

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT
UNTUK MENGENAL DASAR PERUSAHAAN MANUFAKTUR KELAS
XII KOMPETENSI DASAR KARAKTERISTIK KHUSUS PENGERTIAN
DAN KLASIFIKASI KOS TERKAIT PROSES PRODUKSI
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
TAHUN AJARAN 2019/2020**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan**

Oleh:

NININ MELI SAYEKTI

A210150227

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT
UNTUK MENGENAL DASAR PERUSAHAAN MANUFAKTUR KELAS
XII KOMPETENSI DASAR KARAKTERISTIK KHUSUS
PENGERTIAN DAN KLASIFIKASI KOS TERKAIT PROSES
PRODUKSI DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

Ninin Mei Savekti

A210150227

Telah diperiksa dan disetujui untuk di uji oleh:

Dosen Pembimbing



Surva Jatmika, S.Pd., M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KAHOOT UNTUK MENGENAL DASAR PERUSAHAAN
MANUFAKTUR KELAS XII KOMPETENSI DASAR
KARAKTERISTIK KHUSUS PENGERTIAN DAN KLASIFIKASI
KOS TERKAIT PROSES PRODUKSI DI SMK MUHAMMADIYAH 2
KLATEN UTARA TAHUN AJARAN 2019/2020
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Oleh:

Ninin Mei Sayekti

A210150227

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari Jumat, 14 Februari 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji

1. Surya Jatmika, S.Pd, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Tri Nur Wahyudi, S.Pd, M.M
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Prof. Dr. Harsono, S.U
(Anggota II Dewan Penguji)

()
()
()

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta



Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum.
NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 10 Februari 2020

Penulis,



NININ MEI SAYEKTI

A210150227

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT
UNTUK MENGENAL DASAR PERUSAHAAN MANUFAKTUR KELAS
XII KOMPETENSI DASAR KARAKTERISTIK KHUSUS
PENGERTIAN DAN KLASIFIKASI KOS TERKAIT PROSES
PRODUKSI DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot dan kelayakan media tersebut untuk mengenalkan materi dasar perusahaan manufaktur kelas XII kompetensi dasar karakteristik khusus pengertian dan klasifikasi kos terkait proses produksi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Metode penelitian menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan kuantitatif. Prosedur pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), & *Evaluation* (evaluasi). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif dengan pengujian mean ideal dan standar deviasi ideal berdasarkan uji kelayakan melalui lembar validasi penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran maupun angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot serta hasil kelayakan uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 110 termasuk kategori Sangat Layak, uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 108 termasuk kategori Sangat Layak, ahli materi diperoleh skor 86 termasuk kategori Sangat Layak, ahli media diperoleh skor 97 termasuk kategori Layak, praktisi pembelajaran diperoleh skor 80 termasuk kategori Layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk mengenal dasar perusahaan manufaktur kelas XII di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang dikembangkan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kahoot, Perusahaan Manufaktur.

Abstract

This study aims to describe the development of Kahoot-based learning media and the feasibility of the media to introduce the basic material of manufacturing companies in class XII basic competencies specific characteristics of understanding and classification of boarding related to the production process at SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. The research method uses the development model of R&D (Research and Development) with a quantitative approach. The learning media development

procedure used in this study is adapted from the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data analysis techniques used descriptive statistical data analysis techniques with testing the ideal mean and ideal standard deviation based on the feasibility test through the validation sheet assessment of material experts, media experts, learning practitioners and student questionnaire responses. Based on the research results of the development of Kahoot-based learning media and the results of the feasibility of small group trials obtained an average score of 110 including the Very Eligible category, field trials obtained an average score of 108 including the Very Eligible category, material experts obtained a score of 86 including the Very Eligible category, media experts obtained a score of 97 including the Eligible category, learning practitioners obtained a score of 80 including the Eligible category. Thus it can be concluded that the development of learning media based on Kahoot to get to know the basis of manufacturing companies class XII in SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara which was developed is very feasible to be used as a learning media.

Keywords: Development, Learning Media, Kahoot, Manufacturing Companies.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Arifin, 2011: 10). Proses pembelajaran mencakup berbagai macam komponen seperti media, kurikulum dan fasilitas pembelajaran. Gagne & Briggs (1979) (dalam Slavin, 2011) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Menurut Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah

pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Menurut Kemp & Dayton (1985) (dalam Daryanto, 2012) mengungkapkan strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Paling tidak ada tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi pengelolaan pembelajaran (Uno, 2006: 45). Terkait dengan jenis strategi yang kedua yaitu strategi penyampaian pembelajaran, salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran apa yang tepat digunakan saat pendidik menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran menentukan seberapa paham peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam, klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, et.al (1992) (dalam Arsyad, 2011) yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer. Media berbasis komputer atau dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap aktivitas belajar mengajar yang bertujuan membantu peserta didik dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah atau melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antar muka) multimedia, salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pendidik membuat penilaian skor *game* peserta didik adalah menggunakan *platform* Kahoot. Media pembelajaran Kahoot dapat mempermudah pendidik dalam memberikan penilaian (Dewi, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran perusahaan manufaktur di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pada tanggal 19 Maret 2019 menyatakan bahwa masih ditemui hambatan dalam proses pembelajaran yaitu ketidakefektifan penyampaian materi pembelajaran yang ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik ketika pendidik sedang menyampaikan materi. Keterbatasan variasi media pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan serta mengabaikan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Contoh bahan ajar yang sering digunakan di sekolah adalah buku teks, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan modul. Bahan ajar tersebut masih konvensional belum berbasis teknologi dan tentu saja tidak kekinian. Hal inilah yang menarik peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas XII, peserta didik memiliki pandangan bahwa mata pelajaran Perusahaan Manufaktur itu sulit. Pandangan berikut menjadi penghalang besar dalam penyampaian materi perusahaan manufaktur. Setiap peserta didik memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam memahami materi atau saat menulis laporan keuangan Perusahaan Manufaktur, karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda pula. Peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat *game* edukatif berbasis Kahoot sebagai media pembelajaran peserta didik.

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara memiliki sarana dan prasarana yang mendukung berupa laboratorium komputer, tersedianya jaringan internet (*wifi*), tersedianya proyektor, dan peserta didik juga memiliki alat komunikasi seperti *handphone* sehingga dapat dimanfaatkan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Pengertian dan Klasifikasi Kos Terkait Proses Produksi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2019/2020”.

2. METODE

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan (*Research and development*) atau R&D dengan pendekatan kuantitatif. Tahapan produk ADDIE ini meliputi: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Mulyatiningsih, 2012: 199). Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah 20 peserta didik kelas XII Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara tahun ajaran 2019/2020, ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran perusahaan manufaktur. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, yaitu angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta lembar validasi penilaian kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran perusahaan manufaktur SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif Widoyoko (2015) dengan pengujian mean ideal dan standar deviasi ideal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot dengan ADDIE sebagai berikut:

3.1 Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot dimulai dari tahap analisis terhadap kurikulum yang digunakan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Wawancara awal dilakukan ketika peneliti melaksanakan masa PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) pada bulan Agustus 2018 dan wawancara lanjutan pada tanggal 19 Maret 2019 di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Kurikulum 2013 digunakan SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara setelah adanya peraturan dari pemerintah pada tahun 2019. Selain melakukan analisis terhadap kurikulum, peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik dan analisis mata pelajaran.

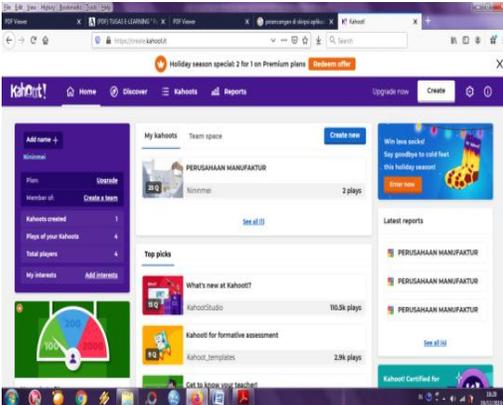
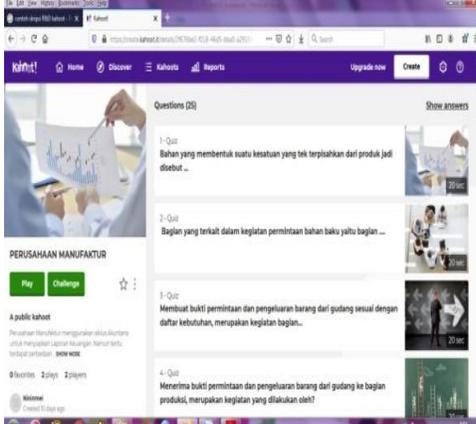
3.2 Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan perancangan instrumen yang digunakan untuk penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis Kahoot berupa angket kelayakan. Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis Kahoot dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan respon peserta didik. Aspek kelayakan untuk ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran terdiri dari aspek perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, aspek keterlaksanaan. Sedangkan angket untuk respon peserta didik terdiri dari aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Tahap perancangan ini juga meliputi perancangan media pembelajaran berbasis Kahoot mulai dari tampilan *game* yang terdiri dari halaman awal, halaman pengantar, halaman menu utama, dan halaman menu. Selanjutnya, peneliti menyusun materi, soal, dan jawaban yang dimuat di *game* berbasis Kahoot dan pengumpulan *backsound*, *background*, gambar dan tombol untuk media pembelajaran berbasis Kahoot.

3.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dalam penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran berbasis Kahoot dilakukan pada bulan Oktober 2019 sampai November 2019. Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran berbasis Kahoot:

Tabel 1. Rancangan Produk Kahoot

<p>a. Halaman awal</p>  <p>Pada halaman ini layar menampilkan gambar media berbasis Kahoot yang mengangkat tema mengenai materi pelajaran dasar perusahaan manufaktur pengertian dan klasifikasi kos terkait proses produksi. Halaman ini menjadi impresi awal yang mengajak peserta didik bergembira dengan tampilan yang penuh warna dan menarik.</p>	<p>b. Halaman Pengantar</p>  <p>Halaman pengantar adalah halaman setelah halaman awal yang langsung terbuka setelah halaman awal muncul pada menu <i>Home</i>. Halaman ini berisi nama pengajar <i>game</i> berbasis Kahoot yang berisi 25 butir soal dan pilihan jawaban yang tepat materi pengertian dan klasifikasi kos terkait proses produksi perusahaan manufaktur dengan jeda waktu 20 detik. Apabila melanjutkan ke halaman berikutnya yaitu bermain kuis, maka perlu mengklik daftar soal yang tertera pada laman <i>My Kahoot</i>.</p>
<p>c. Halaman Menu Utama</p>  <p>The image shows the 'Questions (2)' menu in Kahoot! with a list of questions related to manufacturing. The questions are:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Qst: Bahan yang membentuk suatu kesatuan yang tak terpisahkan dari produk jadi disebut... 1- Qst: Bagian yang terkait dalam kegiatan permintaan bahan baku yaitu bagian... 1- Qst: Membuat bukti permintaan dan pengeluaran barang dari gudang sesuai dengan daftar kebutuhan, merupakan kegiatan bagian... 4- Qst: Menerima bukti permintaan dan pengeluaran barang dari gudang ke bagian produksi, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh? 	<p>d. Halaman Menu Main</p>  <p>The image shows the main menu for a Kahoot! game titled 'PERUSAHAAN MANUFAKTUR'. It features options for 'Classic' (Player vs Player) and 'Team mode' (Team vs Team). The game supports up to 50 players.</p>

<p>Halaman menu utama adalah halaman yang tampil setelah mengklik 25 butir soal perusahaan manufaktur di halaman pengantar. Halaman ini memuat <i>questions</i> (25) atau macam-macam soal dalam kuis Kahoot terdiri dari 25 butir materi pengertian dan klasifikasi kos terkait proses produksi, pada setiap butir soal pengajar memberi gambar yang berbeda agar menarik saat kuis dimulai. Pada menu ini pengajar bisa mengklik <i>Play</i> untuk memulai kuis.</p>	<p>Setelah mengklik <i>Play</i>, pada halaman ini disediakan pilihan <i>Classic</i> dan <i>Team Mode</i> yaitu secara individu atau berkelompok. Pada menu ini pengajar bisa menguji per individu atau secara berkelompok saat akan memulai <i>game</i>.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Untuk mengetahui kelayakan media, tahap selanjutnya adalah validasi oleh para ahli. Para validator yaitu satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, dan satu praktisi pembelajaran. Penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli materi adalah 86 *score* pada 20 indikator penilaian, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli media adalah 97 *score* pada 24 indikator penilaian, sehingga termasuk dalam kategori “Layak”. Penilaian kelayakan media pembelajaran dari praktisi pembelajaran adalah 80 *score* pada 20 indikator penilaian, sehingga termasuk dalam kategori “Layak”.

3.4 Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran berbasis Kahoot diimplementasikan kepada subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan di kelas XII Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Untuk uji coba kelompok kecil dengan 7 peserta didik dan uji coba lapangan 20 peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda. Masing-masing uji coba telah dianalisis dan dihitung tingkat kelayakannya.

Tabel 2. Perbandingan Kelayakan Setiap Tahapan Uji Coba

No.	Aspek	Uji Coba	
		Kelompok kecil	Lapangan
1	Aspek Perangkat Lunak		
2	Aspek Desain Pembelajaran	769	2151
3	Aspek Komunikasi Visual		
Rata-Rata Skor		110	108

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

3.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan peserta didik pada setiap tahapan uji coba. Penilaian kelayakan media berdasarkan ahli media meliputi aspek perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Aspek yang dinilai dari ahli materi antara lain aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Praktisi pembelajaran perusahaan manufaktur juga memberikan penilaian untuk media pembelajaran berbasis Kahoot dari aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Uji coba pada peserta didik menilai aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Kelayakan media tersebut dari setiap tahapan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kelayakan Setiap Tahapan

No.	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria
1	Ahli Media	97	82-101	Layak
2	Ahli Materi	86	$X > 84$	Sangat Layak
3	Praktisi Pembelajaran	80	68-84	Layak
4	Uji Coba Kelompok Kecil	769	111	Sangat Layak
5	Uji Coba Lapangan	2151	108	Sangat Layak
Rerata		637	97	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Berdasarkan lima tahapan penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis Kahoot penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan penilaian

respon peserta didik menunjukkan hasil “Sangat Layak”. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian (Dewi, 2018; Rosita, 2019; Fitriadi, 2019) menyatakan bahwa hasil produk media pembelajaran berbasis Kahoot yang telah dikembangkan mempunyai kriteria sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

Dewi (2018) menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis Kahoot sangat layak digunakan untuk pembelajaran di SMK 1 Metro Lampung. Hasil uji coba kelayakan media Kahoot oleh ahli materi mendapat presentase akhir sebesar 82%, hasil uji coba kelayakan ahli media mendapat presentase 83%, dan hasil uji coba kelayakan ahli bahasa mendapat presentase akhir sebesar 81% dalam kategori sangat layak. Rosita (2019) menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis Kahoot sangat layak digunakan untuk pembelajaran di SMA PGRI Wonogiri. Hasil kelayakan produk divalidasi oleh ahli materi mendapat presentase akhir sebesar 94%, ahli media mendapat presentase 89,8%, dan penilaian peserta didik 86% sehingga dalam kategori sangat layak. Dari hasil uji kelayakan media berbasis Kahoot memiliki persamaan dengan penelitian ini yang merupakan dalam kategori sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Fitriadi (2019) menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis Kahoot sangat layak digunakan untuk pembelajaran di SMAN 4 Yogyakarta. Hasil skor rerata total penilaian validator sebesar 3,5 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot sangat layak digunakan dan dikembangkan di sekolah tingkat SMA/SMK untuk proses pembelajaran.

Wardana (2019) menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis Kahoot sangat layak digunakan di SMK Koperasi Yogyakarta. Hasil kelayakan produk divalidasi oleh ahli materi mendapat presentase akhir sebesar 83%, ahli media mendapat presentase 80%, dan penilaian peserta didik 83% sehingga dalam kategori sangat layak. Dari hasil uji kelayakan media berbasis Kahoot memiliki persamaan dengan penelitian ini yang merupakan dalam kategori sangat layak digunakan pada

proses pembelajaran. (Rofiyarti, 2017; Irawati, 2018) menyatakan bahwa media berbasis Kahoot sangat layak digunakan. Hasil uji coba dari ahli media 97,5% kriteria sangat layak digunakan. Hasil dari tanggapan kuesioner respon siswa 98,59%, 98,78%, dan 92,5%. Rata-rata kuesioner respon siswa 99,12% siswa dengan kriteria sangat layak digunakan. Didukung penelitian yang lainnya Hidayah (2019) menunjukkan adanya kelayakan pengembangan lebih lanjut dari media Kahoot. Penelitian Hidayah telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital menggunakan *Pixton* yang dikaitkan dengan *quiz* (Kahoot). Hasil skor rerata persentase ahli materi sebesar 87,89% dan rerata persentase ahli media pembelajaran sebesar 87,90%. Pada evaluasi satu lawan satu, media dinilai baik dengan rerata persentase sebesar 78%, uji coba kelompok kecil dinilai sangat baik dengan rerata persentase sebesar 83%, dan pada uji lapangan dinilai sangat baik dengan rerata persentase sebesar 87%. (Mada, 2019; Rasydiana, 2019) menyatakan bahwa media berbasis Kahoot sangat layak digunakan di tingkat perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan *platform* Kahoot sebagai media pembelajaran. Hasil kuesioner respon peserta didik dinilai sangat layak dengan rerata presentase 82,2% kriteria sangat layak digunakan sebagai media saat proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot sangat layak digunakan dan dikembangkan di sekolah tingkat SMA/SMK maupun perguruan tinggi untuk proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot melalui lima tahap yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Tingkat kelayakan media pembelajaran Kahoot diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu praktisi pembelajaran dan respon peserta didik di setiap tahapan uji coba. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot serta hasil kelayakan uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata

skor 110 termasuk kategori Sangat Layak, uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 108 termasuk kategori Sangat Layak, ahli materi diperoleh skor 86 termasuk kategori Sangat Layak, ahli media diperoleh skor 97 termasuk kategori Layak, dan praktisi pembelajaran diperoleh skor 80 termasuk kategori Layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk mengenal dasar perusahaan manufaktur kelas XII di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis Kahoot terdapat beberapa keterbatasan antara lain: 1) Produk media pembelajaran berbasis Kahoot yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar yaitu karakteristik khusus pengertian dan klasifikasi kos terkait proses produksi, 2) Produk media pembelajaran berbasis Kahoot diujicobakan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara jurusan Akuntansi kelas XII. 3) Produk media pembelajaran berbasis Kahoot diakses dengan *website* Kahoot pada komputer atau *handphone* sehingga hanya dapat dioperasikan dengan jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Daryanto, R. M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Java Media.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi S1*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>.
- Dhany, E. S. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15.
- Dick, W. & Carry, L. (1996). *The Systematic Design of intruction (4nd Ed)*. Glecview, Illionis: Scot, Foresman and Company.

- Fitriadi, P. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Webquiz Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Materi Peserta Didik Sma. *Skripsi S1*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayah, K. M. N. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak. *Skripsi S1*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Irawati, M. (2018). Profil Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2), 17-26.
- Mada, R. D. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students). *International Journal for Educational and Vocational Studies (IJEVS)*, 1(5), 1-12.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rasydiana. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Skripsi S1*. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Rosita, A. (2019). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA PGRI Wonogiri. *Skripsi S1*. Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada tanggal 1 September 2019 dari <http://eprints.ums.ac.id/77014/>
- Slavin, R. E.. (2011). *Pembelajaran*. Jakarta : Zona Referensi Ilmu Pengetahuan Umum.
- Supriyono, H. Dkk. (2015). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi SMP Dan SMA Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 18 (2), 98-109.
- Uno, H. B. (2006). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar