



PENGEMBANGAN KONTEN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Indra Irawan^{1*}, Kevin Waldo.², Anggrawan Janur Putra³

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia¹²³

Correspondence author: indrainwn3101@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Kahoot untuk evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang dirancang untuk menghasilkan dan menguji efektivitas produk tertentu. Hasil analisis data menunjukkan bahwa produk pengembangan konten Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas dinyatakan valid oleh tim ahli, dengan nilai rata-rata validitas materi 38 (kategori sangat baik) dan validitas media 61 (kategori sangat baik). Respon dari guru juga sangat baik, dengan nilai rata-rata 48. Praktikalitas produk diuji melalui uji coba pada siswa, dengan hasil bahwa 47,1% dari 10 siswa dalam kelompok kecil dan 40,08% dari 25 siswa dalam kelompok besar berada dalam kategori baik hingga sangat baik. Ini menunjukkan bahwa Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas termasuk dalam kategori praktis.

Kata kunci: Kahoot, Media Evaluasi Pembelajaran, Pendidikan Jasmani

Copyright (c) 2025 Score



Development of Kahoot Content as a Media for Evaluation of Physical Education Learning in Junior High School Students

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop Kahoot for learning evaluation in sports and health education subjects. The development model in this study uses the Research and Development (R&D) method, which is designed to produce and test the effectiveness of a particular product. The results of data analysis showed that Kahoot's content development product as a learning evaluation medium for penjas was declared valid by the expert team, with an average value of 38 material validity (very good category) and media validity 61 (very good category). The response from the teachers was also very good, with an average score of 48. The practicality of the product was tested through a trial on students, with the result that 47.1% of 10 students in a small group and 40.08% of 25

students in a large group were in the good to excellent category. This shows that Kahoot as a medium for evaluating learning is included in the practical category.

Keywords: Kahoot, Learning Evaluation Media, Physical Education

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini terus mengalami perkembangan, dan perkembangan ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor tersebut ialah teknologi. Teknologi adalah salah satu faktor yang tidak dapat dihindari, khususnya di bidang pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi termasuk berbagai bentuk animasi, penjelasan grafik, dan variasi warna yang menambah kesan nyata, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan latihan soal (Arsyad Azhar, 2013:11).

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran dengan menggunakan latihan fisik yang direncanakan secara sistematis untuk meningkatkan dan mengembangkan kognitif, organik, perseptual, neuromuskuler, dan emosional individu. Ini dilakukan dalam sistem pendidikan nasional. Menurut Rosdiani (2014:32), pendidikan jasmani adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan perhatian secara proporsional dan memadai pada materi utama yang diajarkan. Karena PJOK adalah bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, itu sangat penting untuk pertumbuhan siswa yang sehat dan aktif. Salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa di sekolah, terutama di SMP, adalah pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk membantu siswa menjadi lebih sehat dan sehat dengan mengajarkan mereka sikap positif dan berbagai aktivitas fisik.

Salah satu bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu Kahoot. Menurut Iwamoto dkk (2017:45) Kahoot adalah sebuah kuis berbasis online yang dapat mengembangkan dan mempresentasikan soal-soal dalam suatu format.

Kahoot berisikan soal-soal dan digunakan secara gratis. Kahoot ini dapat dilengkapi dengan gambar atau video untuk memperjelas soal. Kahoot sendiri sangat mudah digunakan, dan dapat diakses melalui situs web. Karena Kahoot dapat menampilkan gambar atau video mempermudah siswa didalam menjawab soal, sistem ini memungkinkan guru untuk melihat hasil belajar siswa secara instan dan cepat.

Hampir seluruh siswa memiliki handphone sendiri mulai dari kelas VII hingga kelas IX dengan berbagai macam merek hp yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi sudah berkembang sangat pesat bukan hanya dikalangan orang dewasa melainkan juga anak-anak. Dengan demikian, teknologi juga dapat digunakan pada dunia pendidikan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar.

Menurut Richey dkk. (2007:11), penelitian pengembangan dan pendesainan adalah proses penelitian yang sistematis terhadap desain, pengembangan, dan evaluasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat fondasi empiris untuk pembuatan produk, alat pembelajaran dan non-pembelajaran, serta model baru atau yang diperbarui yang mengatur pengembangannya.

Pengembangan dapat bermanfaat dalam banyak hal, termasuk pendidikan. Menurut Irawan dan Suryo (2017:46) Pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan mempertanggung jawabkan produk yang sudah ada.

Penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (2013:113), adalah metode penelitian yang dirancang untuk menciptakan dan memvalidasi barang pendidikan. Mereka berpendapat bahwa penggunaan produk pendidikan tidak terbatas pada pembuatan bahan ajar, seperti buku teks dan film pembelajaran; itu juga mencakup metode dan pengorganisasian pembelajaran. Bahkan menurut penulis, produk pembelajaran yang dikembangkan juga dapat berupa perencanaan pembelajaran (kurikulum dan silabus), instrumen asesmen, dan sebagainya. Siklus penelitian dan pengembangan (R&D) adalah

istilah yang biasa digunakan untuk menggambarkan tahapan-tahapan dari proses penelitian pengembangan ini.

Konsep model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan *Borg and Gall*. Alasan memilih metode ini dikarenakan model ini sesuai dengan media yang akan dikembangkan dimana model pengembangan ini memiliki langkah yang cukup ideal dan terperinci dan juga diantara 4 model tersebut peneliti lebih mudah memahami model *Borg and Gall* ini. Pengertian penelitian dan pengembangan menurut *Borg & Gall* (dalam *Sugiyono, 2017:31*) merupakan metode atau prosedur yang digunakan dan memvalidasi suatu produk.

Seals dan Richey (dalam *Sugiyono, 2017:35*) menyatakan bahwa dalam bidang pembelajaran, penelitian ini sekarang disebut *Design and Development Research*, setelah sebelumnya disebut *developmental research*. Penelitian sistematis tentang rancangan produk, pengembangan dan pembuatan produk, dan evaluasi kinerjanya dikenal sebagai perancangan dan penelitian pengembangan. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar mengenai *Kahoot* dengan menggunakan model pembelajaran.

Menurut *Iwamoto dkk. (2017:112)*, menyatakan bahwa *kahoot* adalah sebuah kuis online yang memungkinkan kita untuk membuat dan mempresentasikan kuis dalam format kuis dengan poin diberikan untuk setiap jawaban yang benar. Selain itu, peserta didik yang berpartisipasi dalam kuis dapat melihat bagaimana mereka menjawab pertanyaan dalam kuis yang dibuat dalam *Kahoot*.

Menurut *Graham (2015:44)*, *Kahoot* adalah media pembelajaran online, yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa melalui yang dipasang selama proses pembelajaran. *Kahoot* merupakan sebuah platform yang memungkinkan siswa melakukan kuis berbasis online untuk membantu proses evaluasi pembelajaran di kelas. Siswa dapat menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh guru melalui perangkat yang terhubung ke internet, seperti *smartphone, laptop, atau tablet (Kahoot.com, 2015)*.

Harlina (2017:98) menyatakan bahwa *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi guru dan siswa. *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif dan partisipasi kompetitif siswa dengan rekan sejawatnya dalam mempelajari apa yang mereka pelajari.

Keuntungan dari kuis online *Kahoot* Ini tidak hanya dapat diterapkan pada komputer atau laptop; salah satu keuntungan menggunakan teknologi ini adalah memungkinkan siswa berinteraksi dengan guru dan sesama siswa. Menurut *Uno dan Lamatenggo (2010:65)*, kemampuan interaktif dapat meningkatkan proses pembelajaran, memberi guru kesempatan untuk memberikan umpan balik atau *feedback* tentang bagaimana dan apa yang mereka pelajari.

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk memperoleh data dan informasi dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah dijalankan sehingga dapat membuat penilaian dan perbaikan yang diperlukan (*Zakariat Surat, 2022:207*). Menurut *Arikunto (2016)*, Evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan dapat tercapai. Evaluasi Pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa secara menyeluruh (*Nuriyah, 2014*).

Menurut *Sidik (2014:1)* Mengatakan bahwa situs *web* awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* yang memudahkan *suffer* untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara terperinci.

Menurut Sibero (2014:11) *Web* merupakan suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet.

Sedangkan menurut Simartama (2010:47) *Web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *server web* internet yang disajikan dalam bentuk *hiperteks*.

Menurut Eko Zulki Wijayanto, (2012:54) Permainan bola besar merupakan cabang olahraga yang banyak di gemari masyarakat, baik itu di instansi sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Budi Wicaksono (2018:15) Permainan bola besar dimaknai sebagai bentuk permainan yang menggunakan media bola yang ukurannya besar. Permainan ini umumnya dimainkan tanpa alat bantu lain, melainkan hanya dengan kaki atau tangan dan anggota badan lainnya. Materi permainan bola besar yang umum diberikan dan mudah untuk dilaksanakan oleh peserta didik dalam situasi dan kondisi apapun adalah sepakbola, bolavoli, bola basket, dan bola tangan.

Menurut Sendang sri widiastruti (2019:5) Permainan bola adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan bantuan alat utama berupa bola berdiameter lebih 50 cm. Adapun tujuan dari olahraga tersebut sama halnya dengan olahraga yang lainnya yakni bertujuan menjaga stamina tubuh agar tetap sehat serta membangun kepribadian diri menjadi lebih baik, mental yang kuat dan kedisiplinan yang kuat.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan pada penelitian pengembangan konten kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan suatu produk tertentu. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbasis Kahoot.

Model pengembangan Borg and Gall mengemukakan 10 langkah dalam pengembangan R&D didalam proses penelitian. Ke 10 langkah penelitian dan pengembangan (R&D) Borg and Gall dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1 Model Borg and Gall
(Sumber: Sugiyono, 2011)

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 11 Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan uji terbatas terbatas dan uji lapangan. Pada uji dengan skala terbatas melibatkan 1 kelas dan pada uji lapangan melibatkan 3 kelas. Penentuan subjek pada penelitian ini berkaitan dengan izin oleh pihak sekolah.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari tim validasi, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, serta peserta didik dalam mengisi angket. Lalu untuk data deskriptif, diperoleh dari saran dan perbaikan yang diberikan oleh tim validasi baik media maupun materi untuk media pembelajaran serta peserta didik yang menjadi subjek didalam uji terbatas dan uji lapangan media pembelajaran.

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan angket sebagai alat penilaian.. Sugiyono (2011:55) menjelaskan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner adalah metode pengumpulam data yang efektif apabila peneliti tahu tentang variable yang akan diukur dan tahu akan apa yang dapat diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner dapat berupa pertanyaan yang terbuka dan tertutup, dan dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui internet, sehingga cocok untuk digunakan apabila jumlah responden cukup besar dan mencakup area yang luas.

Setelah uji coba selesai dan data dikumpulkan, data diproses. Data yang akan diperoleh bersifat kuantitatif dan Deskriptif. Data deskriptif diperoleh dari tim ahli berupa pertanyaan atau saran, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai yang telah diisi oleh tim ahli dan responden didalam angket. Data yang telah disebarakan melalui angket lalu dianalisis secara deskriptif menggunakan skala *likert*.

Dengan menggunakan skala likert, variable yang didapatkan akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Selanjutnya, indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk membuat kisi-kisi instrumen yang terdiri dari pernyataan atau pertanyaan. Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negative, seperti: sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat kurang baik. Instrumen dalam skala *likert* itu sendiri dapat dibuat dalam baik dalam bentuk *checklist*.

Penelitian ini akan menganalisis data dari saran serta kritikan dari ahli media, ahli materi, serta peserta didik. subjek uji coba Analisis deskriptif persentase akan digunakan untuk mengolah data kuantitatif menjadi persentase. Kemudian, kalimat deskriptif akan dibuat dengan menganalisis data uji coba, data ahli media, dan data ahli materi.

Kelayakan produk untuk digunakan sebagai media pembelajaran ditentukan oleh nilai persentase skornya. Skor yang lebih tinggi menunjukkan bahwa produk lebih layak untuk digunakan.

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan, yang berupaya membuat suatu produk dalam sistem pembelajaran yaitu pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran penjas. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa pengembangan media pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran penjas.

Prosedur pengembangan media pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran penjas ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dari penelitian pengembangan (R&D) merupakan penelitian dan yang bertujuan untuk menciptakandan memvalidasi produk pendidikan dengan menggunakan prosedur siklus, deskriptif, serta prosedural.

Model ini mencakup studi produk, pengembangan produk berdasarkan temuan, uji coba lapangan untuk mengevaluasi penggunaan produk, dan modifikasi produk berdasarkan hasil uji coba.

Langkah awal melibatkan penelitian dan pengumpulan data. Ini termasuk studi literatur yang terkait dengan masalah yang diteliti serta persiapan untuk merumuskan

kerangka kerja penelitian. Analisis ujung depan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah mendasar selama evaluasi pembelajaran, dengan observasi langsung yang mengungkapkan bahwa evaluasi pendidikan jasmani sering kali hanya berdasarkan soal-soal dari buku, yang membuat evaluasi tersebut terasa monoton dan kurang efektif.

Selanjutnya, analisis peserta didik menunjukkan bahwa selama program MBKM di SMP Negeri 11 Kota Jambi, evaluasi nilai pada pelajaran permainan bola besar hanya menggunakan soal dari buku, dengan beberapa soal yang jawabannya tidak ada dalam materi yang diajarkan. Hal ini mengakibatkan hasil evaluasi siswa kurang optimal, sehingga diperlukan pengembangan evaluasi yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan selama pembelajaran permainan bola besar.

Analisis konsep diperlukan untuk mengetahui kandungan materi dalam bahan ajar atau media yang dikembangkan, dalam hal ini Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Analisis dilakukan selama proses evaluasi dengan mengidentifikasi objek yang ditampilkan dalam kuis Kahoot, yang dirancang berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai, yaitu permainan bola besar. Hasil analisis ini dirumuskan secara sistematis untuk membantu siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Analisis tugas dilakukan dengan menyusun materi berdasarkan analisis konsep. Materi yang disiapkan mencakup sepak bola, bola basket, dan bola voli. Setelah itu, siswa diberi tugas untuk mengevaluasi penguasaan materi yang telah ditampilkan melalui kuis Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

Tujuan pembelajaran atau indikator ditentukan berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam RPP. Kompetensi dasar ini dibagi menjadi beberapa materi, yang kemudian dimodifikasi dan disajikan dalam kuis Kahoot sesuai dengan tujuan evaluasi pembelajaran pada materi sepak bola, bola basket, dan bola voli.

Pada tahap perencanaan, langkah-langkah yang dilakukan mencakup penentuan keahlian dan kecakapan yang terkait dengan masalah, penetapan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan studi kelayakan secara terbatas jika memungkinkan. Pengembangan konten Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani dilakukan dengan menyesuaikan media pembelajaran dengan materi yang diterapkan dalam pelajaran olahraga. Pemilihan media dan materi dilakukan untuk menentukan media evaluasi yang cocok dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa, sehingga Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran permainan bola besar.

Tabel 1 Validasi materi oleh validator ahli

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar				√	
2	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					√
3	Keluasan cakupan isi soal					√
4	Kesesuaian soal dengan isi materi					√
5	Kemudahan soal untuk dijawab					√
6	Kesesuaian gambar yang diberikan				√	
7	Kesesuaian penyajian urutan soal evaluasi					√
8	Kesesuaian soal evaluasi yang diberikan					√
Jumlah						38

Berdasarkan tabel dari hasil validasi materi mendapatkan skor keseluruhan 38 sehingga tergolong kedalam kategori sangat baik.

Tabel 2 Kategori Tingkat Validasi Ahli Materi

No.	Skala Nilai	F1	%
1	5	6	75%
2	4	2	25%
3	3	0	0%
4	2	0	0%
5	1	0	0%

Tabel 2 diatas merupakan hasil tes nilai jawaban 5 sebanyak 6 dengan persentase 75%, hasil tes nilai jawaban 4 sebanyak 2 dengan persentase 25%.

Validator menyarankan dalam pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran penjas, dan tidak terpaku pada buku teks yang tersedia di sekolah serta gambar yang di tampilkan di sesuaikan dengan pembahasan serta gambar yang di sesuaikan pembelajaran. Hasil validasi media dapat dilihat berdasarkan tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3 Validasi media oleh validator Ahli

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan jenis huruf					√
2	Ketepatan ukuran huruf				√	
3	Ketepatan warna huruf					√
4	Keterbacaan tulisan					√
5	Ketepatan penggunaan Bahasa			√		
6	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					√
7	Kesesuaian pemilihan warna					√
8	Kesesuaian suara/music dengan materi					√
9	Ketepatan penggunaan gambar				√	
10	Ketepatan tata letak gambar					√
11	Ketepatan penggunaan background			√		
12	Kemudahan penggunaan media					√
13	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan siswa				√	
14	Kemampuan media untuk mendorong siswa belajar mandiri					√
Jumlah		61				

Berdasarkan tabel dari hasil validasi materi mendapatkan skor keseluruhana 61 sehingga tergolong kedalam kategori sangat baik.

Tabel 4. Kategori Tingkat Validasi Ahli Materi

No.	Skala Nilai	F1	%
1	5	9	64%
2	4	3	21%
3	3	2	14%
4	2	0	0%
5	1	0	0%

Tabel diatas merupakan hasil tes nilai jawaban 5 sebanyak 9 dengan persentase 64%, hasil tes nilai jawaban 4 sebanyak 3 dengan persentase 21%. hasil tes nilai jawaban 3 sebanyak 2 dengan persentase 14%. Pada validasi ahli media terlalu banyak kalimat yang

ditampilkan dan tampilkan kalimat dan gambar secara serentak memudahkan siswa memahami materi.

Tabel 5. Validasi media oleh validator Ahli

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar					√
2	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran					√
3	Keluasan cakupan isi soal					√
4	Kesesuaian soal dengan isi materi					√
5	Kemudahan soal untuk dijawab				√	
6	Kesesuaian gambar yang diberikan				√	
7	Tampilan penyajian urutan soal evaluasi					√
8	Tampilan soal evaluasi yang diberikan					√
9	Tampilan gambar yang ditampilkan					√
10	Kemudahan penggunaan media					√
Jumlah						48

Berdasarkan tabel dari hasil respon guru mendapatkan skor keseluruhan 48 sehingga tergolong kedalam kategori sangat baik.

Tabel 6 Kategori Tingkat Respon Guru

No.	Skala Nilai	F1	%
1	5	8	80%
2	4	2	20%
3	3	0	14%
4	2	0	0%
5	1	0	0%

Berikut merupakan hasil tes nilai jawaban 5 sebanyak 8 dengan persentase 80%, hasil tes nilai jawaban 4 sebanyak 2 dengan persentase 20%. Melakukan uji coba kelompok kecil awal dalam skala terbatas. Yang mana dengan melibatkan subjek sebanyak 10 siswa. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 orang siswa di kelas IX. Adapun hasil uji coba bisa dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 6 Hasil Uji coba Kelompok Kecil

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Quensya Zaskia Anajwa	40	50	80	Baik
2	Zahwa faiza zaskira	43	50	86	Sangat Baik
3	Nadim Aufa Ruswanto	38	50	76	Baik
4	Dimas Andrian Dinata	45	50	90	Sangat Baik
5	Rafi Riski putra	44	50	88	Sangat Baik
6	Natsya Eryo	42	50	84	Sangat Baik
7	Iftihatun Nasifah	50	50	100	Sangat Baik
8	Umo Hardiansyah	36	50	72	Baik
9	Syedah Hilwa	50	50	100	Sangat Baik
10	Resya Pranata	43	50	86	Sangat Baik
Jumlah		471			

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil praktikalitas 10 orang siswa berada 47.1%. Hal ini berarti bangun konten kahoot sebagai media evaluasi penjas untuk pembelajaran siswa sudah termasuk pada kategori sangat baik.

Tabel 7 Data Kategori Tingkat Responden

No.	Skor	F1	%
1	42-50	7	70%
2	34-41	3	30%
3	26-33	0	0%
4	18-25	0	0%
5	10-17	0	0%

Berikut merupakan hasil tes nilai jawaban 42-50 sebanyak 7 dengan persentase 70%, nilai jawaban 34-41 sebanyak 3 dengan persentase 30%.

Perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan ujicoba awal atau kelompok kecil. Perbaikan ini besar kemungkinan dilakukan satu kali hanya pada tampilan gambar yang lebih membuat siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran, sesuai dengan hasil yang didapatkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba kepada kelompok yang lebih besar. Uji coba utama yang melibatkan dari dua kelas. Pada ujicoba lapangan dilakukan terhadap 25 orang siswa di kelas IX. Adapun hasil uji coba bisa dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji coba Kelompok Besar

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Syifa Maisaroh guntoro	34	50	68	Baik
2	Neisa Aurelia	43	50	86	Sangat Baik
3	Yustika	47	50	94	Sangat Baik
4	Atifah Jahra	40	50	80	Baik
5	Saina Nazwa Zafira	48	50	96	Sangat Baik
6	Zahwa aulia	40	50	80	Baik
7	Rifdah Khairiyah	36	50	72	Baik
8	Siti zakiyah	36	50	72	Baik
9	Rina Naviana	44	50	88	Sangat Baik
10	Vino satria	47	50	94	Sangat Baik
11	Ammar Fuhri	41	50	82	Baik
12	Zaki Maulana	39	50	78	Baik
13	M Soleh udin	35	50	70	Baik
14	Muhammad Rasya	37	50	74	Baik
15	M.Rafi	40	50	80	Baik
16	Zahta sifa	47	50	94	Sangat Baik
17	Sanandra Sevilla	39	50	78	Cukup Baik
18	Sifa Khairuninisa	50	50	100	Sangat Baik
19	M. Rifo	43	50	86	Sangat Baik
20	Fesicel junito	26	50	52	Cukup Baik
21	Zio Rizki	26	50	52	Cukup Baik
22	Uli Arta P	42	50	84	Sangat Baik
23	Farah Zakiyah	43	50	86	Sangat Baik
24	Nur Azizah	40	50	80	Baik
25	Nadirah	39	50	78	Baik
Jumlah		1002			
Rata-rata		40.08			

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil praktikalitas 25 orang siswa berada 4.08%. Hal ini berarti bangun konten kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas untuk pembelajaran siswa sudah termasuk pada kategori baik.

Tabel 9 Data Kategori Kelompok Besar

No.	Skor	F1	%
1	42-50	10	40%
2	34-41	12	48%
3	26-33	3	12%
4	18-25	0	0%
5	10-17	0	0%

Berikut merupakan hasil tes nilai jawaban 42-50 sebanyak 10 dengan persentase 40%, nilai jawaban 34-41 sebanyak 12 dengan persentase 48%. nilai jawaban 26-33 sebanyak 3 dengan persentase 12%.

Operational product revision (revisi produk) adalah perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi. Pada hasil validasi kelompok besar media pembelajaran konten kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas dikatakan baik, sehingga media ini sudah dapat di gunakan sebagai media pembelajaran yang dapat di gunakan guru pada materi bola besar atau sekolah lainnya sebagai pendukung media belajar.

Pada tahap *Final product revision* (revisi produk final), *Dissemination and implementation* (desiminasi dan implementasi), untuk menguji model operasional yang telah dibuat sudah di katakana selesai, dikarenakan pada tahap *Final product revision* sudah tidak ada perbaikan kembali pada media yang dikembangkan, sedangkan pada tahap *Dissemination and implementation* peneliti memiliki keterbatasan waktu serta biaya untuk menyebar luaskan kepada seluruh sekolah yang berada di Kota Jambi, sehingga media ini hanya terbatas pada uji coba kelompok besar.

Data yang di analisis dalam penelitian ini adalah hasil data yang di peroleh dari pengisian angket oleh tim ahli pada saat validasi dan dari respon guru serta persepsi asiswa pada saat uji kelompok kecil. Data dalam penelitian ini adalah hasil data dalam bentuk angket. Pada panelitian ini, instrument berupa angket. Data angket dianalisis dengan skala linkert. Dalam skala linkert pernyataan-pernyataan yang diajukan oleh responden.

Pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran penjas untuk pembelajaran siswa ini diharapkan dapat menjadi contoh membuat media pembelajaran. Selain itu, guru dan calon guru diharapkan memahami cara membuat media pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran yang baik dan benar agar siswa aktif dalam belajar, karena pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran ini sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar.

Pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran yang telah dirancang sebelum di ujicobakan juga telah divalidasi oleh pakar pendidikan sehingga diperoleh pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran yang telah dinyatakan valid. Setelah media dinyatakan valid, kemudian diujicobakan untuk mengetahui kepraktisan dalam penggunaanya.

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas media dan validitas materi. Validitas isi disini dinyatakan valid oleh validator karena media yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang seharusnya disajikan dan validitas media dinyatakan valid oleh validator karena susunan perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat penyusunan media yang baik.

Hasil validasi di atas menunjukkan bahwa media yang dihasilkan telah teruji kualitasnya dan telah dinyatakan valid oleh validator. Validasi dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas media dan validitas materi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dihasilkan telah teruji kualitasnya dan telah dinyatakan valid oleh validator. Sehingga tahap selanjutnya dalam penelitian ini dapat dilanjutkan yaitu berupa tahap ujicoba. Hal ini dipertegas oleh pendapat yang dikemukakan oleh Riduwan (2008: 98) bahwa "setelah validitas selesai dari para ahli, maka diteruskan dengan langkah selanjutnya yaitu ujicoba instrumen".

Hasil observasi media dapat disimpulkan bahwa media sudah praktis. Berikut ini diuraikan tentang praktikalitas media dinilai dari berbagai aspek yang tertinggi pada aspek membuat siswa termotivasi untuk mengikuti proses belajar, media dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi, prosedur kerja dapat membantu menguatkan ingatan siswa pada konsep materi yang telah diberikan.

Penilaian kepraktisan media ini sudah praktis digunakan oleh mahasiswa. Berdasarkan penilaian media oleh dosen, media dianggap telah mempunyai kepraktisan yang baik. Artinya penuntun media untuk pembelajaran siswa dan minat belajar mahasiswa, proses pengembangan media yang sederhana jika dikembangkan oleh pihak sekolah-sekolah khususnya yang mengikuti olahrag dapat mencapai dengan baik.

KESIMPULAN

Produk pengembangan konten Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani dinyatakan valid oleh tim ahli dengan rata-rata nilai 38 untuk materi dan 61 untuk media, keduanya dalam kategori sangat baik. Respon guru juga menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 48. Uji coba pada siswa menunjukkan praktikalitas yang baik, dengan 47,1% dari 10 siswa dalam kelompok kecil dan 40,08% dari 25 siswa dalam kelompok besar berada dalam kategori sangat baik dan baik. Ini menunjukkan bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran permainan bola besar pada mata pelajaran pendidikan jasmani sudah termasuk dalam kategori praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto S.(2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arsyad azhar. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi. 2013*. Raja Grafindo Persada jakarta
- Baharuddin & Wahyuni, Nur Esa. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Bangkit Seandi Taroreh, Muhamad Syamsul Taufik (2021) *Strategi Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, CV. Pustaka Learning Center
- Budi Wicaksono dkk (2018) *Keterlaksanaan Pembelajaran Permainan Bola Besar di SMA Negeri se Kabupaten Bantul*
- Eko Zulki Wijayanto. (2012). *Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar Terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani*.
- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot(s): *Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning*. Loex Quarterly.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau, 627– 635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-bintiishak.pdf>.
- Irawan, E., & Suryo, T. (2017). *Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika*. Beta Jurnal Tadris Matematika. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.17>

- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). *Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot™ on student performance*. Turkish Online Journal of Distance Education, 18(2), 80–93. <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>
- Kahoot. (2015). *What is Kahoot*. Dipetik, dari Kahoot: <https://Kahoot.com/what-is-Kahoot/>
- Nizwardi Jalinus, Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta:Kencana
- Palmizal A. (2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Soal PS18 Pada Materi Sepakbola SMA IX*
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Richey, C Rita and Klien, D James.(2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence erbiium Associates.Inc.
- Riduan, (2007). *Pengantar Statistik untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*,Bandung. Alfabeta
- Rosdiani, Dini. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Sibero, Alexander F.K (2014) *Web Proqraming Powe Pack*, Cetakan kedua. Jakarta: PT. Buku Seru
- Sidik, Betha (2014) *Pemrograman Web dengan PHP*, revisi kedua. Bandung:Informatika
- Simartama, Janner (2010) *Rekayasa Web*. Yogyakarta:Andi
- Siregar, Eveline & Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Sendang Sri Widiastuti. (2019) *Mengenal Permainan Bola Besar*. Ponoroga:Myria Publisher
- Talizaro Tafonao. (2018) *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu
- Uno, Hamzah B. dan Lamatenggo, Nina. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zainul, Asmawi dan Noehi Nasution. 2001. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zakariat Surat. (2022) *Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi