

Penggunaan Kahoot! sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar, Efektifkah?

Mohammad Nurul Muttaqin Wardana^{1*}, Puji Rahayu Rahmawati², Neny Ichwanti³, Hanjar Ikrima Nanda⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Malang

*mohammad.nurul.1904216@students.um.ac.id

Abstrak

Dalam pendidikan terdapat proses belajar yang harus melibatkan peran pengajar atau guru dan peserta didik yang aktif untuk mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar sendiri dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar didapatkan dari evaluasi pengajar atau guru terhadap peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan *platform* Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Etika Profesi kelas X akuntansi di SMKN 2 Blitar. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif studi kasus. Data kualitatif diperoleh dari pengisian angket terbuka yang disebarkan kepada 45 peserta didik kelas X Jurusan Akuntansi SMKN 2 Blitar dimana seluruh peserta didik tersebut pernah menggunakan Kahoot! dalam pembelajaran di kelas Etika Profesi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para peserta didik sangat antusias untuk menggunakan Kahoot! dalam proses pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara yang dilakukan, mayoritas peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan Kahoot! menjadi seru dan peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan pengajar. Penggunaan Kahoot! juga dapat meminimalisir kecurangan dari segi membuka buku dan mencari jawaban di internet, namun peserta didik masih bisa menanyakan jawaban kepada sesama teman. Peneliti berpendapat bahwa penggunaan Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar masih belum efektif secara keseluruhan, namun jika tujuannya adalah agar peserta didik terlibat aktif di kelas, maka Kahoot bisa menjadi pilihan yang baik.

Kata Kunci: Efektivitas, Kahoot!, Media Pembelajaran, Etika Profesi, SMKN 2 Blitar

Abstract

In education there is a learning process that must involve the role of the teacher or teacher and active students to achieve learning success. learning success itself can be seen from the learning outcomes. Learning outcomes obtained from teacher or teacher evaluations of students. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using the Kahoot! as an evaluation tool in learning Professional Ethics for class X accounting at SMKN 2 Blitar. The method used is a case study qualitative research method. Qualitative data were obtained from filling out open questionnaires which were distributed to 45 students of class X Accounting Department at SMKN 2 Blitar where all of these students had used Kahoot! in learning in the Professional Ethics class. The results showed that the students were very enthusiastic about using Kahoot! in the learning process in the classroom. From the results of interviews conducted, the majority of students think that learning by using Kahoot! becomes fun and students become easier to understand the subject matter that appears from the teacher. Use of Kahoot! can also minimize cases of opening and finding answers on the internet, but students can still ask their friends for answers. Researchers argue that the use of Kahoot! as an evaluation tool in learning Professional Ethics Class X Accounting at SMKN 2 Blitar is still not effective as a whole, but if the goal is for students to be actively involved in class, then Kahoot can be a good choice.

Keywords: Effectiveness, Kahoot!, Learning Media, Professional Ethics, VHS 2 Blitar

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan terdapat proses belajar yang harus melibatkan peran pengajar atau guru dan peserta didik yang aktif untuk mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar dapat

dicapai dengan penggunaan media belajar yang tepat dan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga akan menambah semangat peserta didik dalam kegiatan belajarnya.

Penelitian sebelumnya menghasilkan temuan bahwa “Media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat”(Irwan dkk, 2019). Dari penelitian tersebut terbukti bahwa dengan penggunaan Kahoot! minat belajar peserta didik dapat semakin meningkat yang pada akhirnya juga meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penggunaan media belajar seperti Kahoot! dianggap dapat membantu salah satu permasalahan penting yang ada di lingkungan belajar yaitu kecurangan dalam ujian, permasalahan kecurangan ujian tersebut masih sering terjadi di lingkungan belajar peserta didik bahkan sudah dianggap biasa ketika antar teman berbagi jawaban ujian, menyalin pekerjaan teman atau tugas. Hal tersebut menjadi kebiasaan yang buruk bagi peserta didik karena ketika mereka hanya mencontek pekerjaan teman, hal itu membuat mereka tidak mau berusaha atau berfikir sehingga nilai yang didapat tidak sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki, dapat dikatakan nilainya tinggi namun pengetahuannya rendah karena hanya menyalin pekerjaan orang lain.

Tidak kurang juga guru memberi wejangan dan teguran kepada peserta didik untuk mengutamakan kejujuran dalam ujian, kegiatan belajar, dan dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik tidak memiliki kebiasaan yang buruk tersebut. Oleh sebab itu dalam kegiatan pembelajaran guru meminimalisir kecurangan peserta didik dengan memberikan media pembelajaran dan evaluasi yang inovatif dan menyenangkan.

Banyak jenis media inovatif yang dapat membantu guru dalam pembelajaran agar tidak terjadi atau paling tidak meminimalisir kecurangan dalam pembelajaran serta evaluasi peserta didik. Salah satu aplikasi yang digunakan dapat berupa Kahoot! sehingga penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan *platform* Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Etika Profesi kelas X akuntansi di SMKN 2 Blitar

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Arsyad (2010:3) mengemukakan pengertian media dalam bahasa Arab merupakan perantara atau penganbtar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology, 1997) menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi.

(Muhson, 2010:3) menyatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran adalah perangkat lunak yang berupa pesan atau informasi yang disajikan bersamaan dengan alat bantu berupa perangkat keras agar penyampaian informasi dapat diterima. (Ainina, 2014:41) juga menyatakan bahwa media pembelajara merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu mengajar.

Alat Evaluasi

Menurut (Zubaidillah, 2018) alat evaluasi harus memenuhi beberapa prinsip seperti :

- a) Kontinuitas
Artinya evaluasi tidak dilakukan begitu saja, karena pembelajaran merupakan proses berkesinambungan sehingga harus dilakukan evaluasi secara berkala.
- b) Komprehensif

Guru harus menggunakan seluruh objek sebagai bahan evaluasi ketika menilai suatu objek.

c) Adil dan Objektif

Guru harus bersikap adil dan tidak memihak siswa atau objektif dalam menilai sesuai kemampuan yang dimiliki peserta didik.

d) Kooperatif

Dalam penilaian hendaknya guru bekerjasama dengan semua pihak seperti orang tua peserta didik, sesama guru, pimpinan sekolah, termasuk peserta didik itu sendiri.

e) Praktis

Evaluasi hendaknya mudah untuk digunakan, baik oleh guru yang membuat alat evaluasi tersebut maupun orang lain yang menggunakan alat evaluasi tersebut.

Alat evaluasi seperti angket, tes skala, format observasi dalam kegiatan evaluasi peserta didik sangat diperlukan. Dalam proses pembelajaran, berbagai jenis alat evaluasi digunakan untuk menilai proses serta hasil belajar peserta didik salah satunya tes bentuk objektif. Bentuk tes objektif yang paling umum dan berkembang adalah pilihan ganda, karena bentuk penskoran akan sama meskipun dinilai oleh orang yang berbeda karena terdapat satu jawaban kunci saja (Pratiwi, 1990).

Kahoot!

Kahoot! adalah aplikasi pengajaran atau *platform* pendidikan berbasis internet yang biasanya digunakan untuk kuis yang dilakukan dengan menarik. Kahoot! adalah permainan berbasis *website* pembelajaran online gratis. Belajar dan bermain dengan Kahoot! membuat peserta didik terlibat aktif karena suasana kuis yang meriah dan heboh (Christiani dkk, 2019)

Kahoot! merupakan learning game sederhana yang menyenangkan dan bermanfaat untuk berbagai macam keperluan yang berhubungan dengan pembelajaran, yang berupa media belajar, media evaluasi, media pemberian tugas, maupun sekedar hiburan saat proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Kahoot! menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik maupun pendidik, dikarenakan Kahoot! lebih menekankan gaya belajar yang melibatkan terjadinya peran aktif dan partisipasi peserta didik dengan rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran (Herlina & Ahmad, 2017).

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus untuk menjawab pertanyaan penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 17) metode penelitian studi kasus yaitu peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap program, peristiwa, proses dan aktivitas terhadap satu orang atau lebih. Penelitian ini melibatkan 45 peserta didik kelas X Jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga SMKN 2 Blitar, Jawa Timur pada akhir semester gasal Tahun Ajaran 2021/2022. Jenis data yang diperoleh adalah jenis data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengisian angket terbuka. Angket terbuka ini akan dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang diberikan sehingga dapat mengetahui apakah alat evaluasi pembelajaran berupa Kahoot! tersebut efektif jika diterapkan dalam mata pelajaran Etika Profesi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengisian Google Form.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, menggunakan jenis data yaitu kualitatif. Hasil temuan dari data kualitatif ini diperoleh dari hasil pengisian angket terbuka peserta didik. Peserta Didik terdiri dari 44 perempuan dan 1 laki – laki yang pernah mengikuti pembelajaran Etika Profesi dengan menggunakan Kahoot!. Karena seluruh sampel pernah menggunakan Kahoot! dalam pembelajaran Etika Profesi, maka dapat dikatakan memenuhi syarat dari sampel penelitian ini.

Intensitas Penggunaan Kahoot!

Intensitas penggunaan Kahoot! dapat dilihat dari sering atau tidaknya peserta didik menggunakan Kahoot! dalam pembelajaran. Berdasarkan jawaban dari angket yang disebar oleh peneliti, sebanyak 44 peserta didik menjawab bahwa mereka jarang atau tidak sering menggunakan Kahoot! dalam pembelajaran di kelas. Sementara itu, ada 1 peserta didik yang menjawab bahwa ia sering menggunakan Kahoot! dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti, yaitu.

“Jarang, hanya saat pembelajaran mapel etika profesi”

“Tidak sering, hanya di mapel tertentu menggunakan aplikasi Kahoot”

“Blom sering sih, waktu ada guru PPL baru mencoba menggunakan Kahoot”

Dari jawaban tersebut, dapat dilihat bahwa peserta didik kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar masih jarang menggunakan Kahoot! dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan Kahoot! hanya diterapkan dalam mata pelajaran tertentu, salah satunya mata pelajaran Etika Profesi. Peserta didik sendiri baru mencoba menggunakan Kahoot! ketika ada guru PPL. Guru PPL yang dimaksud yaitu mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar di SMKN 2 Blitar. Sebelum ada mahasiswa Asistensi Mengajar di SMKN 2 Blitar, peserta didik belum mengenal *platform* Kahoot! sebagai media pembelajaran. Jadi, ada kemungkinan bahwa jika tidak ada mahasiswa Asistensi Mengajar yang mengenalkan Kahoot! kepada peserta didik di SMKN 2 Blitar, bisa jadi peserta didik ini belum mengetahui keberadaan *platform* Kahoot! dalam proses pembelajaran.

Kemudahan dan Kesulitan Penggunaan Kahoot

Untuk mengetahui apakah terdapat kesulitan atau tidak saat peserta didik menggunakan Kahoot!, peneliti memberi pertanyaan terkait hal ini kepada peserta didik. Dari 45 peserta didik tersebut, sebanyak 34 peserta didik menjawab bahwa terkadang mereka masih mengalami kesulitan dalam menggunakan Kahoot! dengan berbagai alasan seperti berikut.

“Iya , karena soalnya tidak ada hp sang pelajar, melainkan dilayar sang pengajar”

“Sedikit, kalo pertama pake kahoot masih bingung karena soal nya itu di laptop kakak nya, dan jawabannya milih nya di hp masing-masing, jadi masih suka panik+bingung, apalagi dikasih waktu jadi tambah bikin panik”

“Waktu terlalu cepat sehingga sulit until dipahami”

“Iya,karena waktu untuk mengerjakan sebentar”

Dari pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa kesulitan yang dialami peserta didik muncul karena pada Kahoot!, pertanyaan – pertanyaan yang diberikan hanya muncul di *device* pengajar atau guru. Dengan kata lain, pengajar atau guru harus menampilkan pertanyaan -pertanyaan dari akun Kahoot!-nya kepada peserta didik, yang biasanya ditampilkan di layar proyektor. Sedangkan pada *device* peserta didik hanya akan muncul jawaban berupa kotak berwarna yang akan dipilih oleh peserta didik. Akibatnya, pembelajaran dengan *platform* Kahoot! ini tidak dapat dilakukan

apabila pengajar atau guru tidak bertatap muka langsung dengan peserta didik, atau tidak dapat dilakukan pada saat pembelajaran daring.

Selain itu, peserta didik juga mengeluhkan bahwa mereka cenderung panik karena setiap pertanyaan dan jawaban memiliki durasi waktu tertentu. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Basuki & Hidayati, 2018) bahwa dalam penggunaan kahoot!, peserta didik ditantang untuk merespon setiap pertanyaan secepat mungkin. Dalam hal ini peserta didik ditantang untuk berkompetisi dengan menjawab pertanyaan secepat mungkin untuk mendapatkan peringkat tertinggi di papan peringkat. Namun berbanding terbalik dengan temuan (Basuki & Hidayati, 2018), karena dalam penelitian tersebut peserta didik cenderung menyukai kolaborasi dan daya saing di Kahoot!.

Walaupun banyak peserta didik yang mengalami kesulitan pada saat menggunakan Kahoot!, sebanyak 11 peserta didik lain menjawab tidak ada kesulitan pada saat mereka menggunakan Kahoot!. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan berikut.

“Tidak, menurut saya kahoot itu simpel”

Lalu saat ditanya apakah Kahoot! memudahkan mereka dalam memahami materi, mayoritas peserta didik menjawab bahwa Kahoot! memudahkan mereka dalam memahami materi. Bahkan banyak juga peserta didik yang menyatakan bahwa Kahoot! merupakan platform pembelajaran yang seru.

“Iyaa, soalnya mudah dipahami”

“Iya, karena kahoot sangat mudah di akses dan bisa mencari ilmu di kahoot, dengan kahoot kita bisa mengikuti kuis yang seru”

“Iya apabila kita menggunakan kahoot akan memudahkan dalam menerima pelajaran karena menyenangkan dan seru untuk menambah semangat dalam menerima materi pelajaran tersebut”

“Iya karena efektif, singkat dan jelas dengan menggunakan kahoot”

“Iya, karena kahoot merupakan aplikasi pembelajaran yang seru”

Dari beberapa jawaban tersebut dapat dilihat bahwa meskipun Kahoot! masih memiliki kekurangan dan beberapa peserta didik masih ada yang kesulitan menggunakannya, namun mereka antusias dalam menggunakan Kahoot!. Beberapa peserta didik juga menyatakan bahwa mereka merasakan kemudahan penggunaan Kahoot!. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari (Rafnis, 2019) yaitu indikator kemudahan penggunaan Kahoot oleh peserta didik sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Menarik”, yang berarti peserta didik sangat mudah dalam penggunaan *platform* Kahoot! sebagai kuis dalam pembelajarannya. Hal ini juga menunjukkan bahwa peserta didik tertarik untuk menggunakan *platform* Kahoot! dalam proses pembelajaran di kelas. (Luqman et al., 2017) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat dan tidak membosankan bagi peserta didik merupakan salah satu awal terciptanya pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. (Azhar Arsyad, 2013) juga mengatakan bahwa suasana belajar - mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar, sehingga waktu curah perhatiannya tinggi.

“Iya, karena kahoot akan selalu menunjukkan jawaban yang benar jika kita salah menjawab pertanyaan”

“Iya, kita jadi lebih cepat mengingat materi apalagi jika lebih sering menggunakan aplikasi seperti ini”

“Iya, karena dengan kahoot kita sebagai para siswa bisa mengevaluasi seberapa jauh materi yang kami terima”

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa peserta didik terlihat tertarik dengan pembelajaran menggunakan Kahoot! karena pada saat mereka menjawab pertanyaan dan jawaban mereka salah,

sistem dari Kahoot! akan menunjukkan jawaban mana yang benar. Dengan hal ini, peserta didik dapat lebih mudah dalam belajar dan mengingat materi dari pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Wang & Tahir, 2020), *“In Kahoot! the challenge is to answer a multiple-choice question correctly and as quickly as possible, and there are uncertain outcomes in terms of if the answer was correct and how many points were awarded. The correct answers are hidden until all students have given their answers. This stage of the game creates a suspension that can increase enjoyment, motivation, and concentration”*. Jadi, Kahoot! memberi tantangan untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda dengan benar dan secepat mungkin. Sedangkan jawaban yang benar disembunyikan sampai seluruh peserta didik yang mengikuti Kahoot! memberikan jawaban mereka. Setelah peserta didik menjawab dan waktu habis, akan muncul hasil jawaban yang benar dan berapa banyak poin yang mereka dapatkan. Tahap permainan ini menciptakan suspensi yang dapat meningkatkan kenikmatan, motivasi, dan konsentrasi peserta didik.

Kahoot! dapat Meminimalisir Kecurangan

Kegiatan evaluasi pembelajaran memerlukan konsep dan terarah sehingga hasil belajar peserta didik akan baik (Ernawati & Kurniawan, 2019). Alat evaluasi sendiri dapat dikatakan efektif apabila cocok dengan karakter peserta didik dan dapat meminimalisir terjadinya kecurangan. Berdasar hasil wawancara peneliti terhadap peserta didik kelas X Jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga di SMKN 2 Blitar, beberapa peserta didik menyatakan bahwa penggunaan Kahoot! dapat meminimalisir terjadinya kecurangan.

“Iya, karna ada waktunya”

“Menggunakan kahoot dapat mengurangi terjadinya kecurangan, dikarenakan di kahoot menggunakan kecepatan dalam menjawab”

“Iya karena setiap 1 soal langsung dijawab dan soal tidak bisa diulang”

“Bisa, karena terdapat waktu yang berjalan sehingga siswa tidak akan sempat untuk mencontek atau membuka buku terlebih dahulu”

“Iya, karena dengan waktu yang terbatas saat mengerjakan soal dan dengan jawaban yang sangat unik karena berwarna membuat kita harus teliti saat menjawab soal”

“Iya, karena pikiran kita hanya akan terpusat pada pertanyaannya selain itu kita dikasih waktu dalam menjawabnya”

Dari pernyataan di atas dapat dilihat bahwa Kahoot! dapat meminimalisir terjadinya kecurangan karena pemberian waktu yang singkat untuk menjawab setiap pertanyaan, sehingga peserta didik mungkin tidak akan sempat untuk melakukan kecurangan seperti mencari jawaban di internet atau di dalam buku. Namun, beberapa peserta didik lain juga berpendapat bahwa penggunaan Kahoot! masih belum dapat meminimalisir terjadinya kecurangan, seperti yang ditunjukkan oleh pernyataan berikut.

“Menurut saya mungkin bisa terjadi kecurangan apabila itu diadakan secara bersama-sama jadi nanti kita bisa bekerja sama dengan teman sebangku untuk melihat jawaban mana yang benar karena itu kan sama-sama ditampilkan di layar jadi semuanya mengetahui dan nanti pasti bisa bekerja sama”

“Tidak, karena banyak siswa siswi atau teman teman sebangku cenderung lebih tanya kepada teman lain yang lebih menguasai materi”

“Tidak, karna lewat teman kita bisa tahu jawabannya”

Menurut peserta didik, kecurangan yang tidak bisa dihindari dari penggunaan Kahoot! adalah kecurangan dalam hal bertanya kepada teman yang lain secara langsung. Meskipun tidak dapat membuka internet atau buku, peserta didik yang tidak dapat menjawab pertanyaan masih

bisa melakukan kecurangan dengan secara langsung bertanya kepada teman lain yang mengerti jawaban dari pertanyaan. Hal ini berarti peserta didik juga bisa melakukan diskusi atau kerjasama dengan teman lain untuk menjawab pertanyaan yang ada di Kahoot!.

SIMPULAN

Dalam pendidikan terdapat proses belajar yang harus melibatkan peran pengajar atau guru dan peserta didik yang aktif untuk mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar sendiri dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar didapatkan dari evaluasi pengajar atau guru terhadap peserta didik. Penelitian sebelumnya menghasilkan temuan bahwa “Kahoot sebagai media pembelajaran sangat menarik untuk diaplikasikan dan digunakan dalam perkuliahan, sehingga permasalahan kebosanan, ketidaktertarikan dalam belajar dan dilema pengajar menyongsong era revolusi 4.0 dapat menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran tanpa mengurangi tujuan, konten dan isi kualitas pembelajaran” (Rafnis, 2019). Berdasarkan penelitian tersebut, peserta didik setuju bahwa penggunaan Kahoot! dalam proses pembelajaran merupakan hal yang menyenangkan dalam merangsang minat peserta didik dalam belajar.

Setelah melakukan penelitian terhadap 45 peserta didik kelas X Jurusan Akuntansi di SMKN 2 Blitar, ditemukan bahwa mereka masih jarang menggunakan Kahoot! dalam proses pembelajaran di kelas. Bahkan peserta didik tersebut masih baru mengenal *platform* Kahoot! setelah ada mahasiswa Asistensi Mengajar yang bertugas di SMKN 2 Blitar. Dari hasil wawancara yang dilakukan, mayoritas peserta didik berpendapat bahwa Kahoot! mudah diaplikasikan dalam pembelajaran. Mereka juga mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Kahoot! menjadi seru dan peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan pengajar. Namun, peserta didik masih mengeluhkan beberapa kekurangan Kahoot! seperti pertanyaan yang tidak dapat muncul di layar *device* peserta didik dan hanya muncul di *device* pengajar. Selain itu penggunaan Kahoot! juga dapat meminimalisir kecurangan dari segi membuka buku dan mencari jawaban di internet, namun peserta didik masih bisa menanyakan jawaban kepada sesama teman.

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan tersebut, peneliti berpendapat bahwa penggunaan Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar masih belum efektif secara keseluruhan. Hal ini karena Kahoot! menampilkan pertanyaan pilihan ganda yang sama di layar besar sehingga masih ada kemungkinan untuk peserta didik untuk bekerjasama dalam menjawabnya. Namun jika tujuannya adalah agar peserta didik terlibat aktif di kelas, maka Kahoot bisa menjadi pilihan yang baik. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan solusi agar penggunaan *platform* Kahoot! dapat menjadi efektif diunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ainina, A. I. 2014. *Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah*. Indonesian Journal of History Education, 3 (1), Universitas Negeri Semarang. Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- Basuki, Y. dan Hidayati, Y.N. (2018). *Kahoot! atau Quizizz: Perspektif Siswa*. Trenggalek: STKIP PGRI Trenggalek.

- Christiani, Natalia.,dkk. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Ernawati, Y.D. dan Kurniawan, R.Y. (2019). *Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Internet*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 7(2), 67-70.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Seminar Serantau, 627–635. Diunduh 13 Juli 2021 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Irwan, I., Zaky, F.L., Atri, W. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improv Students Learning Outcomes]*. Jurnal Pendidikan, 8(1), 95-104
- Luqman, M., Hakim, I., Saad, M., Teknologi, U., Zulfadhli, A., Universiti, N., ... Saad, M. (2017). *Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Satu Tinjauan*. In Sembara 2017.
- Pratiwi, V. (1990). *Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap*.
- Rafnis. (2019). *Pemanfaatan Platform Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Payakumbuh: fakultas Ekonomi Universitas Andalas Kampus II Payakumbuh.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Wang, A.I. dan Tahir, R. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review*. Dept. of Computer Science, Norwegian University of Science and Technology (NTNU), Sem Sælandsvei 9, N7491, Trondheim, Norway.