terpenuhi apabila rata-rata skor yang diperoleh untuk tiap kegiatan (kegiatan awal, inti, dan penutup) tercapai lebih besar atau sama dengan 50% dan secara umum bahan ajar dikatakan efektif apabila terpenuhi 75% dari keseluruhan kegiatan.

Adapun penilaian keefektifan untuk respon pengguna akan diputuskan berdasarkan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Tabel presesntase keefektifan

Presentase (%)	Kategori
1-24	Tidak Efektif

25-49	Kurang efektif
50-74	Cukup efektif
75-100	Efektif





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Proses Pengembangan Butir Soal Asessmen berbasis Aplikasi Kahoot!

Pada pengembangan ini, peneliti melakukan suatu pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi Kahoot. Prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*) meliputi tahap pertama yakni analisis (*analysis*), tahap kedua yakni desain (*design*), tahap ketiga yakni pengembangan (*development*), tahap ke empat yakni implementasi (*implementation*) dan tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Berikut uraian penelitian yang telah dilaksanakan:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Penelitian pendahuluan dilakukan di UPT SMAN 5 Parepare. Penelitian awal bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik terkait materi Pernikahan dalam Islam serta alat asesmen yang digunakan di sekolah tersebut, khususnya asesmen berbasis aplikasi.

##### a. Analisis kebutuhan pengembangan butir soal Asesmen

Analisis kebutuhan alat asesmen digunakan sebagai data acuan untuk melakukan pengembangan butir soal asesmen. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi. Dari data observasi yang dilakukan didapatkan data, bahwa alat asesmen yang digunakan pada kelas XI UPT SMAN 5 Parepare bervariasi, namun untuk pengembangan sebuah butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot! masih perlu dikembangkan.

Alat asesmen yang digunakan guru dalam melaksanakan asesmen di dalam kelas meliputi, berbasis kertas, *google form*, dan *Quiziz*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kelas XI UPT SMAN 5 Parepare, membutuhkan

pengembangan butir soal asesmen yang lebih variatif untuk peserta didik dalam proses asesmen khususnya yang akan dikembangkan yaitu pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot dengan materi Pernikahan dalam Islam dalam pembelajaran PAI di kelas XI UPT SMAN 5 Parepare

b. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik

Hasil observasi yang dilakukan, diperoleh bahwa peserta didik lebih sering menggunakan Laptop dalam proses belajar sehari-hari. Ketersediaan titik jaringan internet di setiap ruang kelas menjadi menunjang peserta didik dalam mengakses internet yang dapat digunakan dalam pelaksanaan asesmen berbasis aplikasi terutama penggunaan asesmen berbasis aplikasi kahoot.

Berdasarkan data ini peneliti akan mengembangkan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot pada materi pernikahan dalam Islam. Peserta didik dapat memanfaatkan laptop yang mereka miliki dengan baik dalam proses asesmen.

c. Merumuskan Kisi- Kisi Pengembangan Soal Asesmen

Pernikahan dalam Islam merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas XI pada tingkat SMA sesuai dengan kurikulum merdeka. Pengembangan butir soal asesmen menyesuaikan pada Capaian Pembelajaran Fase F (kelas XI dan XII) dan Tujuan Pembelajaran pada KKTP.

Berdasarkan rumusan capaian pembelajaran Fase F, pada Alur Tujuan Pembelajaran yang menjadi sumber rumusan tujuan pembelajaran materi pernikahan dalam Islam kelas XI. Adapun tujuan pembelajaran materi pernikahan dalam Islam pada pembelajaran PAI kelas XI tingkat SMA sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan tentang pengertian pernikahan;
- 2) Menjelaskan dalil naqli pernikahan;
- 3) Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam;
- 4) Menyimpulkan hikmah pernikahan dalam Islam;

- 5) Meyakini kebenaran ketentuan pernikahan dalam Islam;
- 6) Membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, bersatu, dan menepati janji sebagai bentuk implementasi ketentuan pernikahan dalam Islam;
- 7) Menyajikan ketentuan pernikahan dalam Islam.

Rumusan kisi- kisi pada pengembangan soal asesmen berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI dengan materi pernikahan dalam Islam kelas XI UPT SMAN 5 Parepare. Berikut kisi- kisi soal pada pengembangan soal asesmen pembelajaran PAI dengan materi Pernikahan dalam Islam:

## 2. *Design* (Perancangan/ Desain)

Setelah tahap analisis, langkah selanjutnya adalah perancangan atau desain awal pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot, dengan tahap sebagai berikut:

### a. Penyusunan butir soal asesmen pembelajaran PAI

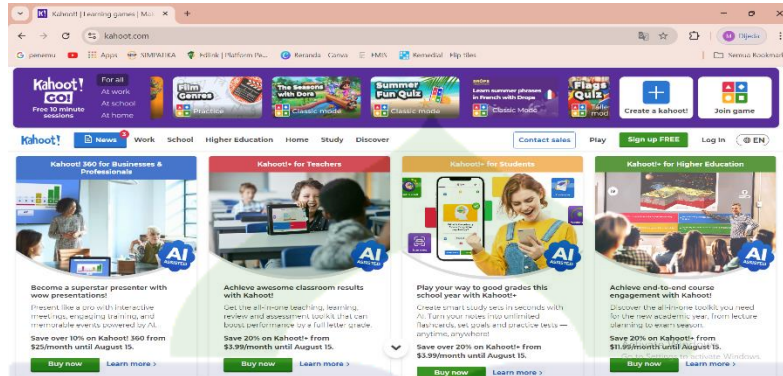
Pada tahap ini peneliti menyusun butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot berdasarkan capaian pembelajaran pada Tabel 4.1 dan kisi- kisi soal pada tabel 4.2.

### b. Penyusunan soal pada aplikasi kahoot.

Tahapan selanjutnya pada desain pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot adalah penyusunan soal pada aplikasi kahoot yang akan digunakan. Adapun langkah- langkah penyusunan soal berbasis aplikasi kahoot sebagai berikut:

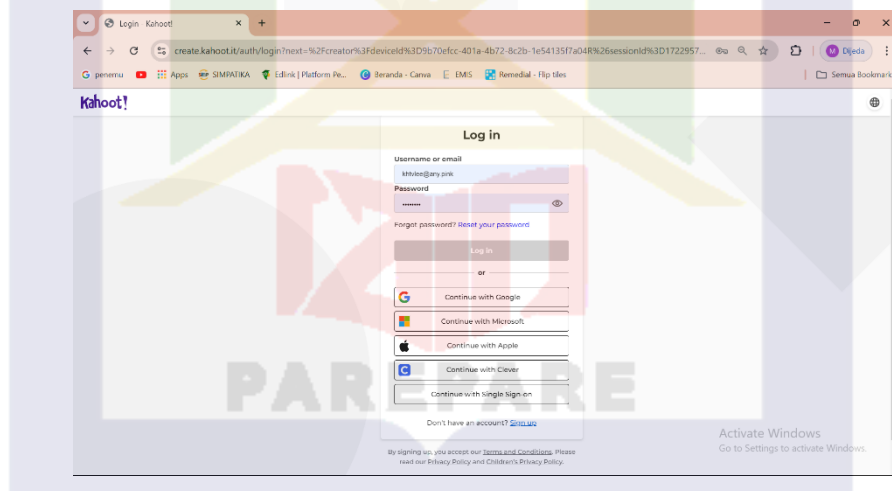
- 1) Login menggunakan aplikasi browser pada alamat <https://kahoot.com> dan akan muncul tampilan seperti gambar berikut ini.

- 2) Dan pilih ikon create a kahoot untuk membuat game dengan aplikasi kahoot.



Gambar 4. 1 Tampilan awal aplikasi kahoot

- 3) Pilih login menggunakan email atau sosial media yang dimiliki. Jika belum memiliki akun maka dapat mendaftar dengan mengklik tautan Sing Up.



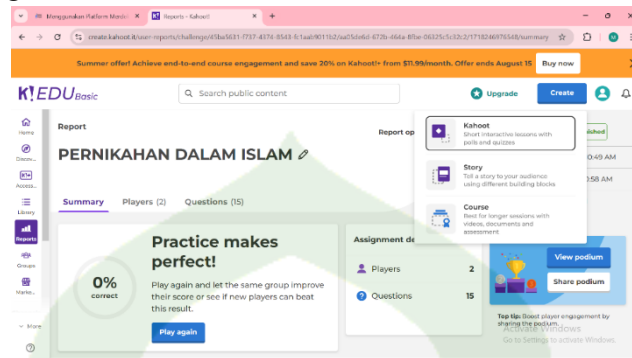
Gambar 4. 2 Menu Login

### Menu Login

- 4) Pilih create untuk memulai membuat soal berbasis kahoot

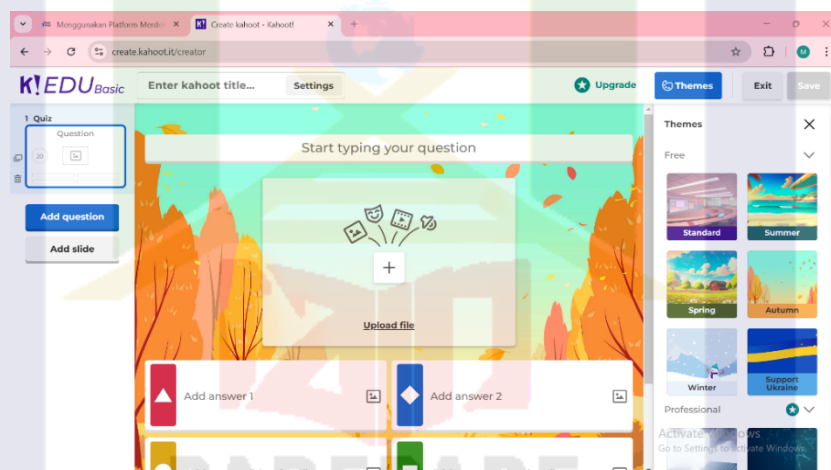
Pada tampilan home (halaman awal Kahoot) merupakan halaman yang didalamnya terdapat beberapa ikon dengan memiliki fungsi masing- masing. Untuk membuat soal maka pengguna bisa membuka menu yang bertuliskan "create". Hasil soal yang sudah dibuat dan disimpan bisa dibuka pada menu yang bertuliskan "my

kahoot". Guru dapat mengetahui hasil kerja siswa melalui menu yang bertuliskan "Challenges in progress".



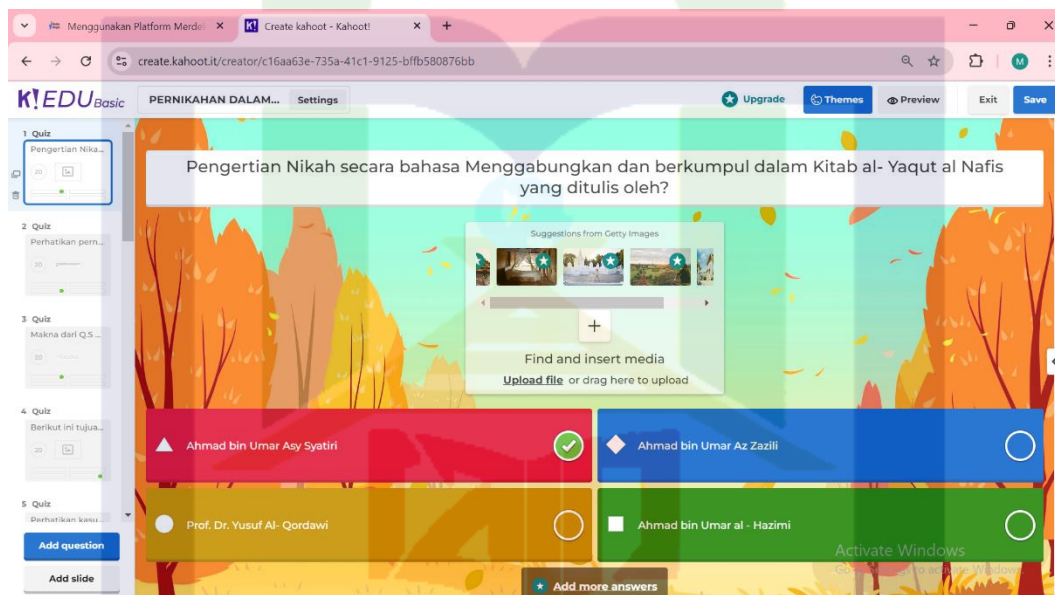
Gambar 4. 3 Tampilan memulai pembuatan soal kahoot

5) Mulai memasukkan teks soal pada aplikasi kahoot.



Gambar 4. 4 Tampilan awal aplikasi kahoot

Pada tampilan ini, guru dapat menuliskan pertanyaan pada kolom yang bertuliskan *“start typing your question”*. Untuk memberikan variasi pada pertanyaan guru dapat menyisipkan beberapa jenis item berupa video, gambar atau suara. Guru menuliskan 4 pilihan jawaban pada kotak bersimbol dan mencentang jawaban yang benar pada kotak bagian kanan pada pilihan jawaban yang telah dituliskan. Menu *“Add Question”* dan *“Add Slide”* berfungsi untuk menambahkan lembaran atau slide berikutnya.



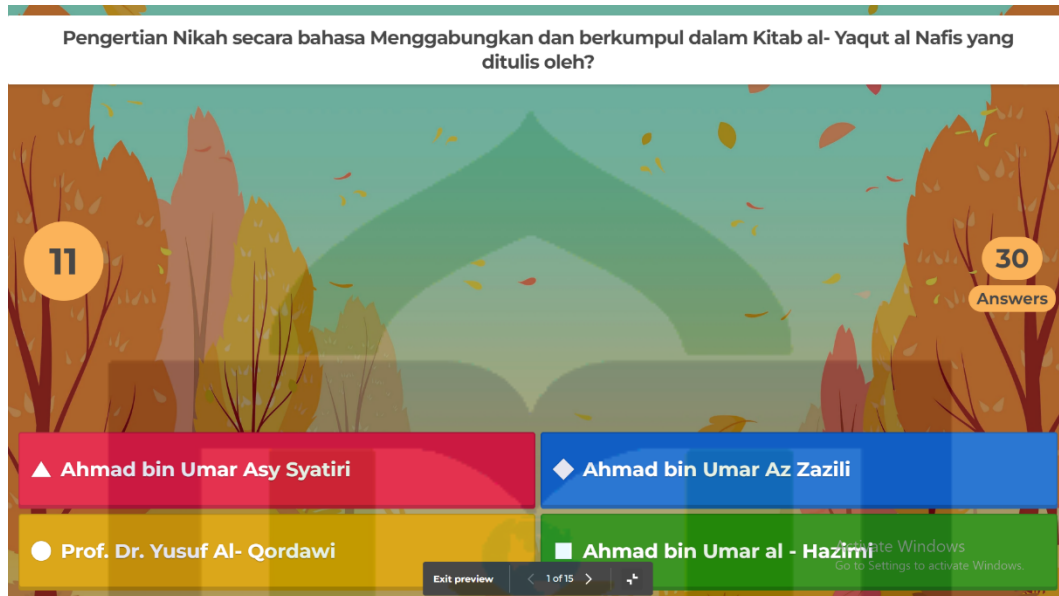
Gambar 4. 5 Tampilan daftar soal pada aplikasi kahoot

Pada menu bar kiri, terdapat daftar soal yang telah di input pada aplikasi kahoot ini.

Tampilan pada monitor utama pada saat penggunaan asesmen soal berbasis aplikasi kahoot ini menampilkan beberapa item, yaitu Pertanyaan berada dibagian atas tengah monitor, pilihan jawaban berada di bagian bawah monitor, timer berada disisi sebelah kiri yang menunjukkan batasan waktu menjawab pertanyaan yang

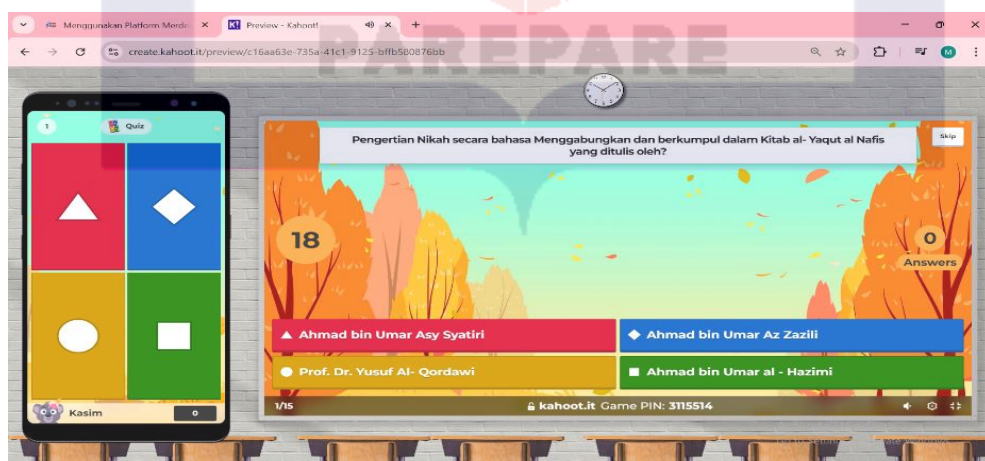


tersedia dan disisi sebelah kiri terdapat jumlah peserta yang telah menjawab pertanyaan.



Gambar 4. 6 Tampilan monitor utama.

Peserta yang berpartisipasi pada game menggunakan aplikasi ini akan memperhatikan soal pada monitor utama yang disiapkan oleh guru pada proses asesmen. Pada layar monitor peserta didik akan menampilkan gambar pilihan jawaban berupa simbol berwarna.

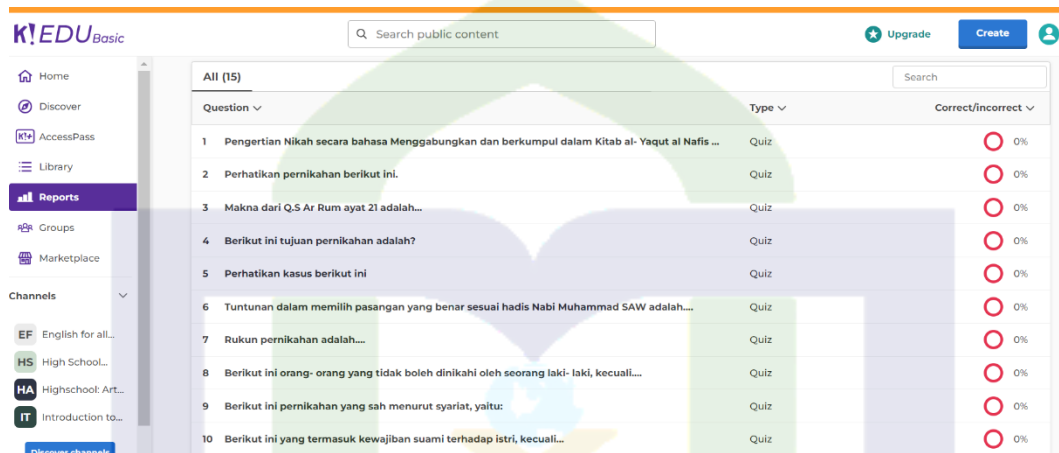


Gambar 4. 7 Tampilan pada monitor peserta dan monitor utama.

Tampilan pada monitor peserta dan monitor utama.

#### 6) Tampilan menu halaman hasil

Halaman hasil merupakan halaman Merupakan halaman yang berfungsi untuk melihat skor yang diperoleh oleh siswa. Selain skor, guru juga bisa melihat



Question	Type	Correct/incorrect
1. Pengertian Nikah secara bahasa Menggabungkan dan berkumpul dalam Kitab al- Yaqut al Nafis ...	Quiz	0%
2. Perhatikan pernikahan berikut ini.	Quiz	0%
3. Makna dari Q.S Ar Rum ayat 21 adalah...	Quiz	0%
4. Berikut ini tujuan pernikahan adalah?	Quiz	0%
5. Perhatikan kasus berikut ini	Quiz	0%
6. Tuntunan dalam memilih pasangan yang benar sesuai hadis Nabi Muhammad SAW adalah...	Quiz	0%
7. Rukun pernikahan adalah...	Quiz	0%
8. Berikut ini orang- orang yang tidak boleh dinikahi oleh seorang laki- laki, kecuali...	Quiz	0%
9. Berikut ini pernikahan yang sah menurut syariat, yaitu:	Quiz	0%
10. Berikut ini yang termasuk kewajiban suami terhadap istri, kecuali...	Quiz	0%

Gambar 4. 8 Tampilan menu hasil

rincian lengkap dari hasil kerja siswa.

#### 3. Development (Pengembangan)

Setelah melakukan tahap perancangan, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Dari hasil tersebut bahwa pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot dinilai valid, praktis dan efektif dan untuk menggunakan pengembangan butir soal asesmen ini dapat mengakses [s.id/asessemen\\_pernikahan](https://s.id/asessemen_pernikahan).

Link ini dapat digunakan oleh pendidik untuk memberikan asesmen pada peserta didik baik dalam bentuk mode live atau penugasan.







Pada mode penugasan ini, admin atau guru dapat mengatur menetapkan tenggang waktu pengerjaan, memunculkan *timer* soal atau tidak, pemelajaran yang dipersonalisasi atau dapat diakses tanpa harus bergabung pada *kahoot live*, acak urutan jawaban, pembuat nama panggilan dan batas jumlah pemain ditentukan oleh jenis kahoot yang digunakan. Pada kahoot trial atau biasa terbatas pada 10 peserta. Tapi pada akun berbayar pengguna dapat *diupgrade* sesuai paket yang digunakan.

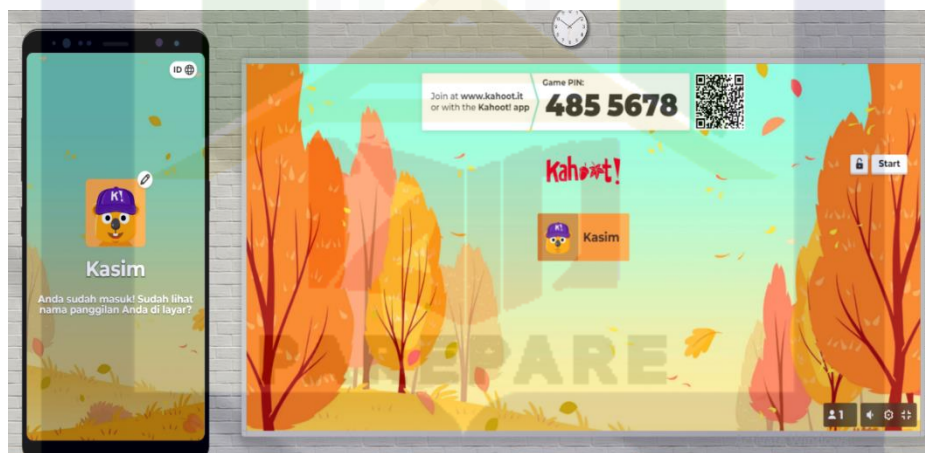
Adapun komponen- komponen pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot sebagai berikut:

a. Menu awal

Tampilan pada menu awal pada pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot pada alamat [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) adalah PIN game. *PIN Game* atau *barcode* akan muncul pada monitor admin atau guru pada mode live. Tampilan monitor admin atau guru akan menampilkan beberapa ikon yang dapat memberikan informasi kepada guru sebagai admin yaitu:

- 1) PIN dan barcode game yang dapat dijadikan sebagai akses untuk join.

- 2) Ikon  berfungsi untuk mengunci peserta yang telah masuk dan memulai permainan.
- 3) Ikon  akan memberikan informasi jumlah peserta didik yang akan bergabung pada permainan ini.
- 4) Ikon  untuk mengatur besaran volume, tema yang digunakan pada tampilan permainan dan *fullscreen*.
- 5) Peserta didik mengisi nama panggilan pada kolom  yang tersedia pada monitor masing-masing peserta didik dan menekan menu oke, mulai untuk menunggu admin memulai permainan.
- 6) Peserta yang telah bergabung akan muncul pada monitor admin dengan tampilan menggunakan karakter sesuai pilihan masing-masing peserta.



Gambar 4. 9 Tampilan pada monitor peserta didik dan admin

b. Tampilan soal

Pada tampilan berikutnya, akan menampilkan soal- soal asesmen yang akan di kerjakan oleh peserta didik. Pada tampilan ini pada monitor peserta didik akan menampilkan informasi sebagai berikut:

- 1) Mode permainan yang akan dimainkan
- 2) Nomor soal
- 3) Tampilan pertanyaan.
- 4) Pilihan jawaban pada kotak berwarna
- 5) Jumlah skor yang telah diperoleh

Pada tampilan monitor admin akan menampilkan informasi sebagai berikut:



Gambar 4. 10 Tampilan monitor admin dan peserta didik

- 1) Pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta.
- 2) Penghitung mundur waktu peserta didik menjawab soal.
- 3) Jumlah peserta didik yang telah menjawab soal.
- 4) Menu skip jika admin ingin melewati soal tertentu.
- 5) Pilihan jawaban dengan warna dan ikon yang berbeda.
- 6) PIN bagi peserta baru yang akan bergabung.

Berikut ini tampilan masing- masing soal pada pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot.



Gambar 4. 11 Tampilan soal pertama

Gambar 4.12 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin untuk soal pertama. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal pertama yaitu Pengertian Nikah secara bahasa menurut Imam Ahmad Asy Syatiri dalam kitab al – Yaqut an- Nafis adalah?. Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan icon segitiga untuk jawaban menggabungkan dan berkumpul.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban menjalin.
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban memisahkan.

- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban kerjasama.



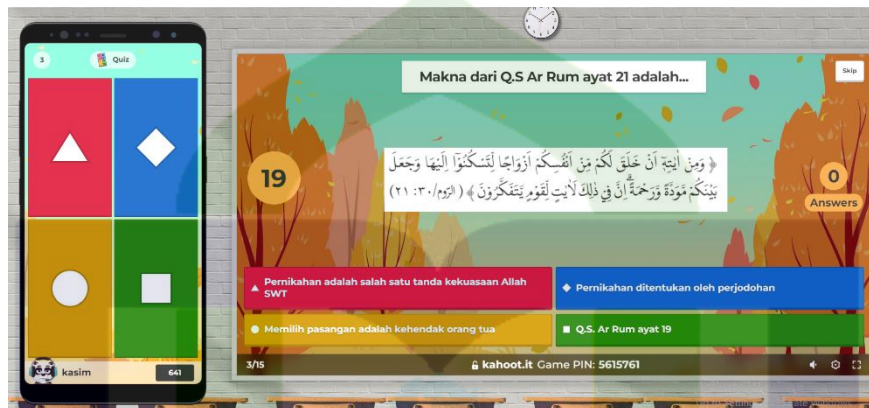
Gambar 4. 12 Tampilan soal kedua

Tampilan soal kedua Gambar 4.13 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin untuk soal kedua. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kedua yaitu Pernikahan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga atau rumah tangga yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan yang maha Esa merupakan pengertian nikah menurut?

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan icon segitiga untuk jawaban Al-Qur'an.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban Undang- undang nomor 1 tahun 1974.

- c. Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban Hadits.
- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban ulama fikih.



Gambar 4. 13 Tampilan soal ketiga

Gambar 4.14 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal ketiga. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal ketiga yaitu Makna dari Q.S Ar Rum ayat 21 adalah. Pada layar monitor admin akan menampilkan gambar yang telah disisipkan berupa tulisan ayat Al- Qur'an Surah Ar Rum ayat 21.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- a. Pilihan jawaban berwarna merah dengan icon segitiga untuk jawaban Pernikahan adalah salah satu tanda kekuasaan Allah SWT.
- b. Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban Memilih pasangan adalah kehendak orang tua.



- c. Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban pernikahan ditentukan oleh perjodohan.
- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban tujuan pernikahan untuk kesenangan semata.



Gambar 4. 14 Tampilan soal keempat

Gambar 4.15 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal keempat. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal keempat yaitu Berikut ini tujuan pernikahan adalah?

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- a. Pilihan jawaban berwarna merah dengan icon segitiga untuk jawaban untuk memperoleh kebahagiaan dan ketenangan hidup.
- b. Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban untuk memenuhi kebutuhan seksual
- c. Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban untuk membina rasa cinta dan kasih sayang.

- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban semua jawaban benar.

Gambar 4.16 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin



Gambar 4. 15 Tampilan soal kelima

soal kelima. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kelima yaitu Hukum menikah bagi yang mampu dari segi lahir dan batin untuk menikah dan masih sanggup mengendalikan dirinya dari zina adalah?

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan icon segitiga untuk jawaban haram.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban makruh.
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban untuk sunnah



- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban wajib.



Gambar 4. 16 Tampilan soal keenam

Gambar 4.17 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal keenam. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal keenam itu Tuntunan dalam memilih pasangan yang benar sesuai hadis Nabi Muhammad SAW adalah.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan icon segitiga untuk jawaban harta, tahta, kecantikannya, dan agamanya.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban harta, keturunan, kecantikannya, dan agamanya.
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban untuk harta, pekerjaan, ketampanannya dan agamanya.

- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban harta, keturunan, uang panai dan pekerjaannya.



Gambar 4. 17 Tampilan soal ketujuh

Gambar 4.18 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal ketujuh. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal ketujuh itu Rukun pernikahan adalah.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban Calon suami, calon istri, wali, dua orang saksi, uang panai.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban calon suami, calon istri, 3 orang saksi, ijab, dan qabul.
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban untuk calon suami, calon istri, 1 orang saksi, mahar, uang panai.

- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban calon suami, calon istri, 2 orang saksi, *sighat*.



Gambar 4. 18 Tampilan soal kedelapan

Gambar 4.19 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal kedelapan. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kedelapan yaitu berikut ini yang termasuk kewajiban suami terhadap istri, kecuali...

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban membantu istri melaksanakan tugas sehari- hari.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban berinteraksi dengan istri dengan *ma'ruf*
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban untuk calon suami, calon istri, 1 orang saksi, mahar, uang panai.

- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban calon suami, calon istri, 2 orang saksi, *sighat*.



Gambar 4. 19 Tampilan soal kesembilan

Gambar 4.20 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal kesembilan. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kesembilan yaitu berikut ini orang-orang yang tidak boleh dinikahi oleh seorang laki-laki, kecuali.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban saudara perempuan ibunya.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban anak perempuan saudara ibunya.
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban untuk anak perempuan saudaranya.

- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban anak perempuan dari ibunya.



Gambar 4. 20 Tampilan soal kesepuluh

Gambar 4.21 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal kesepuluh. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kesepuluh yaitu berikut ini pernikahan yang sah menurut syariat, yaitu.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban pernikahan *mut'ah*.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban pernikahan dalam masa iddah.
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban pernikahan dengan sepupu sekali dari ibu.



- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban pernikahan tanpa wali.



Gambar 4. 21 Tampilan soal kesebelas

Gambar 4.20 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal kesebelas. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kesebelas yaitu berikut ini perilaku yang bukan kewajiban istri terhadap suaminya adalah.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban mengelola rumah tangga dengan baik.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban mencari nafkah untuk kebutuhan rumah tangga.
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban memelihara, merawat, mendidik anak terutama pendidikan agama.

- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban menjaga harta benda suami, baik suami berada dirumah atau diluar rumah.



Gambar 4. 22 Tampilan soal keduabelas

Gambar 4.23 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal keduabelas. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kesembilan yaitu talak merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam pernikahan. Pengertian talak dari segi bahasa adalah....

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban mengikat.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban melepaskan ikatan.
- Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban berkumpul.

- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban simpul ikatan,



Gambar 4. 23 Tampilan soal ketiga belas

Gambar 4.24 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal ketigabelas. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kesembilan yaitu talak yang dilakukan pada saat istri dalam keadaan suci (tidak sedang haid) dan sesuai syariat Islam disebut.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- e. Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban talak *bid'i*.
- f. Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban talak *raj'i*.
- g. Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban talak *sunni*.



- h. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban talak *bain*.



Gambar 4. 24 Tampilan soal keempat belas

Gambar 4.25 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal keempat belas. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal keempat belas yaitu seorang suami mengucapkan talak kepada istrinya tanpa didahului talak sebelumnya. Jika suami ingin rujuk kembali, maka.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban suami tidak boleh meminta rujuk walaupun masa iddah.
- Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban suami melakukan akan nikah kembali ketika rujuk pada saat masa iddah.

- c. Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban suami masih diperbolehkan rujuk diluar masa iddah.
- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban suami diperbolehkan rujuk tanpa akad nikah jika istri masih dalam masa iddah.



Gambar 4. 25 Tampilan soal kelima belas

Gambar 4.26 adalah tampilan pada layar monitor peserta didik dan admin soal kelima belas. Pada layar monitor peserta didik menampilkan empat ikon bentuk sebagai tombol pilihan jawaban pada peserta didik. Pada layar monitor admin atau guru menampilkan soal kesembilan yaitu berikut ini masa iddah yang tidak tepat bagi perempuan adalah.

Tampilan kedua terdapat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang ditetapkan oleh guru untuk menjawab soal tersebut. Pada tampilan berikutnya terdapat empat soal pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- a. Pilihan jawaban berwarna merah dengan ikon segitiga untuk jawaban perempuan yang hamil, masa iddahnya sampai lahir anak yang dikandungnya.

- b. Pilihan jawaban berwarna *orange* dengan ikon lingkaran untuk pilihan jawaban Perempuan cerai hidup, masa iddahnya 3 kali suci.
- c. Pilihan jawaban berwarna biru dengan ikon wajik untuk pilihan jawaban Perempuan yang tidak hamil dengan status cerai mati, masa iddahnya 3 bulan 10 hari.
- d. Pilihan jawaban berwarna hijau dengan ikon persegi empat untuk jawaban Perempuan status cerai mati, masa iddahnya 4 bulan 10 hari
- c. Hasil jawaban

Tampilan selanjutnya setelah peserta didik menjawab soal asesmen yaitu hasil jawaban dari peserta didik. Pada tampilan ini memberikan informasi tentang jumlah jawaban setiap pilihan jawaban yang tersedia dan menampilkan jumlah score pada tampilan monitor peserta didik.



Gambar 4. 26 Tampilan jawaban dan skor peserta didik

- d. *Scoreboard* (Tampilan prolehan nilai)

Tampilan perolehan nilai akan menampilkan informasi nilai yang dihasilkan oleh setiap peserta didik dalam bentuk peringkat dan pada akhir dari kuis ini akan menampilkan podium peraih skor tertinggi dalam menjawab soal asesmen yang telah diberikan.



Gambar 4. 27 Tampilan Skor akhir dan peraih nilai tertinggi

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, sebelum menerapkan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot*, peneliti terlebih dahulu membagikan soal *pretest* kepada peserta didik berbentuk *google form*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum dilaksanakannya asesmen berbasis aplikasi *kahoot*. Langkah selanjutnya yakni proses implementasi pengembangan butir soal asesmen berbasis *kahoot* dalam proses asesmen di kelas. Selanjutnya peserta didik mengerjakan angket untuk mengukur hasil dari penerapan asesmen berbasis aplikasi *kahoot*.

#### 4. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melalui tahap implementasi, selanjutnya adalah tahap evaluasi. Evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana asesmen menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI.

## 1. Kevalidan Pengembangan Butir Soal Asessmen berbasis Aplikasi Kahoot

Setelah penyusunan soal, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan validitas butir, membuat angket atau instrumen untuk validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran PAI dan juga angket respon siswa. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan meminimalisir kesalahan sebelum media digunakan dalam uji lapangan utama. Berikut hasil dari validasi kepada ahli materi, ahli media, dan juga guru mata pelajaran PAI.

### a. Analisis Validitas Soal

Pada tahap ini untuk memperoleh data kuantitatif dengan cara melakukan analisis butir soal dengan uji tingkat kesukaran soal. Data analisis tingkat kesukaran soal bersumber pada analisis aplikasi kahoot dapat dilihat pada gambar 4. 29 berikut ini:



Soal	Jenis	Benar/salah
1 Pengertian Nikah secara bahasa Menggabungkan dan berkumpul dalam Kitab al- Yaqut al Nafis ...	Kuis	56%
2 Perhatikan pernikahan berikut ini.	Kuis	59%
3 Perhatikan kasus berikut ini	Kuis	47%
4 Ahmad menikah dengan seorang perempuan cantik. Salah satu tujuan menurut Ahmad untuk m...	Benar atau salah	78%
5 Perhatikan kasus berikut ini	Kuis	84%
6 Tuntunan dalam memilih pasangan yang benar sesuai hadis Nabi Muhammad SAW adalah...	Puzzle	3%
7 Calon suami, calon istri, 1 orang saksi, mahar, uang panal merupakan Rukun pernikahan.	Benar atau salah	59%
8 Berikut ini orang- orang yang tidak boleh dinikahi oleh seorang laki- laki, kecuali...	Kuis	81%
9 Berikut ini pernikahan yang sah menurut syariat, yaitu:	Kuis	75%
10 Berikut ini yang termasuk kewajiban suami terhadap istri, kecuali...	Kuis	94%
11 Berikut ini perilaku yang bukan kewajiban istri terhadap suaminya adalah...	Kuis	91%
12 Melepaskan ikatan dalam pernikahan merupakan pengertian dari	Kuis	100%
13 Talak yang dilakukan pada saat istri dalam keadaan suci (tidak sedang haid) dan sesuai syariat is...	Kuis	97%
14 Seorang suami mengucapkan Talak kepada istrinya tanpa didahului talak sebelumnya. Jika ingi...	Kuis	66%
15 Berikut ini masa iddah yang tidak tepat bagi perempuan adalah...	Kuis	66%

Gambar 4. 28 Gambar presentasi tingkat kesukaran soal

Dari data diatas diketahui bahwa tingkat kesukaran soal yang berbeda dari soal yang sulit, sedang dan mudah. Secara umum tingkat presentase benar pada angka 69,58% dan jawaban yang salah pada angka 30,42%.

### b. Validasi Ahli

Validasi ahli pertama dalam pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi Kahoot ini divalidasi oleh Bapak Dr. Muhammad Saleh, M. Ag selaku Dosen Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2024 di IAIN Parepare. Berdasarkan hasil validasi ahli pertama diperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli pertama<sup>79</sup>

No	Aspek	Indikator	L	N	P (%)
1	Penyajian	Keruntutan konsep	4	4	100%
		Sajian soal menarik	3	4	75%
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat	3	4	75%
2	Desain isi	Variasi isi kuis	3	4	75%
		Kualitas foto/ gambar	3	4	75%
		Kesesuaian karakter atau huruf	3	4	75%
3	Desain	Penampilan tata letak	3	4	75%
		Tampilan aplikasi menarik	3	4	75%
		Memberi motivasi belajar	3	4	75%
4	Penggunaan	Kemudahan mengakases aplikasi	4	4	100%
		Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	4	4	100%
		Menu kuis mudah dimengerti	4	4	100%
TOTAL			40	48	83%

Untuk data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari ahli yaitu:

- 1) Penggunaan kahoot dapat dipertimbangkan pada soal yang panjang karena keterbatasan karakter.
- 2) Item soal yang tidak terlalu singkat.

<sup>79</sup> Dr. H. Muhammad Saleh, M. Ag selaku validator pertama dan Dosen Pascasarjana IAIN Parepare

Validasi ahli kedua dalam pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi Kahoot ini divalidasi oleh Bapak H. Muhammad Nasir Saddu, S. Ag., M.A selaku Guru PAI dan Ketua AGPAI Provinsi Sulawesi Selatan yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2024 di SMAN 1 Parepare. Berdasarkan hasil validasi ahli pertama diperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli kedua<sup>80</sup>

No	Aspek	Indikator	L	N	P (%)
1	Penyajian	Keruntutan konsep	3	4	75%
		Sajian soal menarik	3	4	75%
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat	3	4	75%
2	Desain isi	Variasi isi kuis	3	4	75%
		Kualitas foto/ gambar	4	4	100%
		Kesesuaian karakter atau huruf	3	4	75%
3	Desain	Penampilan tata letak	3	4	75%
		Tampilan aplikasi menarik	3	4	75%
		Memberi motivasi belajar	3	4	75%
4	Penggunaan	Kemudahan mengakases aplikasi	3	4	75%
		Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	4	4	100%
		Menu kuis mudah dimengerti	4	4	100%
TOTAL			39	48	81%

Untuk data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari ahli kedua yaitu perbaikan pada penyusunan kuis antara soal dan jawaban agar lebih memberikan tantangan.

Berdasarkan pada penilaian kedua validator ahli dengan nilai rata-rata tingkat kevalidan, yaitu

<sup>80</sup> H. Muhammad Nasir Saddu, S. Ag., M.A selaku validator kedua dan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 1 Parepare.



Tabel 4. 3 Rata- rata nilai kevalidan

No.	Validator	Nilai (%)	Klasifikasi
1	Dr. H. Muhammad Saleh, S. Ag., M.A	83	Valid dengan nilai bagus
2	H. Muhammad Nasir Saddu, S. Ag., M.A	81	Valid dengan nilai bagus
<b>Rata- rata</b>		<b>82</b>	<b>Valid dengan nilai bagus</b>

Berdasarkan rata- rata nilai pada Tabel 4.5 diatas dan analisis menggunakan pedoman klasifikasi skor kevalidan.

Tabel 4. 4 Klasifikasi Skor Kevalidan

Penilaian	Klasifikasi
$85\% \leq x < 100\%$	Valid dengan nilai sangat bagus
$65\% \leq x < 84\%$	<b>Valid dengan nilai bagus</b>
$45\% \leq x < 64\%$	Valid dengan nilai cukup
$0\% \leq x < 44\%$	Tidak valid

sebagaimana dalam tabel 4.6 dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI dengan materi Pernikahan dalam Islam adalah Valid dengan nilai bagus.

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan butir soal asesmen berbasis kahoot, maka dilakukan dua tahap uji coba, yaitu:

1) Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil atau uji coba terbatas merupakan uji coba awal yang melibatkan 6 peserta didik yang dapat mewakili populasi target dari kelas yang berbeda dari sampel. Uji coba terbatas ini dilakukan pada hari Jum'at 26 Juli 2024 dengan hasil angket sebagai berikut:



Tabel 4. 5 Hasil Uji coba skala kecil

No.	Nama	Skor Ideal	Skor Respon
1	Muhammad Fauzi Zulkarnaen	40	39
2	Ulya Annisa	40	38
3	A. Muh. Sattiaraja	40	38
4	Muh. Aditia	40	35
5	Auliah Maulidan Aras	40	39
6	Nur Indah Sari	40	34
<b>Jumlah</b>		<b>240</b>	<b>223</b>
<b>Presntasi</b>			<b>93%</b>

Berdasarkan rata- rata nilai pada Tabel 4.7 diatas dan analisis menggunakan pedoman klasifikasi skor tingkat keterbacaan.

Tabel 4. 6 Tabel skor tingkat keefektifan

Persentase keterlaksanaan	Kategori
$X > 80\%$	Sangat Baik (SB)
$61\% \leq x < 80\%$	Baik (B)
$41\% \leq x < 60\%$	Cukup (C)
$21\% \leq x < 40\%$	Kurang (K)
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Riduwan, 2012

Pada tahap uji coba terbatas ini, peneliti menampilkan produk yang telah direvisi setelah melewati tahap validasi oleh ahli, kemudian peneliti membagikan angket kepada enam orang yang dipilih secara acak pada kelas XI setelah itu hasil angket tersebut dihitung sehingga mendapatkan hasil dengan presentasi 93% dengan kategori Sangat Baik untuk tingkat keterbacaan penggunaan aplikasi kahoot pada pengembangan soal asesmen. Dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini didapatkan beberapa komentar diantaranya:

- 1) Semoga kedepannya penggunaan asesmen berbasis aplikasi kahoot selalu digunakan pada materi yang berbeda.

- 2) Sebaiknya kahoot diberikan penjelasan yang lebih detail.
- 3) Penggunaan aplikasi kahoot ini membuat asesmen pembelajaran semakin seru dan dapat bermain secara kelompok bersama teman.

Setelah melakukan uji coba pada skala kecil, maka selanjutnya melakukan uji coba pada skala besar. Sasaran uji coba skala besar ini adalah 31 peserta didik dari kelas XI.2 UPT. SMAN 5 Parepare. Uji coba skala besar ini dilakukan pada hari Jum'at 16 Agustus 2024 dengan hasil angket sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Tabel Respon peserta didik uji coba skala besar.

No.	Keterangan	Skor Ideal	Skor Seharusnya
1	Respon Peserta didik	1103	1240
	<b>Presentase</b>	<b>89%</b>	

Berdasarkan rata-rata nilai pada Tabel 4.9 diatas dan analisis menggunakan pedoman klasifikasi skor keefektifan.

Tabel 4. 8 Tabel skor tingkat keefektifan

Persentase keterlaksanaan	Kategori
<b><math>X &gt; 80\%</math></b>	<b>Sangat Baik (SB)</b>
$61\% \leq x < 80\%$	Baik (B)
$41\% \leq x < 60\%$	Cukup (C)
$21\% \leq x < 40\%$	Kurang (K)
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang (SK)

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan sangat baik.

## 2. Kepraktisan Pengembangan Butir Soal Asesmen berbasis Aplikasi *Kahoot!*

Kepraktisan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi *kahoot!* dapat diukur dengan melalui hasil analisi observasi keterlaksanaan dan respon peserta didik. Berikut peneliti memaparkan hasil observasi keterlaksanaan dan respon pengguna yang dilaksanak pada siswa kelas XI.2 UPT. SMAN 5 Parepare:

Tabel 4. 9 Data Tingkat Kepraktisan Pengembangan Butir Soal Asessmen

No.	Keterangan	Skor Ideal	Skor Seharusnya
1	Tingkat Kepraktisan	572	620
	Presenrase	92%	

Tabel 4. 10 Klasifikasi tingkat kepraktisan

Presentasi (%)	Kategori
0- 20	Tidak praktis
21- 40	Kurang praktis
41- 60	Cukup praktis
61- 80	Praktis
<b>81- 100</b>	<b>Sangat praktis</b>

Dari data kepraktisan diatas, diketahui bahwa pengembangan butir soal asessmen berbasis aplikasi kahoot telah memenuhi kedua kriteria kepraktisan yaitu aspek keterlaksanaan dan respon peserta didik dengan presentase 92 % dengan kategori Sangat Praktis untuk digunakan.

### 3. Keefektifan Pengembangan Butir Soal Asessmen berbasis Aplikasi Kahoot pada pembelajaran PAI

#### a. Tes Hasil Belajar

Berikut ini merupakan hasil tes subjek uji coba yang meliputi pretest dan posttest:

Tabel 4. 11 Tabel klasifikasi hasil tes belajar

No	Klasifikasi Nilai	Pretest		Postest	
		<i>F</i>	%	<i>f</i>	%
1	Nilai >75	8	30	28	90

2	Nilai < 75	23	70	3	10
	Total	31	100	31	100

Dari tabel 4.13 hasil pretest peserta didik maka peserta didik yang mengikuti post test berjumlah 31 orang dengan total 8 orang lulus dan 23 orang tidak lulus.

Kriteria keefektifan pengembangan butir soal asesmen terpenuhi jika subjek uji coba mencapai ketuntasan lebih besar atau sama dengan 80%. Dalam artian, dari total subjek ujicoba minimal 80% harus mencapai batas KKM yang ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan pada penelitian di atas, pada saat peneliti melakukan pretest terdapat delapan orang dari 31 orang peserta didik yang melaksanakan pretest yang memenuhi KKM 75%. Setelah pengembangan butir soal asesmen ini diperkenalkan dan digunakan sebagai perlakuan (*treatment*), maka pada saat posttest diperoleh hasil bahwa 28 orang dari 31 peserta didik yang melaksanakan posttest memenuhi KKM 75% dengan persentase 90%.

#### b. Observasi Aktivitas Pengguna

Hasil observasi pengguna secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 12 Tabel hasil observasi kegiatan guru

No.	Aspek yang diamati	SKOR IDEAL	SKOR SEHARUSNYA
1	<b>a. Kegiatan Awal Asesmen Formatif menggunakan Kahoot!</b>		
	1) Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan laptop	4	4
	2) Guru menyiapkan laptop dan proyektor	4	4
	3) Guru memberikan petunjuk penggunaan aplikasi <i>kahoot!</i>	4	4
	4) Guru menyajikan kuis online melalui <i>kahoot!</i>	4	4
	<b>b. Kegiatan inti asesmen formatif menggunakan aplikasi Kahoot!</b>		

1) Guru membimbing peserta didik dalam pengerjaan kuis	4	4
2) Guru memastikan semua siswa sudah menjawab soal kuis melalui layar monitor	4	4
<b>c. Kegiatan akhir asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi kahoot!</b>		
1) Guru menampilkan rekap poin dari semua siswa	3	4
2) Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyelesaikan kuis dengan benar	4	4
3) Guru memberikan dorongan/ motivasi kepada peserta didik yang masih salah dalam menjawab kuis	3	4
<b>Jumlah</b>	<b>34</b>	<b>36</b>
<b>Presentase Kegiatan</b>		<b>94%</b>

Keefektifan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot berdasarkan observasi aktivitas pengguna akan terpenuhi apabila rata-rata skor yang diperoleh untuk setiap kegiatan (kegiatan awal, inti, dan penutup) tercapai lebih besar atau sama dengan 50% dan secara umum pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot dikatakan efektif apabila terpenuhi 75% dari keseluruhan kegiatan. Berdasarkan tabel diatas, diketahui presentasi secara keseluruhan yaitu 94%. Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi aktivitas pengguna tersebut, maka pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot dinyatakan efektif.

### c. Angket Respon Pengguna

Instrumen terakhir untuk menguji keefektifan pengembangan butir soal asesmen berbasis kahoot adalah angket respon pengguna. Terdapat dua aspek yang diukur yaitu: Pengoperasian atau penggunaan dan respon pengguna. Dari kedua aspek ini dikembangkan menjadi 11 butir pertanyaan dan telah melewati

validitas konstruk. Setelah angket disebar kepada subjek ujicoba, maka didapati hasil seluruh subjek sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Tabel hasil angket pengguna

No.	Keterangan	Skor Ideal	Skor Seharusnya
1	Respon Peserta didik	1103	1240
	Presenrase	<b>89%</b>	

Hasil angket respon pengguna menunjukkan presentase sebesar 98% yang berarti masuk kategori efektif sesuai pada tingkat keefektifan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 14 Tabel tingkat keefektifan

Presentase (%)	Kategori
1-24	Tidak Efektif
25-49	Kurang efektif
50-74	Cukup efektif
75-100	Efektif

Berdasarkan pengujian keefektifan di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua aspek pengujian yang meliputi hasil belajar, observasi aktivitas guru, dan respon pengguna menunjukkan bahwa pengembangan butir soal asesmen asesmen pada mata pelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare menunjukkan bahwa efektif untuk digunakan.

## B. Revisi Produk

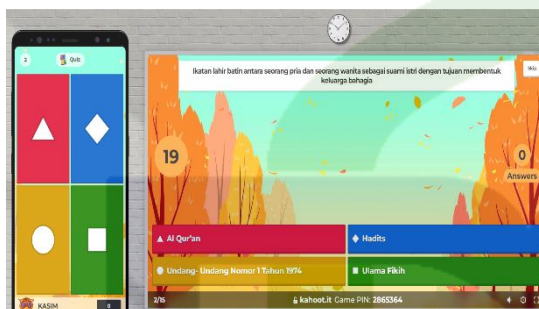
Tahap selanjutnya setelah saran dari validator ahli, maka peneliti melakukan revisi produk pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot.

Berikut ini revisi produk sesuai arahan dari validator ahli:

### 1. Jumlah text yang terbatas

Salah satu saran dari kedua validator ahli adalah jumlah text yang terbatas pada aplikasi sehingga peneliti memanfaatkan fitur *insert picture* pada aplikasi

kahoot untuk mengatasi kendala ini. Dampak dari keterbatasan karakter teks pada aplikasi kahoot ini yaitu peneliti mengalami kendala pada eksplorasi jenis soal yang akan dikembangkan pada pengembangan butir soal asesmen ini. Pada pertanyaan yang melebihi text yang telah ditetapkan aplikasi menggunakan gambar *screen shoot* untuk mengatasi hal tersebut.



Gambar 4. 29 Sebelum revisi



Gambar 4. 30 Setelah revisi

Gambar 4.30 adalah hasil revisi berdasarkan saran dari validator ahli. Soal sebelum revisi menunjukkan soal yang sederhana dan tidak sempurna, karena keterbatasan jumlah karakter pada aplikasi maksimal 120 karakter pada kolom soal, sehingga penulis menggunakan fitur *insert picture* untuk menutupi kelemahan ini. Soal sebelum revisi adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga yang, sedangkan soal setelah revisi adalah Perhatikan pengertian berikut ini. Pernikahan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga atau rumah tangga yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan yang maha Esa merupakan pengertian nikah menurut.

Revisi kedua adalah pilihan jawaban yang tersedia. Pilihan jawaban pada saat sebelum direvisi memiliki tingkat pengecoh yang rendah sehingga validator kedua memberi saran untuk mengubah pilihan jawaban yang mirip dan tingkat pengecoh yang lebih baik. Pilihan jawaban sebelum revisi adalah Al- Qur'an,



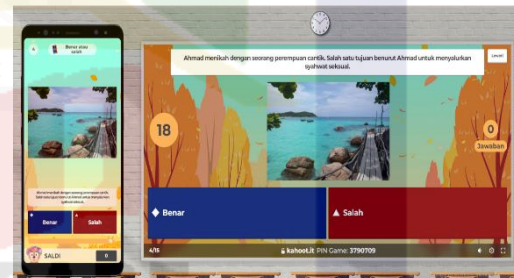
Hadis, Undang- undang Nomor 1 tahun 1974, dan Ulama Fkih, sedangkan pilihan jawaban setelah direvisi adalah Undang- undang Nomor 1 Tahun 1974 pasal 39 ayat 1, Undang- undang No. 16 Tahun 2019, Undang- undang nomor 1 tahun 2019, Undang- undang nomor 1 tahun 1974 pasal 1 dan undang- undang nomor 1 tahun 1974 pasal 39 ayat 2.

## 2. Perbaiki soal dengan menggunakan soal HOST.

Hasil validasi dari kedua validator memberikan catatan pada pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot yaitu perbaikan pada penyusunan butir soal dengan mempertimbangkan tingkat kesukaran dan daya pembeda pada soal yang disusun. Sehingga peneliti melakukan revisi pada jenis aplikasi kahoot yang digunakan dengan menggunakan aplikasi kahoot berbayar yang memiliki keunggulan berbagai fitur dan jenis permainan yang dapat digunakan pada asesmen ini. Perbaikan yang penulis lakukan sebagai berikut:



Gambar 4. 31 Sebelum revisi



Gambar 4. 32 Setelah Revisi

Gambar 4.31 menunjukkan pertanyaan yang digunakan menggunakan kalimat Berikut ini tujuan pernikahan adalah? Dengan model pilihan jawaban model klasik yang terdapat empat pilihan jawaban yaitu untuk memperoleh kebahagiaan hidup, untuk membina rasa cinta dan kasih sayang, untuk memenuhi kebutuhan seksual dan semua jawaban benar. Revisi pada soal ini adalah pada jenis soal dan model soal. Pada soal ini, peneliti menggunakan soal dengan model studi

kasus dan terdapat dua pilihan yang dapat dipilih oleh peserta didik yaitu pilihan benar jika pernyataan soal tersebut benar, atau pilihan salah jika pernyataan soal tersebut salah.

Pertanyaan kedua yang menggunakan model benar dan salah yaitu:



Gambar 4. 33 Sebelum revisi

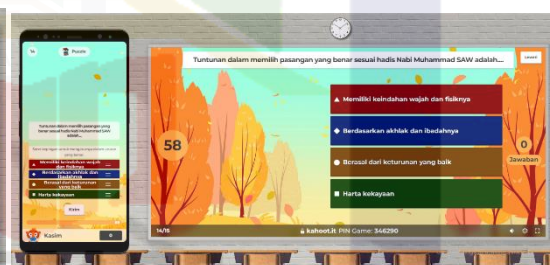


Gambar 4. 34 Setelah Revisi

Perbaiki soal berikutnya yaitu dengan menggunakan model *arrange*. Pada soal ini peserta didik akan menyusun urutan jawaban yang benar.



Gambar 4. 35 Sebelum Revisi



Gambar 4. 36 Setelah Revisi

Model soal pada gambar 4.35 menggunakan model soal klasik dengan memilih salah satu dari pilihan jawaban yang tersedia. Sedangkan revisi produk pada soal ini menggunakan model *arrange* atau menyusun. Terdapat empat jawaban yang tersedia yaitu memiliki keindahan wajah dan fisiknya, berdasarkan akhlak dan ibadahnya, berasal dari keturunan yang baik, dan harta kekayaan. Pada

model soal ini peserta didik akan menyusun jawaban sesuai urutan dari jawaban teratas.

Dari hasil perbaikan yang bersumber dari saran validator ahli, maka peneliti melanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahap asil an uji coba produk.

### C. Penyempurnaan Produk

Setelah melewati berbagai proses validasi dan uji coba maka penyempurnaan produk pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot adalah sebagai berikut:

#### 1. Tampilan Awal

Tampilan pada menu awal pada pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot pada alamat [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) adalah PIN game. *PIN Game* atau *barcode* akan muncul pada monitor admin atau guru pada mode live.



Gambar 4. 37 Tampilan Awal

#### 2. Tampilan soal- soal

Pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot ini berjumlah 15 pertanyaan dengan model kuis, benar atau salah, dan model *Puzzle* menyusun jawaban.

##### a. Model Kuis

Pengembangan soal dengan model kuis berjumlah 12 soal.



Gambar 4. 38 Tampilan soal model kuis soal nomor 1

Pertanyaan pada soal pertama dengan model kuis adalah Pengertian Nikah



Gambar 4. 39 Tampilan soal model kuis soal nomor 2

secara bahasa Menggabungkan dan berkumpul dalam Kitab al- Yaqut al Nafis yang ditulis oleh? Dengan pilihan jawaban Ahmad Umar Asy Syatiri, Ahmad bin Umar Az Zazili, Prof. Dr. Yusuf Al- Qordawi dan Ahmad bin Umar al - Hazani.

Pertanyaan kedua dengan model kuis adalah Pernikahan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga atau rumah tangga yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan yang maha Esa merupakan pengertian nikah menurut. Dengan pilihan jawaban Undang- Undang nomor 1 tahun 1974 pasal 39 ayat 1, Undang- Undang



No. 16 tahun 2019, Undang- Undang nomor 1 tahun 1974 pasal 1, dan Undang- Undang nomor 1 tahun 1974 pasal 39 ayat 2.



Gambar 4. 41Soal model kuis nomor 3

Pertanyaan ketiga dengan model kuis adalah Abdullah dan Aminah merupakan suami istri yang tidak pernah berkenalan sebelum keduanya menikah. Abdullah berkeyakinan bahwa pertemuan antara Aminah dan dirinya adalah kekuasaan dari Allah SWT. Hal ini merupakan kandungan Al Qur'an pada. Dengan pilihan jawaban Q.S. Ar. Rum ayat 21, QS. Ar Rum ayat 41, Q.S Ar Rum ayat 31. Q.S Ar Rum ayat 25.



Gambar 4. 40Tampilan soal model kuis nomor 4

Pertanyaan keempat dengan model kuis adalah Afif adalah seorang pemuda berusia 27 tahun yang bekerja di sebuah perusahaan sebagai pegawai tetap. Seharian Afif sibuk bekerja dan tidak memiliki hubungan dekat dengan perempuan lain.



Gambar 4. 42Tampilan soal model kuis nomor 5

Hukum pernikahan yang berlaku bagi Afif adalah. Dengan pilihan haram karena afif tidak mampu menjaga pandangannya, sunnah karena Afif mampu menjaga diri dari perzinahan dan telah sanggup untuk menikah, makruh karena telah melewati usia pernikahan, dan wajib karena sudah memiliki calon istri.

Pertanyaan kelima dengan model kuis Berikut ini orang-orang yang tidak boleh dinikahi oleh seorang laki-laki, kecuali. Dengan pilihan jawaban saudara perempuan ibunya, anak perempuan saudaranya, dan anak perempuan dari ibunya.

Pertanyaan keenam dengan model kuis Berikut ini pernikahan yang sah menurut syariat, yaitu. Dengan pilihan jawaban adalah pernikahan *mut'ah*, pernikahan dengan sepupu dengan sepupu sekali dari ibu, pernikahan dalam masa iddah dan pernikahan tanpa wali.



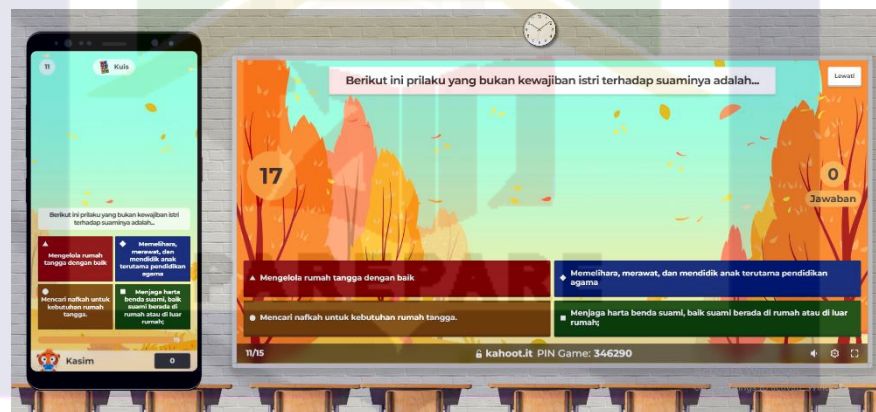
Gambar 4. 43. Tampilan soal model kuis nomor 6



Gambar 4. 45 Tampilan soal model kuis nomor 7

Pertanyaan ketujuh dengan model kuis berikut ini yang termasuk kewajiban suami terhadap istri, kecuali? Dengan pilihan jawaban membantu istri melaksanakan tugas sehari-hari, memberi tempat tinggal, berinteraksi dengan istri dengan ma'ruf dan mencari nafkah diluar batas kemampuan.

Pertanyaan kedelapan dengan model kuis berikut ini perilaku yang bukan



Gambar 4. 44 Tampilan soal model kuis nomor 8

kewajiban istri terhadap suaminya adalah. Dengan pilihan jawaban mengelola rumah tangga dengan baik, memelihara, merawat, dan mendidik anak terutama pendidikan agama, mencari nafkah untuk kebutuhan rumah tangga, dan menjaga harta benda suami, baik suami berada di rumah atau di luar rumah.





Gambar 4. 47 Tampilan soal medel kuis nomor 9

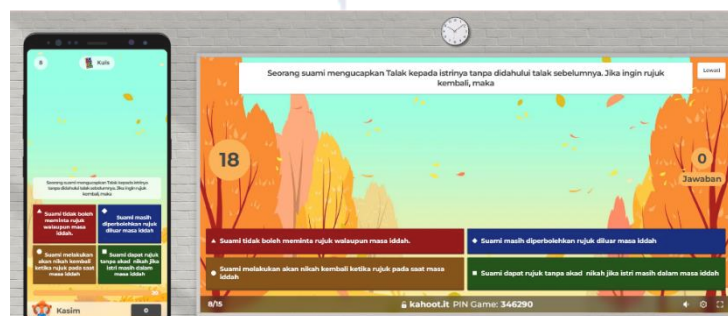
Pertanyaan kesembilan dengan model kuis Melepaskan ikatan dalam pernikahan merupakan pengertian dari dengan pilihan jawaban Ruju', Ijab, Talakh dan Aqad

Pertanyaan kesepuluh dengan model kuis talakh yang dilakukan pada saat istri



Gambar 4. 46 Tampilan soal model kuis nomor 10

dalam keadaan suci (tidak sedang haid) dan sesuai syariat Islam disebut. Dengan pilihan jawaban adalah Talakh *bid'i*, Talakh *Sunni*, Talakh *Raj'i*, dan Talakh *ba'in*



Gambar 4. 48 Tampilan soal model kuis nomor 11

Pertanyaan kesebelas dengan model kuis Seorang suami mengucapkan Talak kepada istrinya tanpa didahului talak sebelumnya. Jika suami tersebut ingin rujuk kepada istrinya, apa yang harus dilakukan suami tersebut yang sesuai dengan syariat Islam? Dengan pilihan jawaban Suami tidak boleh meminta rujuk walaupun masa iddah, suami masih diperbolehkan rujuk diluar masa iddah suami melakukan akan nikah kembali ketika rujuk pada saat masa iddah, dan suami diperbolehkan rujuk tanpa akad nikah jika istri masih dalam masa iddah.

Pertanyaan kedua belas dengan model kuis Berikut ini masa iddah yang

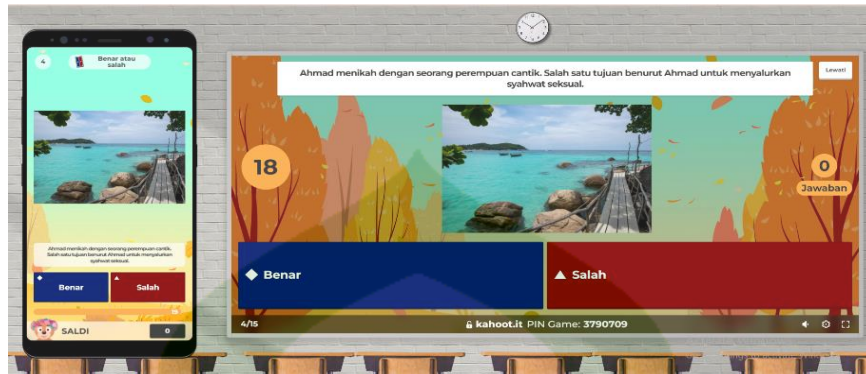


Gambar 4. 49 Tampilan soal model kuis nomor 12

tidak tepat bagi perempuan adalah. Dengan jawaban Perempuan yang hamil, masa iddahnya sampai lahir anak yang dikandungnya. perempuan yang tidak hamil dengan status cerai mati, masa iddahnya 3 bulan 10 hari, perempuan cerai hidup, masa iddahnya 3 kali suci, dan perempuan status cerai mati, masa iddahnya 4 bulan 10 hari

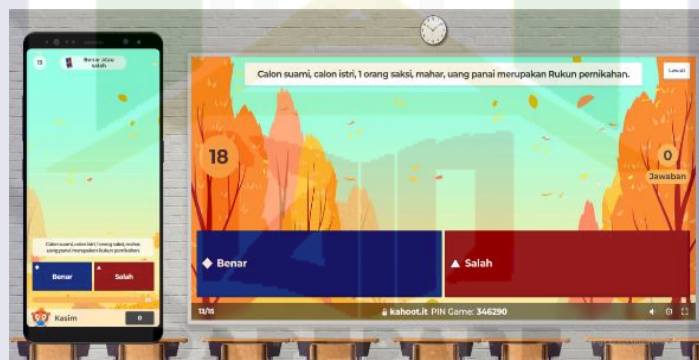
b. Benar dan salah

Pengembangan soal dengan benar dan salah berjumlah dua soal.



Gambar 4. 50 Gambar tampilan model benar atau salah

Pertanyaan dengan menggunakan model benar dan salah Ahmad menikah dengan seorang perempuan cantik. Salah satu tujuan dari pernikahan benurut Ahmad untuk menyalurkan syahwat seksual.

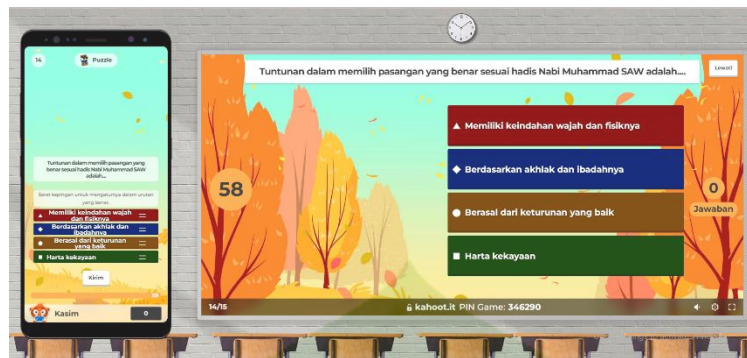


Gambar 4. 51 Tampilan soal model benar atau salah

Pertanyaan dengan model benar dan salah Calon suami, calon istri, 1 orang saksi, mahar, uang panai merupakan Rukun pernikahan.

### c. Model *puzzel*

Pengembangan soal dengan model soal berjumlah satu soal.



Gambar 4. 52 Tampilan model puzzle

Pertanyaan dengan model *puzzle* Tuntunan dalam memilih pasangan yang benar sesuai hadis Nabi Muhammad SAW adalah. Dengan menyusun jawaban yaitu memiliki keindahan wajah dan fisiknya, berdasarkan akhlak dan ibadahnya, berasal dari keturunan yang baik, dan harta kekayaan.

#### D. Pembahasan

##### 1. Pengembangan Butir Soal Asessmen berbasis Aplikasi Kahoot

Penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model *ADDIE*. *ADDIE* adalah model yang digunakan dalam mengembangkan produk, salah satunya produk dalam pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

##### a. *Analysis*

Tahap analisis dimulai dengan identifikasi kebutuhan mendesak akan penggunaan asesmen yang efektif untuk mengukur proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran PAI di UPT. SMAN 5 Parepare. Perkembangan era digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan banyak informasi dengan cepat dan mudah. Pada modul panduan pembelajaran dan asesmen pembelajaran pelaksanaan pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas, interaktif, dan kontekstual. Pada siklus ini,

pendidik diharapkan dapat menyelenggarakan pembelajaran yang : (1) interaktif; (2) inspiratif; (3) menyenangkan; (4) menantang; (5) memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; dan (6) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Permatasari et al. (2023) sangat jelas, di mana dalam penelitian tersebut juga mengidentifikasi masalah serupa dan menekankan pentingnya alat asesmen pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa.

b. *Design*

Pada tahap desain, kahoot dipilih sebagai alat utama pengembangan butir soal asesmen pembelajaran PAI karena kemampuannya untuk menciptakan suasana asesmen pembelajaran yang menarik dengan model asesmen dalam bentuk permainan. Desain pengembangan butir soal ini berdasarkan pada capaian pembelajaran Fase F (Kelas XI dan XII) pada KOSP pada jenjang SMA. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Irwansyah Suwahyu et al (2023) mereka menemukan bahwa aplikasi kahoot sangat membantu proses tercapainya capaian pembelajaran PAI secara kognitif. Dalam pengembangan ini, penggunaan model asesmen dalam bentuk permainan dijadikan fokus utama untuk terpenuhinya proses pembelajaran berpihak pada murid. Capaian pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam merancang proses pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kompetensi siswa. Selain itu, pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot mengacu pada rumusan tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan kisi-kisi yang telah disusun, seperti pada penelitian Amalia K (2023) tentang penyusunan butir soal asesmen.

c. *Development*



Proses pengembangan menggunakan aplikasi kahoot untuk menghasilkan asesmen yang efektif, valid dan praktis. Silvia Permatasari (2023) dalam mengembangkan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot. Mereka menunjukkan bahwa respon positif dari pengguna aplikasi kahoot. penggunaan aplikasi kahoot dalam asesmen pembelajaran sangat disenangi oleh peserta didik karena mudah digunakan, menarik dan bermanfaat sebagai sarana evaluasi pembelajaran.

d. *Implementation*

Proses implementasi pengembangan butir soal dilakukan di UPT. SMAN 5 Parepare pada kelas XI. Implementasi ini dibagi menjadi tiga kegiatan utama: kegiatan awal (pre- test dan pemberian PIN aplikasi kahoot), kegiatan inti (menjawab soal yang telah dikembangkan) dan kegiatan penutup (post test dan refleksi) pendekatan implementasi ini sejalan dengan penelitian Tasman Ramadhan (2022) bahwa peserta didik aktif memberikan respon melalui proses persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut yang diberikan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot dapat meningkatkan respon peserta didik, pemahaman dan ketertarikan pada pelaksanaan asesmen pembelajaran yang dilaksanakan.

e. *Evaluation*

Evaluasi pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot ini telah memenuhi kriteria kevalidan, kpraktisan dan keefektifan, sehingga layak digunakan secara global oleh guru untuk melaksanakan asesmen pembelajaran yang berpihak pada murid dan memudahkan guru memantau hasil asesmen tersebut, seperti yang ditemukan dalam penelitian Afiq Ma'ruf dan Al Furqan (2022) yang mengembangkan asesmen berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI tingkat SMA. Kendala yang ditemukan adalah sarana dan

prasarana seperti jaringan wifi yang kurang karena kecepatan jaringan yang tidak sesuai dengan jumlah pemakai wifi. Keterbatasan waktu serta materi yang padat dan manajemen kelas kontrol. Penggunaan aplikasi kahoot rentan dengan kebisingan sehingga dapat mengganggu lingkungan jika tidak diatur dengan baik. Berdasarkan evaluasi ini sudah memenuhi tujuan utama pengembangannya, yaitu meningkatkan respon peserta didik dan peningkatan hasil belajar, namun tentu saja masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut dimasa depan.

## 2. Kelayakan Pengembangan Butir Soal Asessmen berbasis Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran PAI

Pengembangan butir soal asessmen berbasis aplikasi kahoot dinilai berdasarkan tiga aspek utama yaitu: kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Evaluasi ini memberi gambaran menyeluruh tentang kualitas dan potensi pengembangan butir soal berbasis aplikasi kahoot digunakan dalam asessmen pembelajaran.

### a. Kevalidan

Kevalidan butir soal merupakan komponen penting dalam menilai kelayakan pengembangan butir soal asessmen. Berdasarkan hasil, penelitian, validasi ahli menunjukkan angka 82%. Ini menunjukkan bahwa pengembangan butir soal asessmen ini memiliki kualitas cukup tinggi. Validasi oleh dua dosen ahli menekankan bahwa pengembangan butir soal asessmen berbasis aplikasi kahoot telah memenuhi standar yang diperlukan untuk efektivitas asessmen pembelajaran digital. Aspek- aspek seperti kualitas gambar, design keseluruhan, dan kesesuaian dengan tema/audiens diakui sangat baik, mencerminkan bahwa pengembangan butir soal asessmen ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan sesuai untuk penggunaannya, seperti yang ditemukan dalam penelitian Afiq



Ma'ruf dan Al Furqan (2022) yang mengembangkan asesmen berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI tingkat SMA.

Secara keseluruhan, kevalidan pengembangan butir soal berbasis aplikasi kahoot telah memenuhi standar untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Kepraktisan

Kepraktisan bahan ajar diukur melalui observasi keterlaksanaan dan respon pengguna di kelas XI.2 UPT. SMAN 5 Parepare. Pada uji kepraktisan pengembangan butir soal asesmen pembelajaran berbasis aplikasi kahoot mendapatkan angka kepraktisan 92% yang berarti pengembangan butir soal asesmen ini berada dalam kategori sangat praktis untuk digunakan. Silvia Permatasari (2023) dalam mengembangkan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot, menemukan tingkat kepraktisan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot mencapai angka 95%.

c. Keefektifan

1) Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar menunjukkan bahwa setelah penggunaan soal asesmen berbasis kahoot, 85% dari subjek uji coba berhasil mencapai KKM 75%, dibandingkan dengan 0,1% pada pretest. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi dan kemampuan menjawab soal asesmen pembelajaran berbasis aplikasi kahoot pada materi pernikahan dalam Islam.

2) Observasi aktivitas pengguna

Hasil observasi aktivitas pengguna mencapai angka 94% menunjukkan bahwa pengembangan butir soal asesmen ini bahwa pengguna mampu mengimplementasikan pengembangan asesmen pembelajaran ini dengan sangat baik. Hal ini penting karena efektivitas pengembangan butir soal asesmen pembelajaran tidak hanya tergantung pada desain kontennya saja, tetapi juga ada

bagaimana pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot diterapkan oleh pengajarnya.

### 3) Angket respon pengguna

Respon pengguna mencapai angka 98% menunjukkan bahwa pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot ini sangat diterima dan dianggap sangat efektif oleh para pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan butir soal asesmen ini berhasil memenuhi kebutuhan pengguna.

Tasman Ramadhan (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa peserta didik aktif memberikan respon melalui proses persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut yang diberikan dan efektif berdasarkan pada Tes hasil belajar, observasi aktivitas pengguna dan respon pengguna.

### 3. Temuan- temuan dalam Pengembangan Butir Soal Asesmen berbasis Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran PAI.

Dalam proses pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI, terdapat beberapa temuan penting yang memberikan wawasan berharga. Pertama, terdapat beberapa jenis template permainan yang dapat digunakan pada pelaksanaan asesmen. Selain itu, aplikasi kahoot memberikan informasi analisis jawaban peserta didik setiap soal sehingga memudahkan guru dalam melakukan analisis penilaian hasil asesmen yang telah dilaksanakan. Sehingga guru dapat mengevaluasi hasil asesmen yang telah dilaksanakan.

Kedua, saran dari validator ahli untuk menggunakan soal HOST oada pengembangan soal asesmen berbasis aplikasi kahoot. penggunaak soal HOST ini bertujuan untuk tingkat menguji tingkat kemampuan peserta didik untuk menjawab soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

Ketiga, secara keseluruhan, baik dari segi kevalidan, kepraktisan, maupun keefektifan, pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot ini dinyatakan layak untuk digunakan secara global pada asesmen pembelajaran PAI berbasis aplikasi kahoot.

Keempat, pengembangan butir soal asesmen ini dapat digunakan untuk memberikan peserta didik soal asesmen dalam bentuk penugasan, cukup dengan mengatur waktu pengerjaan. Kemudahan ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk melaksanakan asesmen secara mandiri kapan saja dan dimana saja.

#### 4. Kelemahan Pengembangan Butir Soal Asesmen berbasis Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran PAI

Setiap aplikasi pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan pengembangan soal asesmen berbasis aplikasi kahoot

1. Kahoot merupakan platform yang mudah digunakan, bahkan bagi pengguna yang awam dengan teknologi.
2. Terdapat berbagai model permainan, yaitu permainan kelompok maupun individu yang dapat digunakan pada asesmen pembelajaran.
3. Kahoot dapat diakses secara langsung, ataupun dalam bentuk penugasan, dimana setiap peserta didik dapat mengakses asesmen kapan saja dan dimana saja, asalkan peserta didik memiliki koneksi internet.
4. Mendukung berbagai gaya belajar. Aplikasi kahoot dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Guru dapat menambahkan konten dalam berbagai bentuk format, seperti gambar, video dan audio.

Adapun kekurangan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot adalah:

1. Ketergantungan pada koneksi internet. Pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot hanya dapat diakses jika peserta didik memiliki koneksi internet. Hal ini menjadi kendala bagi siswa di daerah yang tidak memiliki akses internet yang memadai.
2. Keterbatasan akses pada aplikasi bagi pengguna mode trial. Guru harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk mendapatkan akses dengan mode premium sehingga dapat mengakses berbagai model jenis permainan yang disiapkan pada aplikasi kahoot untuk menunjang penyusunan soal asesmen pada pembelajaran PAI.
3. Keterbatasan jumlah karakter teks yang dapat digunakan untuk menyusun soal asesmen berbasis aplikasi kahoot. Penyusunan soal asesmen model penalaran dengan karakter soal yang panjang akan mengalami kendala pada pengembangan butir soal berbasis aplikasi kahoot.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Proses pengembangan butir soal asesmen pembelajaran berbasis aplikasi kahoot ini mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama, anlisi kebutuhan dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi kisi- kisi soal pada materi pernikahan dalam Islam. Tahap desain melibatkan pembuatan rancangan pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot untuk membantu dalam melaksanakan asesmen pembelajaran. Pada tahap pengembangan, pengembangan butir soal asesmen dirancang untuk melaksanakan asesmen pembelajaran dalam bentuk permainan. Tahap implementasi melibatkan ujicoba bahan ajar pada kelas XI.2 UPT. SMAN 5 Parepare. Tahap evaluasi melibatkan validasi ahli, serta analisis kepraktisan dan keefektifan bahan ajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan butir soal asesmen pembelajaran berbasis aplikasi kahoot ini Valid, praktis dan efektif. Validasi ahli menunjukkan 82%. Kepraktisan bahan ajar ini ditunjukkan oleh presentase keterlaksanaan dan respon pengguna yang mencapai angka 92%. Adapun keefektifan pengembangan butir soal asesmen terlihat dari peningkatan hasil belajar, dengan 85% subjek uji coba mencapai KKM setelah menggunakan butir soal asesmen ini. Observasi aktivitas pengguna dan angket respon pengguna menunjukkan presentasi 94% dan 98%.

#### **B. Implikasi/ Evaluasi**

Pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot memiliki beberapa implikasi penting. Pertama, bahan ajar ini dapat menjadi alat yang sangat

berguna dalam asesmen pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam materi Pernikahan dalam Islam. Desain asesmen dalam bentuk permainan dapat mengurangi ketegangan peserta didik pada saat melaksanakan asesmen, meningkatkan minat dan motivasi pengguna dalam melaksanakan asesmen. Selain itu, pengembangan butir soal ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan butir soal asesmen lainnya, karena telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat mendorong inovasi lebih lanjut dalam metode pembelajaran dan bahan ajar.

### **C. Rekomendasi**

Terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan. Pertama, disarankan untuk terus mengembangkan dan memperbarui pengembangan butir soal ini dengan memperhatikan tingkat kesukaran soal atau kategori soal LOST, MOST, atau HOST dalam menyusun soal asesmen. Kedua, guru dan pengajar yang menggunakan asesmen berbasis kahoot perlu diberikan bimbingan untuk memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai alat asesmen pembelajaran. Ketiga, untuk pengembang aplikasi ini, agar dapat bekerjasama dengan pengelola akun belajar.id dalam rangka mengoptimalkan penggunaan berbagai fitur berbayar yang ada pada aplikasi kahoot sehingga guru dapat dengan mudah menggunakan aplikasi kahoot sebagai asesmen dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Al- Qur'anul Karim

Anggraena, Yogi dkk, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah*.2022. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Assmen Pendidikan Kemeterian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Tekhnologi Republik Indonesia.

Anurogo, Dito dkk. *Esensi Ilmu Pendidikan Islam*. 2023. Malang: Pustaka Peradaban.

Beetlestone, Florence, *Creative Learning*.2021. Bandung: Nusa Media.

Dahar, Ratna Wilis, *Teori-teori Belajar*.2022.Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*. 2005. PT. Rineka Cipta: Jakarta.

Daulay, Haidar Putra. *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia edisi Revisi*. 2012. Jakarta: Prenada Media Group.

Erna, Pujiasih. *Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19*, Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 5 (1): 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.V5i1.136>.

Fathurrohman' Upuh, M. Sobari. *Strategi Belajar Mengajar*. 2017.Bandung: Refika Aditama.

Hamid, M Abi *Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronik*". 2018. Jurnal: Ilmu Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 1, No. 1.

Herlina, Vivi *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*.2019. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo,.

Hidayat, M., Maulidi Arsih, *Asessmen Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengahi*. 2023. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia: Lombok.

Idrus L, *Evaluasi dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 9, No. 2,

Irwan, Zaky Farid Luthfi, And Atri Walidi. 2019. "Efektifitas Penggunaan Kahoot ! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [ Effectiveness Of Using Kahoot ! To Improve Student Learning Outcomes ]" 8 (1): 95–104. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V8i1.1866>.

Iwamoto, Darren H., et al, "Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot.



- Kahoot! "Can I play Kahoot! with others remotely?". Kahoot! Support*
- Kahoot!About Kahoot! | Company History & Key Facts". Kahoot!.com*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.2017. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)," 2024, <https://kbbi.web.id/desain>.
- Mustafa, P S dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. 2020. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Ningrum, Gres Dyah Kusuma *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa, On Student Performance*. 2017. Jurnal Turkish Online Of Distance Education, Tojde, Turki
- R H Ristanto, E Kristiani, and E Lisanti, *Flipped Classroom–Digital Game Based Learning (FC-DGBL): Enhancing Genetics Conceptual Understanding of Students in Bilingual Programme*, Journal of Turkish Science Education, 2022, <http://www.tused.org/index.php/tused/article/view/1144>.
- Rahmat., *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 2019. Manguwoharjo: Bening Pustaka.
- Ramadhan, Tasman. *Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Menjawab Soal pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare*. 2021. Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Ramenda, Riyan Cahya. *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rijali, Ahmad. *Analisis Data Kualitatif*. 2019. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah. 17.33, 81 <<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>>.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*. 2017. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- S. Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. 2005. Jakarta: PT Rineka Citra.
- Samin, *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi*. 2023. CV. Mega Press Nusantara: Sumedang.
- Santana, Septiawan K. *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2020. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sefirindiyani, Wirdaningsih Husain, Abdul Rahmat, *Implementasi Kurikulum Merdeka model Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Guru*. Gorontalo: Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>.

- Setiana, Ibda Wahyu. *Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung*. 2020. Malang : Universita Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sholeh, Muh. Ibnu. *Manajemen Pendidikan Islam*. 2023. Indramayu: Penerbit Adab.
- Skype in the Classroom & Kahoot. *Microsoft in Education*. [education.microsoft.com](https://education.microsoft.com).
- Stefano L, H., 'Future Classroom', in *A Great Model for Future Learning*. 2021. Semarang: YSKI Semarang.
- Sudijono, Anas *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. 2019. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, 3rd ed. 2019. Bandung: Alfabeta, 2019
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*. 2002. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2020. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 2018. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sumarna Surapranata, *Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004*. 2017. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- TIM Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi*. 2020. ParePare: IAIN Parepare.
- Waluya, B. *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial Di Masyarakat* PT Grafindo Media Pratama.
- Warsah, Idi et al., *Implementasi Kurikulum Tersembunyi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Rejang Lebong*. 2022. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan9, no.1 :. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.632>
- Widoyoko, S. Eko Putro *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. 2014 Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, H *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. 2019. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!> Di Akses 06 Oktober 2023
- Winarni, E W *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*, 2021.

Yogi Anggraena dkk, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan menengah*. 2022. Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia: Jakarta.

Yusuf, A. Muri *Asessmen dan Evaluasi Pendidikan, Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. 2017. Kencana: Jakarta

Zed,M *Metode Peneletian Kepustakaan*. 2020. Yayasan Obor Indonesia.







**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-553/In.39/PP.00.09/PPS.05/05/2024  
Lampiran :  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

31 Mei 2024

Yth. Bapak Walikota Parepare  
Cq. Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan  
Terpadu Satu Pintu

Di

Tempat

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana  
IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : MUH. KASIM  
NIM : 2220203886108008  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Butir Soal Assesment Berbasis Aplikasi  
Kahoot! Pada Pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian  
tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian  
ini direncanakan pada bulan Juni s/d Agustus Tahun 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang  
bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Direktur,

Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A.  
NIP.19840312 201503 1 004





SRN IP0000454

**PEMERINTAH KOTA PAREPARE**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

*Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmtsp@pareparekota.go.id*

**REKOMENDASI PENELITIAN**

**Nomor : 454/IP/DPM-PTSP/6/2024**

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
  3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

**MENGIZINKAN**

KEPADA  
NAMA

: **MUH. KASIM, S.Pd**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA  
Jurusan

: **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**  
**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

ALAMAT

: **JL. JEND. M. YUSUF SARI MINYAK`E KOTA PAREPARE**

UNTUK

: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

**JUDUL PENELITIAN : PENGEMBANGAN BUTIR SOAL ASSESMENT BERBASIS APLIKASI KAHOOTI PADA PEMBELAJARAN PAI DI UPT SMAN 5 PAREPARE**

**LOKASI PENELITIAN : KANTOR CABANG DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SULAWESI SELATAN WILAYAH VIII PAREPARE (UPT SMA NEGERI 5 KOTA PAREPARE)**

**LAMA PENELITIAN : 05 Juni 2024 s.d 04 Agustus 2024**

- a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
- b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**  
 Pada Tanggal : **06 Juni 2024**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 KOTA PAREPARE**



**Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM**

**Pembina Tk. 1 (IV/b)**  
**NIP. 19741013 200604 2 019**

**Biaya : Rp. 0.00**

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMTSP Kota Parepare (scan QRCode)



**Balai  
Sertifikasi  
Elektronik**







**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN**

**UPT. SMA NEGERI 5 PAREPARE**

Alamat : Jalan. Kelapa Gading Nomor 69 Telepon. (0421) 3310834-3310835-3310836 Kota Parepare  
Website : sman5parepare.sch.id Email : sman5parepare@live.com Parepare 91123 Sulawesi Selatan

Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 40310832

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422/299 -UPT.SMAN.5/PRP/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SMA Negeri 5 Parepare, menerangkan bahwa;

Nama : Muh. Kasim, S.Pd  
Tempat/Tgl. Lahir : Manisa, 29 September 1993  
NIM : 2220203886108008  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Jl. Jend. M. Yusuf Sari Minyak'E Kota Parepare

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian / wawancara berdasarkan Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu No. 454/IP/DPM-PTSP/6/2024, tanggal 06 Juni 2024 s.d 04 Agustus 2024 di UPT. SMA Negeri 5 Parepare, dengan judul :

**"PENGEMBANGAN BUTIR SOAL ASSESMENT BERBASIS APLIKASI KAHOTI  
PADA PEMBELAJARAN PAI DI UPT SMAN PAREPARE"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Parepare, 03 September 2024

Kapala UPT SMA Negeri 5 Parepare

**Muzakkir Damir, S.Pd., M.Pd**

Pangkat : Pembina Tk. I

NIP. 19831230 200902 1 002

2023.09.28 13:20





FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALU

Online ISSN: 2615-4870

Print ISSN: 0216-4949

## Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman

Jalan Rusdi Toama No.1, Talise, Kec. Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah 94118

E-mail: [jurnal.iqra.unismuhpalu@gmail.com](mailto:jurnal.iqra.unismuhpalu@gmail.com)

Website: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA>

### Letter of Acceptance

6607/IQRA-FAI-UMPALU/XII/2024

Date: 12 December 2024

Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman

Dear Author(s):

**Muh. Kasim<sup>1\*</sup>, Buhaerah<sup>2</sup>, Ahdar<sup>3</sup>**

Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

\*Email: [Athifahfarhanah@gmail.com](mailto:Athifahfarhanah@gmail.com)

It's my pleasure to inform you that, after the peer review, your paper **Pengembangan Butir Soal Assesment Berbasis Aplikasi Kahoot! pada Pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare** with content unaltered to publish with **Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman** in **Volume 20 Issue 02, July 2025**.

Thank you for making the journal a vehicle for your research interests.

Hormat Kami,



**Dr. Muhammad Rizal Masdul, S.Pd.I, M.Pd**  
Editor-in-chief



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)**  
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: [lp2m.iainpare.ac.id](http://lp2m.iainpare.ac.id), email: [lp2m@iainpare.ac.id](mailto:lp2m@iainpare.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN**

No. B.739/In.39/LP2M.07/12/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.  
NIP : 19880701 201903 1 007  
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare  
Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : Pengembangan Butir Soal Asessmen berbasis Aplikasi  
Kahoot pada Pembelajaran PAI di UPT. SMAN 5 Parepare  
Penulis : Muh. Kasim  
Afiliasi : IAIN Parepare  
Email : [athifahfarhanah@gmail.com](mailto:athifahfarhanah@gmail.com)

Benar telah diterima pada Jurnal IQRA Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman  
**Volume 20 Nomor 2 Tahun 2025** yang telah terakreditasi **SINTA 5**.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

An. Ketua LP2M  
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi



**Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.**  
NIP. 19880701 201903 1 007



 <b>REPUBLIK INDONESIA</b> <b>KEMENTERIAN HUKUM</b>	
<h2>SURAT PENCATATAN CIPTAAN</h2>	
<p>Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:</p>	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202500396, 2 Januari 2025
<b>Pencipta</b>	
Nama	: 1. Muh. Kasim, S. Pd., 2. Dr. Buhaerah, M. Pd., 3. Dr. Ahdar, M. Pd. I., 4. Prof. Dr. Hj Hamdanah Said, M. Si., 5. DR. Muhammad Jufri, M. Ag.
Alamat	: Jl. Jend. M. Yusuf Sari Minyak'e, RT/RW 001/009 Kel. Lompo'e , Bacukiki, Parepare, Sulawesi Selatan, 91125
Kewarganegaraan	: Indonesia
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: 1. Muh. Kasim, S. Pd., 2. Dr. Buhaerah, M. Pd., 3. Dr. Ahdar, M. Pd. I., 4. Prof. Dr. Hj Hamdanah Said, M. Si., 5. DR. Muhammad Jufri, M. Ag.
Alamat	: Jl. Jend. M. Yusuf Sari Minyak'e, RT/RW 001/009 Kel. Lompo'e , Bacukiki, Parepare, Sulawesi Selatan, 91125
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: <b>Karya Tulis (Tesis)</b>
Judul Ciptaan	: <b>Pengembangan Butir Soal Asessmen Berbasis Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran PAI Di Upt Sman 5 Parepare</b>
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 2 Januari 2025, di Parepare
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000839759
<p>adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.          Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.</p>	
	
<p>a.n. MENTERI HUKUM          DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL          u.b          Direktur Hak Cipta dan Desain Industri</p>	
 Agung Damarsasongko, SH., MH. NIP. 196912261994031001	
<p><b>Disclaimer:</b>          Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.</p>	

## LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL ASESSMEN BERBASIS APLIKASI KAHOOT

Materi : Pernikahan dalam Islam

Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 5 Parepare

Judul Penelitian : Pengembangan butir soal assesment berbasis aplikasi kahoot! pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.

Pengembang : Muh. Kasim

Validator : Dr. H. Muhammad Saleh, M. Ag

Tanggal : 12 Juli 2024

Lembar instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media tentang pengembangan butir soal yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan butir soal ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang“✓” pada pilihan yang dianggap sesuai.

Contoh:

Desain sampul media pembelajaran:

SS = Sangat Sesuai

S = Sesuai

CS = Cukup Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

Skor:

Sangat Sesuai = 4

Sesuai = 3

Cukup Sesuai = 2

Sangat Tidak Sesuai = 1

Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak untuk mengisi instrument ini, diucapkan terima kasih.

No	Aspek	Indikator	SS	S	CS	TS	STS
1.	Penyajian	Keruntutan konsep					
		Sajian soal menarik					
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat					
2	Desain isi	Variasi isi kuis					
		Kualitas foto/ gambar					
		Kesesuaian karakter atau huruf					
3	Desain	Penampilan tata letak					
		Tampilan aplikasi menarik					
		Memberi motivasi belajar					
4	Penggunaan	Kemudahan mengakses aplikasi					
		Kepraktisan penggunaan alat evaluasi					
		Menu kuis mudah dimengerti					

Catatan:

---



---



---

Parepare, 12 Juli 2024

Validator

Dr. H. Muhammad Saleh, M. Ag

## LEMBAR VALIDASI KEEFEKTIFAN PENGEMBANGAN BUTIR SOAL ASESSMEN BERBASIS APLIKASI KAHOOT

Materi : Pernikahan dalam Islam

Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 5 Parepare

Judul Penelitian : Pengembangan butir soal assesment berbasis aplikasi kahoot! pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.

Pengembang : Muh. Kasim

Validator : Drs. H. Muhammad Nasir Saddu, S. Ag., M. A

Tanggal : 18 Juli 2024

Lembar instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media tentang pengembangan butir soal yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan butir soal ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang “✓” pada pilihan yang dianggap sesuai.

Contoh:

Desain sampul media pembelajaran:

SS = Sangat Sesuai

S = Sesuai

CS = Cukup Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

Skor:

Sangat Sesuai = 4

Sesuai = 3

Cukup Sesuai = 2

Sangat Tidak Sesuai = 1

Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak untuk mengisi instrument ini, diucapkan terima kasih.

No	Aspek	Indikator	SS	S	CS	TS	STS
1	Penyajian	Keruntutan Kosep					
		Sajian soal menarik					
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat					
2	Desain isi	Variasi isi kuis					
		Kualitas foto/ gambar					
		Kesesuaian karakter atau huruf					
3	Desain	Penampilan tata letak					
		Tampilan aplikasi menarik					
		Memberi motivasi belajar					
4	Penggunaan	Kepraktisan penggunaan alat evaluasi					
		Menu kuis mudah dimengerti					

Catatan:

---



---



---

Parepare, Juli 2024

Validator

Drs. H. Muhammad Nasir Saddu, S. Ag., M. A



## LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN BUTIR SOAL ASESSMEN BERBASIS APLIKASI KAHOOT

Materi : Pernikahan dalam Islam

Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 5 Parepare

Judul Penelitian : Pengembangan butir soal assesment berbasis aplikasi kahoot! pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.

Pengembang : Muh. Kasim

Validator :

Tanggal :

Lembar instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media tentang pengembangan butir soal yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan butir soal ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang“✓” pada pilihan yang dianggap sesuai.

Contoh:

Desain sampul media pembelajaran:

SS = Sangat Sesuai

S = Sesuai

CS = Cukup Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

Skor:

Sangat Sesuai = 4

Sesuai = 3

Cukup Sesuai = 2

Sangat Tidak Sesuai = 1

Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak untuk mengisi instrument ini, diucapkan terima kasih.

No	Aspek	Indikator	SS	S	CS	TS	STS
1	Keefektifan produk asesmen	a. Kemenarikan tampilan soal menggunakan Kahoot					
	menggunakan aplikasi kahoot	b. Kemenarikan tampilan visual (foto, gambar) pada Kahoot					
		c. Tingkat ketertarikan siswa dalam menggunakan Kahoot sebagai alat asesmen					
		d. Menambah rasa semangat dalam mengerjakan soal					
		e. Penyajian materi soal mudah dipahami					
		f. Kesesuaian soal dengan materi					
		g. bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami					
		h. Kalimat yang digunakan mudah dipahami					
		i. Kemudahan mengerjakan soal berbasis aplikasi kahoot					
		j. Kemudahan dalam mengakses kahoot					

Catatan:

---

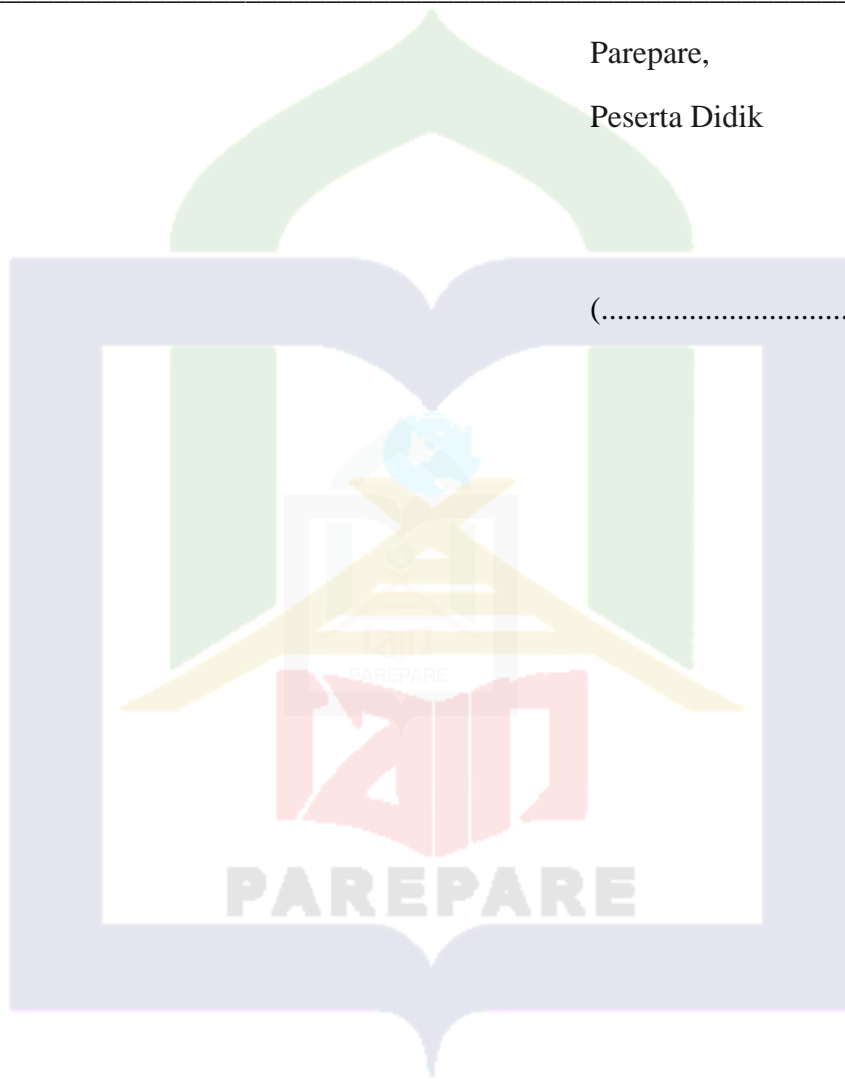
---

---

Parepare, 2024

Peserta Didik

(.....)



## LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU MENGGUNAKAN BUTIR SOAL ASESSMEN BERBASIS APLIKASI KAHOOT

Materi : Pernikahan dalam Islam

Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 5 Parepare

Judul Penelitian : Pengembangan butir soal assesment berbasis aplikasi kahoot! pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.

Pengembang : Muh. Kasim

Validator :

Tanggal :

Lembar instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang pengembangan butir soal yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan butir soal ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang“✓” pada pilihan yang dianggap sesuai.

Contoh:

Desain sampul media pembelajaran:

SB = Sangat Baik

B = Baik

K = Kurang

Sangat Tidak Sesuai = 1

Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak untuk mengisi instrument ini, diucapkan terima kasih.

No.	AKTIVITAS GURU DI KELAS					
	Aspek yang diamati	SB	B	K	STS	Deskripsi Temuan
1	<b>a. Kegiatan Awal Asesmen Formatif menggunakan Kahoot!</b>					
	1) Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan laptop					
	2) Guru menyiapkan laptop dan proyektor					
	3) Guru memberikan petunjuk penggunaan aplikasi kahoot!					
	4) Guru menyajikan kuis online melalui kahoot!					
	<b>b. Kegiatan inti asesmen formatif menggunakan aplikasi Kahoot!</b>					
	1) Guru membimbing peserta didik dalam pengerjaan kuis					
	2) Guru memastikan semua siswa sudah menjawab soal kuis melalui layar monitor					
	<b>c. Kegiatan akhir asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi kahoot!</b>					
	1) Guru menampilkan rekap poin dari semua siswa					
	2) Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyelesaikan kuis dengan benar					
	3) Guru memberikan dorongan/ motivasi kepada peserta didik yang masih salah dalam menjawab kuis					

Catatan:

---



---



---

Parepare,  
Guru PAI

2024

(.....)



## ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP BUTIR SOAL ASESSMEN BERBASIS APLIKASI KAHOOT

Materi : Pernikahan dalam Islam

Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 5 Parepare

Judul Penelitian : Pengembangan butir soal assesment berbasis aplikasi kahoot! pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.

Pengembang : Muh. Kasim

Validator :

Tanggal :

Lembar instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media tentang pengembangan butir soal yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan butir soal ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang “✓” pada pilihan yang dianggap sesuai.

Contoh:

Desain sampul media pembelajaran:

SS = Sangat Sesuai

S = Sesuai

CS = Cukup Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

Skor:

Sangat Sesuai = 4

Sesuai = 3

Cukup Sesuai = 2



Sangat Tidak Sesuai = 1

Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak untuk mengisi instrument ini, diucapkan terima kasih.

No.	Aspek	Indikator	SS	S	CS	TS	STS
1	Keterlaksanaan	1. Perkenalan pengembangan soal asesmen berbasis aplikasi <i>kahoot!</i> kepada peserta didik.					
		2. Pengorganisasian peserta didik menggunakan asesmen dengan aplikasi <i>kahoot!</i>					
		3. Membimbing peserta didik untuk menggunakan asesmen dengan aplikasi <i>kahoot!</i>					
2	Respon Peserta Didik	1. Keaktifan peserta didik dalam asesmen berbasis aplikasi <i>kahoot!</i>					
		2. Keaktifan peserta didik dalam menjawab soal asesmen					

Parepare, 2024

Peserta Didik

(.....)

**LEMBAR INSTRUMEN KEEFEKTIFAN PENGEMBANGAN BUTIR  
SOAL ASESSMEN BERBASIS APLIKASI KAHOOT**

Materi : Pernikahan dalam Islam

Sasaran Program : Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 5 Parepare

Judul Penelitian : Pengembangan butir soal assesment berbasis aplikasi kahoot! pada pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare.

Pengembang : Muh. Kasim

Validator :

Tanggal :

Lembar instrument ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media tentang pengembangan butir soal yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan butir soal ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang“✓” pada pilihan yang dianggap sesuai.

No	Aspek Penilaian	Kriteria	
Pengoperasian atau penggunaan		Ya	Tidak
1.	Aplikasi mudah dioperasikan atau digunakan		
2.	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas		
Reaksi Pemakai			
3.	Merasa Senang menggunakan media ini		
4.	Tertarik jika materi lain menggunakan media ini		

5.	Semangat dan termotivasi belajarnya menggunakan media ini		
6.	Paham dan jelas penyajian materi menggunakan media ini		
7.	Berminat dan tertarik jika belajar disekolah dan diasrama menggunakan media ini.		
8.	Ingin memiliki media ini		
9.	Tertarik dengan bentuk dan tampilan medianya		
10	Fasilitas pendukung atau tambahan supplementary materials)		
11.	Terdapat fasilitas suara pada soal		

Catatan:

---



---



---



---



---



---

Parepare,

2024

Peserta Didik

(.....)

## CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE F (KELAS XI DAN KELAS XII)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an dan Hadis	<p>Peserta didik dapat menganalisis Al-Qur'an dan Hadis tentang berfikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama; mempresentasikan pesan-pesan Al-Qur'an dan Hadis tentang pentingnya berfikir kritis (<i>critical thinking</i>), ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama; membiasakan membaca Al-Qur'an dengan meyakini bahwa berfikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama adalah ajaran agama; membiasakan sikap rasa ingin tahu, berfikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, toleransi, peduli sosial, cinta damai, semangat kebangsaan, dan tanggung jawab, sabar, tabah, pantang menyerah, tawakal, dan selalu berprasangka baik kepada Allah Swt. dalam menghadapi ujian dan musibah, cinta tanah air, dan moderasi dalam beragama.</p>

Akidah	<p>Peserta didik menganalisis cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; mempresentasikan tentang cabang-cabang iman, dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; meyakini bahwa cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam adalah ajaran agama; membiasakan sikap tanggung jawab, memenuhi janji, bersyukur nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain, jujur, peduli sosial, ramah, konsisten, cinta damai, rasa ingin tahu dan pembelajar sepanjang hayat.</p>
Akhlaq	<p>Peserta didik dapat memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), dan narkoba dalam Islam; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, menganalisis dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari, sikap inovatif dan etika berorganisasi; mempresentasikan cara memecahkan masalah perkelahian antarpelajar dan dampak pengiringnya, minuman keras (miras), dan narkoba; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari; meyakini</p>

	<p>bahwa agama melarang melakukan perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba, munafik, keras hati, dan keras kepala, meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat dan meyakini bahwa sikap inovatif dan etika berorganisasi merupakan perintah agama; membiasakan sikap taat pada aturan, peduli sosial, tanggung jawab, cinta damai, santun, saling menghormati, semangat kebangsaan, jujur, inovatif, dan rendah hati.</p>
Fikih	<p>Peserta didik mampu menganalisis ketentuan pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; mempresentasikan tentang ketentuan pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; menerapkan ketentuan khutbah, tabligh, dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan meyakini bahwa ijtihad merupakan salah satu sumber hukum Islam; membiasakan sikap menebarkan Islam <i>rahmat li al-ālamīn</i>, komitmen, bertanggung jawab, menepati janji, adil, amanah, terbuka terhadap ilmu pengetahuan, dan menghargai perbedaan pendapat.</p>

Sejarah Peradaban Islam	<p>Peserta didik mampu menganalisis peran dan keteladanan tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia, perkembangan peradaban Islam di dunia, dan peran organisasi-organisasi Islam di Indonesia; mempresentasikan peran dan keteladanan tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia, perkembangan peradaban Islam di dunia, dan peran ormas (organisasi masyarakat) Islam di Indonesia; mengakui keteladanan tokoh ulama Islam di Indonesia, meyakini kebenaran perkembangan peradaban Islam pada masa modern, peradaban Islam di dunia, meyakini pemikiran dan pergerakan organisasi-organisasi Islam berdasarkan ajaran agama; membiasakan sikap gemar membaca, menulis, berprestasi, dan kerja keras, tanggung jawab, bernalar kritis, semangat kebangsaan, berkebinekaan global, menebarkan Islam <i>rahmat li al-ālamīn</i>, rukun, damai, dan saling bekerjasama.</p>
-------------------------	--



## KISI KISI PENYUSUNAN SOAL

No.	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Indikator Soal	Nomor Soal
1	Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam	Pemahaman (C2)	Mendeskripsikan pengertian Nikah	1
2	Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam	Pemahaman (C2)	Mendeskripsikan pengertian Nikah	2
3	Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam	Pemahaman (C2)	Mendeskripsikan dalil Nikah	3
4	Membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, menepati janji	Pemahaman (C2)	Mendeskripsikan tujuan pernikahan	4
5	Menerapkan ketentuan pernikahan dalam Islam	Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan penerapan hukum pernikahan	5
6	Menerapkan ketentuan pernikahan dalam Islam	Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan penerapan tuntunan memilih pasangan dalam Islam	6
7	Mempresentasikan tentang ketentuan pernikahan dalam Islam	Pemahaman (C2)	Mendeskripsikan rukun nikah	7
8	Mempresentasikan tentang ketentuan pernikahan dalam Islam	Pemahaman (C2)	Mendeskripsikan syarat syarat nikah dalam Islam	8
9	Menerapkan ketentuan pernikahan dalam Islam	Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan penerapan hukum pernikahan dalam Islam	9
10	Membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, menepati janji	Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan penerapan kewajiban suami terhadap istri	10
11	Membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, menepati janji	Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan penerapan kewajiban istri terhadap suami	11
12	Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam	Pemahaman (C2)	Mendeskripsikan pengertian Talak	12
13	Menerapkan ketentuan pernikahan dalam Islam	Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan penerapan penerapan Talak dalam pernikahan	13

14	Menerapkan ketentuan pernikahan dalam Islam	Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan penerapan penerapan Talak dalam pernikahan	14
15	Menerapkan ketentuan pernikahan dalam Islam	Aplikasi (C3)	Mengaplikasikan penerapan penerapan Talak dalam pernikahan dan masa iddah	15





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN UPT SMA NEGERI 5 PAREPARE**

**SOAL PENILAIAN ASESSMEN  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam**  
**Kelas/ Program : XI**  
**Asal Sekolah : SMA NEGERI 5 PARE-PARE**  
**Jumlah Soal : 15 Butir**

1. Pengertian Nikah secara bahasa Menggabungkan dan berkumpul dalam Kitab *al- Yaqut al Nafis* yang ditulis oleh?
  - a. **Ahmad bin Umar Asy Syatiri**
  - b. Ahmad bin Umar Az Zazili
  - c. Prof. Dr. Yusuf Al- Qordawi
  - d. Ahmad bin Umar al - Hazimi
2. Pernikahan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga atau rumah tangga yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan yang maha Esa merupakan pengertian nikah menurut....
  - a. Undang- Undang Nomor 1 Tahun 1974 pasal 39 ayat 1
  - b. Undang- Undang No. 16 Tahun 2019
  - c. **Undang- Undang Nomor 1 Tahun 1974 pasal 1**
  - d. Undang- Undang Nomor 1 Tahun 1974 pasal 39 ayat 2
3. Abdullah dan Aminah merupakan suami istri yang tidak pernah berkenalan sebelum keduanya menikah. Abdullah berkeyakinan bahwa pertemuan antara Aminah dan dirinya adalah kekuasaan dari Allah SWT. Hal ini merupakan kandungan Al Qur'an pada...
  - a. **Q.S Ar Rum ayat 21**
  - b. Q.S Ar Rum ayat 41
  - c. Q.S Ar Rum ayat 31
  - d. Q.S Ar Rum ayat 25
4. Ahmad menikah dengan seorang perempuan cantik. Salah satu tujuan dari pernikahan menurut Ahmad untuk menyalurkan syahwat seksual.
  - a. **Benar**
  - b. Salah

5. Afif adalah seorang pemuda berusia 27 tahun yang bekerja di sebuah perusahaan sebagai pegawai tetap. Sehari- hari Afif sibuk bekerja dan tidak memiliki hubungan dekat dengan perempuan lain. Hukum pernikahan yang berlaku bagi Afif adalah...
  - a. Haram karena Afif tidak mampu menjaga pandangannya
  - b. Sunnah karena Afif mampu menjaga diri dari perzinahan dan telah sanggup untuk menikah**
  - c. Makruh karena telah melewati usia pernikahan
  - d. Wajib karena sudah memiliki calon istri
6. Tuntunan dalam memilih pasangan yang benar sesuai hadis Nabi Muhammad SAW adalah....
  - a. Harta, Tahta, Kecantikannya, dan Agamanya.
  - b. Harta, Pekerjaan, Ketampanannya, dan Agamanya.
  - c. Harta, Keturunan, Kecantikan dan Agamanya.**
  - d. Harta, Keturunan, Uang Panai, dan Pekerjaannya.
7. Calon suami, calon istri, 1 orang saksi, mahar, uang panai merupakan Rukun pernikahan.
  - a. Benar
  - b. Salah**
8. Berikut ini orang- orang yang tidak boleh dinikahi oleh seorang laki- laki, kecuali....
  - a. Saudara perempuan Ibunya
  - b. Anak perempuan saudaranya
  - c. Anak perempuan saudara ibunya**
  - d. Anak perempuan dari ibunya
9. Berikut ini pernikahan yang sah menurut syariat, yaitu:
  - a. Pernikahan *mut'ah*
  - b. Pernikahan dengan sepupu sekali dari ibu**
  - c. Pernikahan dalam masa iddah
  - d. Pernikahan tanpa wali
10. Berikut ini yang termasuk kewajiban suami terhadap istri, kecuali...
  - a. Membantu istri melaksanakan tugas sehari- hari.
  - b. Memberi tempat tinggal
  - c. Berinteraksi dengan istri dengan *ma'ruf*
  - d. Mencari nafkah diluar batas kemampuan**
11. Berikut ini prilaku yang bukan kewajiban istri terhadap suaminya adalah...
  - a. Mengelola rumah tangga dengan baik
  - b. Memelihara, merawat, dan mendidik anak terutama pendidikan agama
  - c. Mencari nafkah untuk kebutuhan rumah tangga.**
  - d. menjaga harta benda suami, baik suami berada di rumah atau di luar rumah;
12. Melepaskan ikatan dalam pernikahan merupakan pengertian dari

- a. Ruju'
  - b. Ijab
  - c. Talaq**
  - d. Aqad
13. Talak yang dilakukan pada saat istri dalam keadaan suci (tidak sedang haid) dan sesuai syariat Islam disebut....
- a. Talak *bid'i*
  - b. Talak *Sunni***
  - c. Talak *Raj'i*
  - d. Talak *ba'in*
14. Seorang suami mengucapkan Talak kepada istrinya tanpa didahului talak sebelumnya. Jika suami tersebut ingin rujuk kepada istrinya, apa yang harus dilakukan suami tersebut yang sesuai dengan syariat Islam?
- a. Suami tidak boleh meminta rujuk walaupun masa iddah.
  - b. Suami masih diperbolehkan rujuk diluar masa iddah
  - c. Suami melakukan akan nikah kembali ketika rujuk pada saat masa iddah
  - d. Suami diperbolehkan rujuk tanpa akad nikah jika istri masih dalam masa iddah**
15. Berikut ini masa iddah yang tidak tepat bagi perempuan adalah...
- a. Perempuan yang hamil, masa iddahnya sampai lahir anak yang dikandungnya.
  - b. Perempuan yang tidak hamil dengan status cerai mati, masa iddahnya 3 bulan 10 hari**
  - c. Perempuan cerai hidup, masa iddahnya 3 kali suci
  - d. Perempuan status cerai mati, masa iddahnya 4 bulan 10 hari

## DATA HASIL PRETEST

No.	Nama	Nilai Pretest	KETERANGAN
1	Fathiyyah naifah wahyu	67	TIDAK LULUS
2	Raihanah Yasmin Mumtaz	53	TIDAK LULUS
3	Ratu Fadillah Khairunnisa	60	TIDAK LULUS
4	Nuraliyah Asri	67	TIDAK LULUS
5	Rania Haritzah Nurul Ayni	73	TIDAK LULUS
6	Muhammad Fauzan Wafiq	87	LULUS
7	Nadiyah Nuraqila Syam	53	TIDAK LULUS
8	Nur Farelia Arwan	60	TIDAK LULUS
9	Nadia safira andrikail	80	LULUS
10	Ratu Balqis Cahya NM	80	LULUS
11	Nadiyah Erli Athirah	67	TIDAK LULUS
12	Afifah Fathinah Ahmadi	67	TIDAK LULUS
13	Silfana Azkiya	60	TIDAK LULUS
14	Nur Indah Sari	67	TIDAK LULUS
15	Zazkia Fathu Rachma	67	TIDAK LULUS
16	Muhammad Akbar	80	LULUS
17	Ahmad Hirzan	87	LULUS
18	Zalwa Nurramadhani Rahmat	73	TIDAK LULUS
19	Marsha Anugrah Pratiwi	60	TIDAK LULUS
20	Annisa Nayla Salsabila	67	TIDAK LULUS
21	ST.Nurkhalifa Nurdin	73	TIDAK LULUS
22	Rifdah Aprila Tsany	53	TIDAK LULUS
23	Murty Nurfitri M	80	LULUS
24	Amalia Nur Hawati	67	TIDAK LULUS
25	Dhiya maulinda	53	TIDAK LULUS
26	Muhlisa Suhesti	67	TIDAK LULUS
27	Raudhatul Jannah Nur	80	LULUS
28	Mufliha Ramadhani	73	TIDAK LULUS
29	Suharmandasari Suwakbur	60	TIDAK LULUS
30	St. Azzahrah Masrul Musa	80	LULUS
31	Gadiza Zulaeyka Fasieh	73	TIDAK LULUS
	<b>Jumlah</b>	2133	
	<b>Rata- Rata</b>	69	

DATA HASIL POST TEST

No.	Nama	Nilai Pretest	KETERANGAN
1	Fathiyyah naifah wahyu	93	LULUS
2	Raihanah Yasmin Mumtaz	80	LULUS
3	Ratu Fadillah Khairunnisa	80	LULUS
4	Nuraliyah Asri	87	LULUS
5	Rania Haritzah Nurul Ayni	80	LULUS
6	Muhammad Fauzan Wafiq	87	LULUS
7	Nadiyah Nuraqila Syam	80	LULUS
8	Nur Farelia Arwan	93	LULUS
9	Nadia safira andrikail	73	TIDAK LULUS
10	Ratu Balqis Cahya NM	87	LULUS
11	Nadiyah Erli Athirah	87	LULUS
12	Afifah Fathinah Ahmadi	87	LULUS
13	Silfana Azkiya	87	LULUS
14	Nur Indah Sari	87	LULUS
15	Zazkia Fathu Rachma	80	LULUS
16	Muhammad Akbar	87	LULUS
17	Ahmad Hirzan	93	LULUS
18	Zalwa Nurramadhani Rahmat	87	LULUS
19	Marsha Anugrah Pratiwi	80	LULUS
20	Annisa Nayla Salsabila	80	LULUS
21	Nurkhalifa Nurdin	93	LULUS
22	Rifdah Aprila Tsany	87	LULUS
23	Murty Nurfitri M	80	LULUS
24	Amalia Nur Hawati	87	LULUS
25	Dhiya maulinda	67	TIDAK LULUS
26	Muhlisa Suhesti	80	LULUS
27	Raudhatul Jannah Nur	93	LULUS
28	Mufliha Ramadhani	87	LULUS
29	Suharmandasari Suwakbur	87	LULUS
30	St. Azzahrah Masrul Musa	73	TIDAK LULUS
31	Gadiza Zulaeyka Fasieh	93	LULUS
	<b>Jumlah</b>	2620	
	<b>Rata- Rata</b>	85	

TABEL DATA UJI RELIABILITAS TES



No.	Nama	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	Afifah Fathinah Ahmadi	6	5	11
2	Ahmad Hirzan	7	7	14
3	Amalia Nur Hawati	7	5	12
4	Annisa Nayla Salsabila	5	3	8
5	Dhiya maulinda	6	5	11
6	Fathiyyah naifah wahyu	5	3	8
7	Gadiza Zulaeyka Fasieh	4	4	8
8	Marsha Anugrah Pratiwi	4	5	9
9	Mufliha Ramadhani	7	7	14
10	Muhammad Akbar	6	6	12
11	Muhammad Fauzan Wafiq	6	4	10
12	Muhlisa Suhesti	2	3	5
13	Murty Nurfitri M	5	5	10
14	Nadia safira andrikail	4	5	9
15	Nadiyah Erli Athirah	4	5	9
16	Nadiyah Nuraqila Syam	5	5	10
17	Nur Farelia Arwan	5	4	9
18	Nur Indah Sari	6	5	11
19	Nuraliyah Asri	6	2	8
20	Nurkhalifa Nurdin	6	2	8
21	Raihanah Yasmin Mumtaz	6	5	11
22	Rania Haritzah Nurul Ayni	5	4	9
23	Ratu Balqis Cahya NM	7	4	11
24	Ratu Fadillah Khairunnisa	5	5	10
25	Raudhatul Jannah Nur	6	5	11
26	Rifdah Aprila Tsany	4	3	7
27	Silfana Azkiya	7	5	12
28	St. Azzahrah Masrul Musa	7	6	13
29	Suharmandasari Suwakbur	4	4	8
30	Zalwa Nurramadhani Rahmat	3	4	7
31	Zazkia Fathu Rachma	4	3	7

Rata- rata	10,23
Simpan Baku	2,25
Korelasi XY	0,51
Reliabilitas Tes	0,68

TABEL UJI DAYA BEDA

No. Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	7	4	3	37.50%
2	7	3	4	50.00%
3	8	7	1	12.50%
4	8	5	3	37.50%
5	8	8	0	0.00%
6	8	5	3	37.50%
7	4	1	3	37.50%
8	8	4	4	50.00%
9	5	1	4	50.00%
10	8	5	3	37.50%
11	8	5	3	37.50%
12	8	8	0	0.00%
13	5	1	4	50.00%
14	7	2	5	62.50%
15	5	2	3	37.50%

TABEL DATA TINGKAT KESUKARAN

No. Butir	Jumlah Benar	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
1	21	70.00%	Sedang
2	15	50.00%	Sedang
3	29	96.67%	Sangat Mudah
4	26	86.67%	Sangat Mudah
5	29	96.67%	Sangat Mudah
6	27	90.00%	Sangat Mudah
7	9	30.00%	Sukar
8	22	73.33%	Mudah
9	15	50.00%	Sedang
10	22	73.33%	Mudah
11	23	76.67%	Mudah
12	29	96.67%	Sangat sudah
13	10	33.33%	Sedang
14	17	56.67%	Sedang
15	13	43.33%	Sedang

## DATA DAYA PENGECOH

Jml Subyek= 30      Butir Soal = 15                ** : Kunci Jawaban    +: Baik      -- : Buruk ++ : Sangat Baik    -: Kurang    --- : Sangat Buruk					
No Butir	a	b	c	d	*
1	21 <sup>xx</sup>	3++	4+	2+	0
2	9-	3+	15 <sup>xx</sup>	3+	0
3	29 <sup>xx</sup>	0-	1---	0-	0
4	4---	0-	0-	26 <sup>xx</sup>	0
5	0-	29 <sup>xx</sup>	1---	0-	0
6	2-	1++	27 <sup>xx</sup>	0-	0
7	5+	1-	15---	9 <sup>xx</sup>	0
8	2+	0-	22 <sup>xx</sup>	6---	0
9	12---	15 <sup>xx</sup>	3+	0-	0
10	3++	1-	4+	22 <sup>xx</sup>	0
11	2++	1-	23 <sup>xx</sup>	4-	0
12	1---	0-	29 <sup>xx</sup>	0-	0
13	7++	10 <sup>xx</sup>	7++	6++	0
14	1-	5++	7-	17 <sup>xx</sup>	0
15	9-	13 <sup>xx</sup>	2-	6++	0

TABEL HASIL RESPON PESERTA DIDIK UJI COBA SKALA BESAR

No.	Nama	SKOR IDEAL	SKOR SEHARUSNYA
1	MUHAMMAD FAUZAN WAFIQ	38	40
2	MUHAMMAD AKBAR	38	40
3	ZALWA NURRAMADHANI RAHMAT	36	40
4	AHMAD HIRZAN	36	40
5	MURTY NURFITRI M	33	40
6	NUR FARELIA ARWAN	36	40
7	FATHIYYAH NAIFAH WAHYU	38	40
8	ANNISA NAYLA SALSABILA	37	40
9	RAIHANAH YASMIN MUMTAZ	38	40
10	MARSHA ANUGRAH PRATIWI	38	40
11	ZAZKIA FATHU RACHMA	38	40
12	NUR KHALIFAH NURDIN	36	40
13	NADIYAH ERLI ATHIRAH	38	40
14	SUHARMANDASARI SUWAKBUR	30	40
15	GADIZA ZULAEYKA FASIEH	38	40
16	RATU FADILLAH K	30	40
17	NADIYAH NURAQILA SYAM	38	40
18	MUFLIHA RAMADHANI	38	40
19	RIFDAH APRILA TSANY	35	40
20	NADIA SAFIRA	26	40
21	SILFANA AZKIYA	35	40
22	RANIA HARITZAH NURUL AYNi	35	40
23	NUR INDAH SARI	34	40
24	RATU BALQIS CAHYA NM	38	40
25	NURALIYAH ASRI	33	40
26	ST. AZZAHRAH MASRUL MUSA	38	40
27	AMALIA NUR HAWATI	38	40
28	AFIFAH FATHINAH AHMADI	37	40
29	DHIYA MAULINDA	32	40
30	MUHLISA SUHESTI	35	40
31	RAUDHATUL JANNAH	33	40
	<b>Jumlah</b>	<b>1103</b>	<b>1240</b>
	<b>Presentase</b>	<b>89%</b>	

## DATA TINGKAT KEPRAKTISAN PESERTA DIDIK

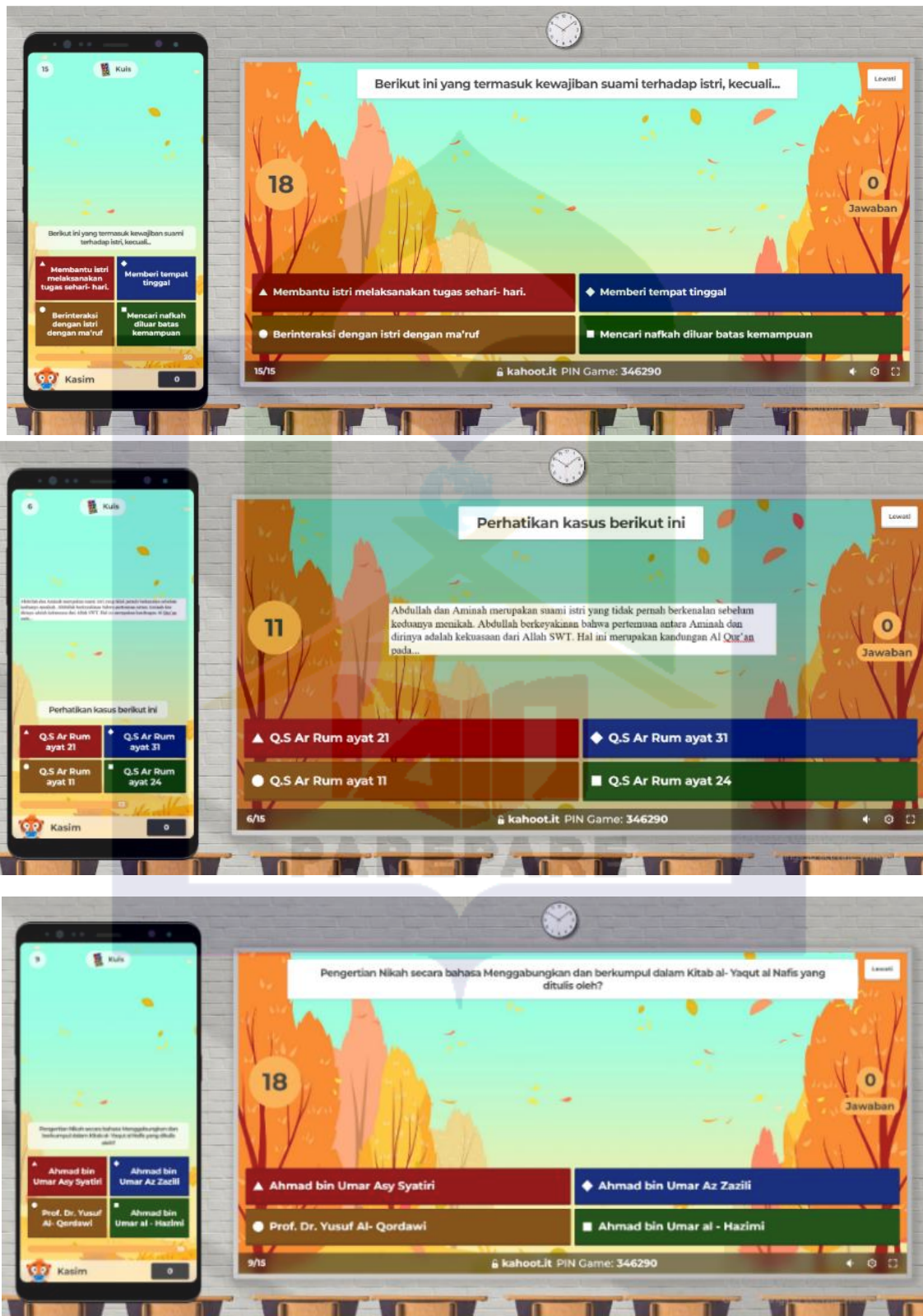
No.	NAMA	SKOR IDEAL	SKOR SEHARUSNYA
1	Muhammad Fauzan Wafiq	20	20
2	Muhammad Akbar	20	20
3	Zalwa Nurramadhani Rahmat	18	20
4	Ahmad Hirzan	18	20
5	Murty Nurfitri M	16	20
6	Nur Farelia Arwan	20	20
7	Fathiyyah Naifah Wahyu	20	20
8	Annisa Nayla Salsabila	16	20
9	Raihanah Yasmin Mumtaz	19	20
10	Marsha Anugrah Pratiwi	20	20
11	Zazkia Fathu Rachma	20	20
12	Nur Khalifah Nurdin	18	20
13	Nadiyah Erli Athirah	20	20
14	Suhamandasari Suwakbur	15	20
15	Gadiza Zulaeyka Fasieh	20	20
16	Ratu Fadillah K	15	20
17	Nadiyah Nuraqila Syam	19	20
18	Mufliha Ramadhani	20	20
19	Rifdah Aprila Tsany	20	20
20	Nadia safira	13	20
21	Silfana Azkiya	20	20
22	Rania Haritzah Nurul Ayni	20	20
23	Nur Indah Sari	17	20
24	Ratu Balqis Cahya NM	20	20
25	Nuraliyah Asri	16	20
26	St. Azzahrah Masrul Musa	20	20
27	Amalia Nur Hawati	20	20
28	Afifah Fathinah Ahmadi	16	20
29	Dhiya maulinda	20	20
30	Muhlisa Suhesti	18	20
31	Raudhatul Jannah	18	20
<b>JUMLAH</b>		<b>572</b>	<b>620</b>
<b>PRESENTASI</b>		<b>92%</b>	

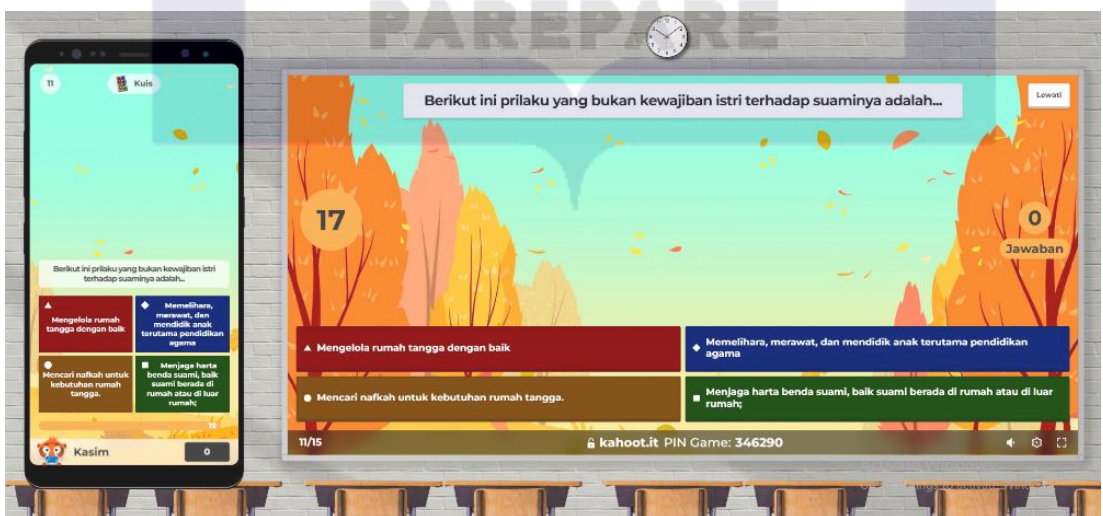
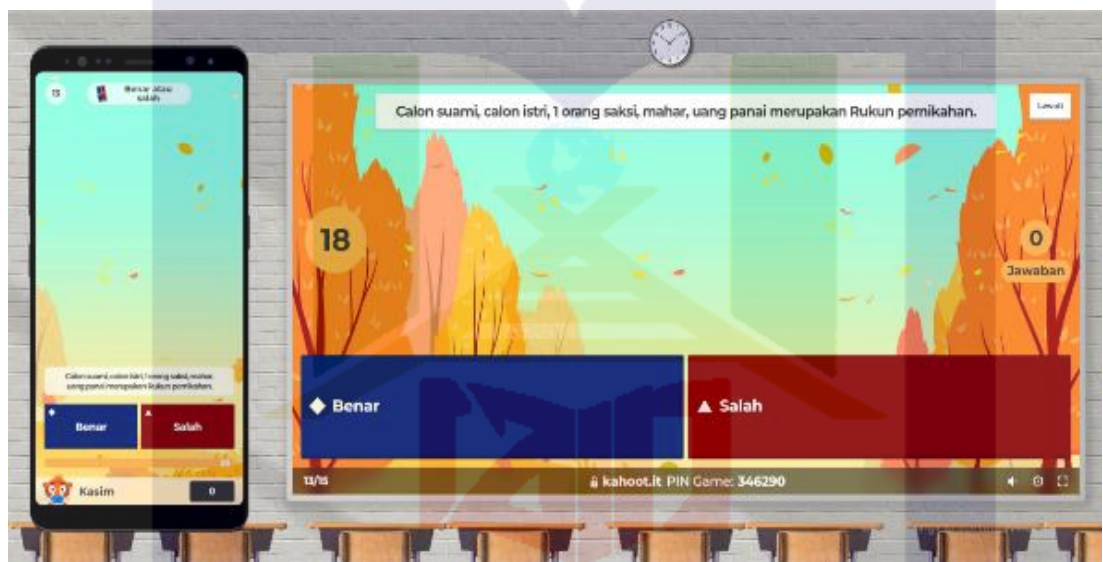
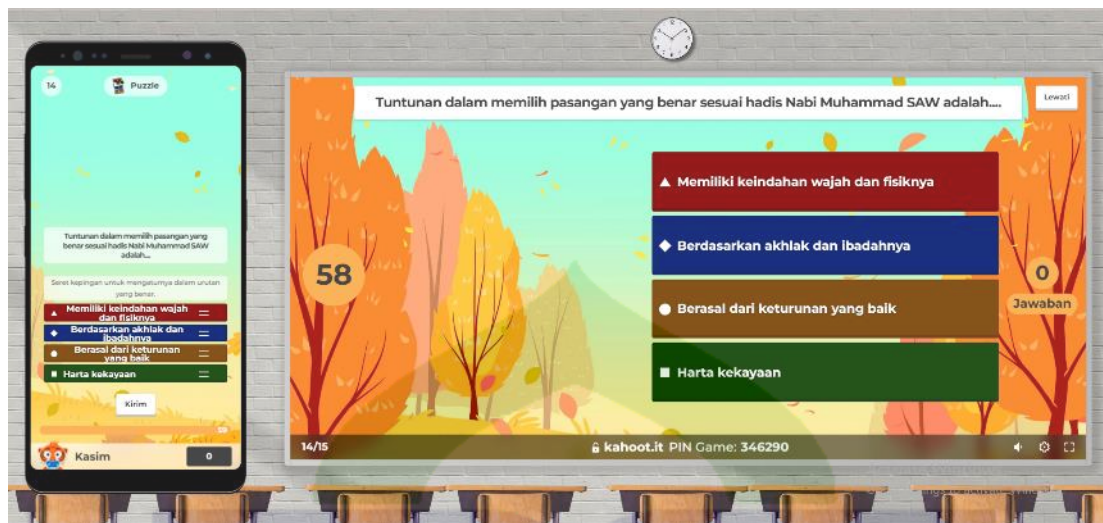
## DATA ANGKET PENGGUNA APLIKASI KAHOOT

No.	NAMA	SKOR IDEAL	SKOR SEHARUSNYA
1	MUHAMMAD FAUZAN WAFIQ	11	11
2	MUHAMMAD AKBAR	11	11
3	ZALWA NURRAMADHANI RAHMAT	11	11
4	AHMAD HIRZAN	11	11
5	MURTY NURFITRI M	11	11
6	NUR FARELIA ARWAN	10	11
7	FATHIYYAH NAIFAH WAHYU	11	11
8	ANNISA NAYLA SALSABILA	11	11
9	RAIHANAH YASMIN MUMTAZ	11	11
10	MARSHA ANUGRAH PRATIWI	11	11
11	ZAZKIA FATHU RACHMA	11	11
12	NUR KHALIFAH NURDIN	11	11
13	NADIYAH ERLI ATHIRAH	11	11
14	SUHARMANDASARI SUWAKBUR	11	11
15	GADIZA ZULAEYKA FASIEH	11	11
16	RATU FADILLAH K	11	11
17	NADIYAH NURAQILA SYAM	11	11
18	MUFLIHA RAMADHANI	11	11
19	RIFDAH APRILA TSANY	11	11
20	NADIA SAFIRA	11	11
21	SILFANA AZKIYA	10	11
22	RANIA HARITZAH NURUL AYNi	11	11
23	NUR INDAH SARI	11	11
24	RATU BALQIS CAHYA NM	9	11
25	NURALIYAH ASRI	10	11
26	ST. AZZAHRAH MASRUL MUSA	10	11
27	AMALIA NUR HAWATI	10	11
28	AFIFAH FATHINAH AHMADI	11	11
29	DHIYA MAULINDA	11	11
30	MUHLISA SUHESTI	11	11
31	RAUDHATUL JANNAH	10	11
	JUMLAH	333	341
	PRESENTASI	98%	



## .GAMBAR SOAL PADA APLIKASI KAHOOT







Perhatikan kasus berikut ini

15

Afif adalah seorang pemuda berusia 27 tahun yang bekerja di sebuah perusahaan sebagai pegawai tetap. Sehari-hari Afif sibuk bekerja dan tidak memiliki hubungan dekat dengan perempuan lain. Hukum pernikahan yang berlaku bagi Afif adalah...

0 Jawaban

▲ Haram karena Afif tidak mampu menjaga pandangannya

◆ Sunnah karena Afif mampu menjaga diri dari perzinahan

● Makruh karena telah melewati usia pernikahan

■ Wajib karena sudah memiliki calon istri

12/15 kahoot.it PIN Game: 346290

Berikut ini masa iddah yang tidak tepat bagi perempuan adalah...

20

0 Jawaban

▲ Perempuan yang hamil, masa iddahnya sampai lahir anak yang dikandungnya.

◆ perempuan yang tidak hamil status cerai mati, masa iddahnya 3 bulan 10 hari

● Perempuan cerai hidup, masa iddahnya 3 kali suci

■ Perempuan status cerai mati, masa iddahnya 4 bulan 10 hari

3/15 kahoot.it PIN Game: 346290

Berikut ini pernikahan yang sah menurut syariat, yaitu:

18

0 Jawaban

▲ Pernikahan mut'ah

◆ Pernikahan dengan sepupu sekali dari ibu

● Pernikahan dalam masa iddah

■ Pernikahan tanpa wali

7/15 kahoot.it PIN Game: 346290







## . DOKUMENTASI







PAREPARE



## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**Muh. Kasim.** Lahir di Manisa Kecamatan Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 29 September 1993 dari Ayah yang bernama Alm H. Laco dan ibu yang bernama Almah Hj. Pahirah. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara yaitu Suarni dan Warni. Saat ini penulis memiliki seorang buah hati bernama Athifah Farhanah Al Kasani buah pernikahan dengan seorang perempuan bernama Satriani, S.H., M.H.

Penulis memulai jenjang pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 10 Benteng pada tahun 1999 dan tamat tahun 2005. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan pada Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al- Badar DDI Bilalang Parepare dari tahun 2005-2008. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan pada madrasah Aliyah (MA) Al- Badar DDI Bilalang Parepare pada tahun 2008-2011. Setelah itu penulis melanjutkan ke jenjang universitas pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare tahun 2012-2017. Pada saat ini penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Program Pascasarjana Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Parepare.

Selain itu, penulis juga aktif sebagai tenaga pengajar pada UPT. SMAN 5 Parepare, sekretaris Komunitas Pendakwah Keren (KPK) Kota Parepare, PD DDI Kota Parepare, Pengurus IP-DDI Kota Parepare, dan Pengurus NQT Nahdlatul Ulama Kota Parepare.