

Pengembangan Butir Soal Assesment Berbasis Aplikasi Kahoot! pada Pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare

Development of Assessment Questions Based on the Kahoot! Application in Islamic Religious Education Learning at UPT SMAN 5 Parepare

Muh. Kasim^{1*}, Buhaerah², Ahdar³

¹⁻⁵Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Article Info

Article history:

Received: 12 Oct, 2024

Revised: 22 Jan, 2025

Accepted: 23 Jan, 2025

Kata Kunci:

Kahoot;

Assesmen;

PAI

Keywords:

Kahoot;

Assessment;

PAI

ABSTRAK

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.

ABSTRACT

This study aims to develop assessment questions based on the Kahoot application in Islamic Religious Education learning so that it can facilitate the learning assessment process and create an interesting atmosphere. This study was conducted by adopting the ADDIE (Analysis, Development, Implementation, and Evaluation) development model including: (1) Analysis stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) implementation stage, and (5) evaluation stage. The development of assessment questions based on the Kahoot application that has been developed was carried out by expert material and media validators, as well as a feasibility trial based on the responses of 31 class XI.2 students of UPT SMAN 5 Parepare. The results of the study showed that the development of assessment questions based on the Kahoot application was valid, practical and effective. Expert validation showed 82%. The practicality of this teaching material is shown by the percentage of implementation and user response which reached 92%. The effectiveness of the development of assessment questions can be seen from the increase in learning outcomes, with 85% of trial subjects achieving KKM after using these assessment questions. Observation of user activity and user response questionnaires showed a presentation of 94% and 98%. From these results, the development of assessment questions based on the Kahoot application is considered valid, practical and effective.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



*Corresponding Author:

Muh. Kasim

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Email Corresponding Author: Athifahfarhanah@gmail.com

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 disekolah 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.

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. 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. 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.

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.

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.

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.

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 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.

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.

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.

METODE

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. Penelitian dan pengembangan terdiri atas empat level (tingkatan), yaitu:

Level 1= peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, namun tidak dilanjutkan pada pembuatan dan pengujian produk.

Level 2= peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang sudah ada. Produk tersebut diuji validitasnya.

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.

Level 4= peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru, membuat produk, dan menguji efektifitasnya.

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 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.

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.

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 tehnik kelas sampling dengan memilih kelas XI.2 sebagai sampel uji coba pada pengembangan ini.

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.

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.

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.

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.

HASIL DAN DISKUSI

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).

Penelitian ini dilakukan di kelas XI UPT. SMAN 5 Parepare dengan pertimbangan bahwa peserta didik kelas XI telah mahir dalam menggunakan teknologi dan mampu mengoperasikan aplikasi asesmen yang dikembangkan. Pengembangan butir soal asesmen yang dikembangkan berbasis aplikasi kahoot berisi teks, gambar dan musik.

Pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi kahoot berpotensi menjadikan peserta didik lebih aktif dalam menjawab soal asesmen. Menciptakan proses asesmen yang lebih menyenangkan.

Setiap aplikasi pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan pengembangan soal asesmen berbasis aplikasi kahoot. Kahoot merupakan platform yang mudah digunakan, bahkan bagi pengguna yang awam dengan teknologi.

Terdapat berbagai model permainan, yaitu permainan kelompok maupun individu yang dapat digunakan pada asesmen pembelajaran.

Kahoot dapat diakses secara langsung, ataupun dalam bentuk peugasan, dimana setiap peserta didik dapat mengakses asesmen kapan saja dan dimana saja, asalkan peserta didik memiliki koneksi

internet. 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:

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.

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.

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.

Pengembangan butir soal asesmen 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 asesmen pembelajaran.

Kevalidan

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

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.

Keefektifan

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.

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.

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.

KESIMPULAN

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%.

IMPLIKASI

Pengembangan butir soal asesmen berbasis aplikasi ahoot 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 bahar ajar.

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 dalaam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Hamid, M Abi Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika”. 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, Asesmen Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengahi. 2023. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia: Lombok.
- 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.
- 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.
- 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 Tekhnologi Republik Indonesia: Jakarta.
- Yusuf, A. Muri Aessesmen dan Evaluasi Pendidikan, Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan. 2017. Kencana: Jakarta
- Zed,M Metode Peneletian Kepustakaan. 2020. Yayasan Obor Indonesia.