

PENGEMBANGAN ASESMEN BERBASIS *KAHOOT!* PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI

Nadia Rizka Febrianti¹, Joni Susilowibowo²

^{1,2}*Universitas Negeri Surabaya dan Indonesia*

¹nadia.19017@mhs.unesa.ac.id, ²jonisusilowibowo@unesa.ac.id

Abstrak: Pengembangan Asesmen Berbasis *Kahoot!* Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi dipakai guna mengevaluasi pemahaman peserta didik pada elemen Ruang Lingkup Akuntansi dan Keuangan Lembaga berbantuan teknologi yakni aplikasi *Kahoot!* pada maksud pembelajaran perusahaan jasa dan dagang berbentuk objektif berbasis kurikulum merdeka, maka dari itu guru bisa dengan mudah memperoleh perolehan penilaian dari peserta didik berbasis kurikulum yang berlaku sekarang yakni kurikulum merdeka. Asesmen berbasis *Kahoot!* ini dikembangkan memanfaatkan model ADDIE (*Analysis Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penguji cobaan diterapkan kepada 34 peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. Instrumen penelitian yang dipakai berbentuk lembar telaah, validasi ahli evaluasi, lembar telaah serta validasi ahli grafis, analisis item soal memanfaatkan *Anates* serta angket pendapat peserta didik. Perolehan validasi ahli evaluasi mendapat skor 87,5% berkriteria sangat layak, serta validasi ahli grafis mendapat skor 94% berkategori sangat layak. Penguji cobaan kepada peserta didik memperoleh respon peserta didik senilai 94% berkriteria sangat dipahami. Maka dari itu bisa diambil simpulan bahwasanya asesmen berbasis *Kahoot!* yang dikembangkan sangat layak serta memperoleh reaksi yang baik dari siswa.

Kata kunci: Asesmen, Kahoot!, Kurikulum Merdeka, Dasar-Dasar Akuntansi

DEVELOPMENT OF *KAHOOT!*-BASED ASSESSMENT! IN ACCOUNTING BASICS SUBJECT CLASS X ACCOUNTING

Abstract: Development of *Kahoot!*-based Assessment! In Basic Accounting Subjects Class X Accounting is used to evaluate students' understanding of the elements of the Scope of Accounting and Institutional Finance with the help of technology, namely the *Kahoot!* application on the learning objectives of service and trading companies in the form of objectives based on an independent curriculum, therefore teachers can easily obtain the assessment results from students based on the current curriculum, namely the independent curriculum. This *Kahoot!* based assessment was developed utilizing the ADDIE model (*Analysis Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The pilot test was applied to 34 students of class X Accounting of SMK Negeri 1 Surabaya. The research instruments used are in the form of review sheets, evaluation expert validation, review sheets and graphic expert validation, item analysis utilizing *Anates* and a questionnaire for students' opinions. The acquisition of evaluation expert validation scored 87.5% with very feasible criteria, and the validation of the graphics expert scored 94% with very feasible categories. Trial testers to students obtained a response from students worth 94% with very understandable criteria. Therefore, it can be concluded that the *Kahoot!* based assessment developed is very feasible and gets a good response from students.

Keywords: Assessment, *Kahoot!*, Independent Curriculum, Basics of Accounting

PENDAHULUAN

Penggunaan *smartphone* serta alat teknologi berbasis jaringan lainnya sudah memainkan peran besar dalam transformasi masyarakat selama masa revolusi industri 4.0. Mencakup di sektor pendidikan yang lebih berpusat pada peserta didik, ataupun dikenal sebagai pembelajaran berpusat peserta didik (SCL) (Effendi & Wahidy, 2019). Disini, peserta didik perlu mempunyai kemampuan guna berpartisipasi secara aktif pada tahap pembelajaran. Guru menjadi fasilitator harus menerapkan pendekatan pada peserta didik dan menerapkan peranannya secara optimal. Pendidik

diupayakan mengarahkan peserta didik dalam menuntaskan permasalahan ketika peserta didik menghadapi kendala maupun kesukaran selama aktivitas belajar mengajar.

Pada kenyataannya, adanya paradigma pendidikan yang ada di Indonesia, maka pemerintah mengupayakan pembelajaran yang selaras guna diberikan kepada peserta didik dengan membentuk sebuah kurikulum. Hal ini agar memudahkan guru dalam membagikan pembelajaran dan mencukupi maksud pendidikan. Kurikulum diberikan selaras porsi yang selaras dengan yang dibutuhkan peserta didik dengan menyesuaikan zaman dan adaptasi teknologi yang sudah berkembang sekarang.

Menyesuaikan dengan adaptasi teknologi di Indonesia, pemerintah membentuk Kurikulum Merdeka yang diselaraskan pada level kebutuhan belajar peserta didik yang mana proses pembentukan kurikulum ini menggunakan transisi yang cukup panjang dari Kurikulum 2013 lalu menjadi Kurikulum Darurat, maka dari itu disempurnakan menjadi Kurikulum Merdeka yang diterapkan sekarang selaras dengan maksud pendidikan. Pemerintah berinisiatif merevisi kurikulum dari Kurikulum 2013, kemudian diubah menjadi Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada tahun 2022 dengan pendekatan dimana peserta didik bisa lebih fleksibel dengan minat belajar masing-masing. Hal ini selaras dengan pedoman yang diberikan dalam Kurikulum Merdeka, yang bermaksud guna mengoptimalkan bakat dan kemampuan belajar peserta didik (Mariati, 2021).

Pada penerapannya, Kurikulum Merdeka ini membantu dalam mempersiapkan lulusan yang siap dan berkompeten dalam bidang keilmuannya maka dari itu mampu ditempatkan di dunia kerja, usaha, maupun industri. Dalam upaya guna menerapkan Kurikulum Merdeka, guru diharapkan bisa menciptakan cara baru guna mengajar peserta didik mereka dan membuatnya berlaku guna semua mata pelajaran. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka diharapkan bisa menghasilkan peserta didik yang mencukupi harapan. (Syafuri, 2022).

Guna mengetahui seberapa baik peserta didik pahami materi yang guru beri, penilaian pembelajaran diterapkan. Penilaian pembelajaran ini bisa dipakai bahan evaluasi peserta didik bahkan guru sekaligus dalam proses pembelajaran berikutnya. Perencanaan asesmen, terutama ketika peserta didik diberi *pre tes* dan *post tes*, akan membawa peserta didik ke tahap-tahap perkembangan kognitif yang akan memungkinkan mereka memahami materi dan bahan pelajaran dengan baik. Ini akan menekankan penggunaan Kurikulum Merdeka, serta perolehannya akan dipakai guna mendesain pembelajaran yang selaras tahap capaian peserta didik (Effendy, 2016).

Berbasis perolehan observasi SMK Negeri 1 Surabaya yaitu suatu SMK yang memiliki jurusan akuntansi di kota Surabaya. Sekolah tersebut menjadi tolak ukur bagi sekolah lain dalam penerapan pembelajarannya. Penelitian ini dilaksanakan lewat cara wawancara bersama guru dan peserta didik berkenaan di SMK Negeri 1 Surabaya sudah menerapkan kurikulum merdeka di kelas X, bagi kelas XI dan XII masih menerapkan kurikulum 2013. Kondisi fasilitas di SMK Negeri 1 Surabaya sudah memadai dan mempermudah dalam proses belajar mengajar. Dalam penerapan kurikulum merdeka yang masih di terapkan di kelas X ataupun Fase E saja. Berbasis keadaan di sekolah bisa diambil simpulan bahwasanya di SMK Negeri 1 Surabaya sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, akan tetapi dalam penerapannya pada evaluasi masih mengadaptasi soal dari buku Kurikulum 13 salah satunya pada mata pelajaran Dasar-dasar akuntansi.

Saat semester 1 serta 2 program Akuntansi kelas X, dasar-dasar akuntansi ialah suatu mata pelajaran produktif. Selain itu, mata pelajaran ini memainkan berperanan penting pada keseharian karena melatih peserta didik guna berpikir kritis, kreatif, serta logis. Proses belajar mengajar produktif akuntansi yaitu siklus pembelajaran yang saling berkenaan ataupun pola yang tak bisa dilatihkan dengan terpisah sebab mapel ini fungsinya sebagai fondasi sebelum memasuki bidang akuntansi kompleks. Mata pelajaran akuntansi sangat penting sebab mengajarkan peserta didik konsepsi dasar akuntansi serta membangun kemampuan pencatatan teknis, yang yaitu maksud dari

kurikulum dan pembelajaran yang tepat harus diberikan guna memudahkan peserta didik dalam belajar dasar-dasar akuntansi. (Wardani et al., 2019).

Dalam aktivitas penilaian *pre tes* dan *post tes* masih memanfaatkan soal tertulis ataupun *paper based test*. Hal ini memiliki kelemahan seperti waktu yang lama guna mengoreksi, biaya guna membeli kertas dan menggandakan soal, dan kesalahan yang terjadi saat mengoreksi. (Jannah & Pahlevi, 2020). Makin berkembangnya alat teknologi, penggunaan media penilaian yang didasarkan pada teknologi ini memiliki dampak positif, karena teknologi bisa jadi media aktivitas belajar mengajar yang memikat dan aplikasi belajar mengajar bisa membantu pendidik mengolah serta membagikan informasi pada peserta didik mereka.

Kahoot! yaitu aplikasi evaluasi yang dikembangkan guna pembelajaran yang mempunyai kuis dan game. Selain itu, Kahoot! bisa dipakai guna beragam aktivitas pembelajaran, misal pre-test, post-test, pelatihan soal, remedial, pengayaan, serta penguatan materi (Bahar et al., 2020). Hal ini menampilkan bahwasanya *Kahoot!* bisa dijadikan sebagai media bantu guna menerapkan aktivitas asesmen ataupun penilaian. Oleh karena itu mengembangkan asesmen berbantuan aplikasi *Kahoot!* diharapkan bisa bantu guru guna mempermudah pembelajaran dan asesmen yang dipakai selaras kurikulum yang sekarang berlaku yakni Kurikulum Merdeka.

Didapati studi terdahulu dari (Profit et al., 2021) yang bermaksud mencari tahu cara mengembangkan instrumen evaluasi memakai aplikasi *Kahoot!* serta efektivitas pada pemakaian instrumen evaluasi memanfaatkan aplikasi *Kahoot!*. Perolehan studi memperlihatkan bahwasanya perolehan validasi daripada ahli materi memperoleh prosentase akhir 83% berkriteria sangat layak. Perolehan validasi daripada ahli media memperoleh prosentase akhir 86% berkriteria sangat layak.

Penelitian lain oleh (Jannah & Pahlevi, 2020) menyatakan bahwasanya, validitas instrumen penilaian lebih dari 0,227 dan reliabilitasnya 0,714. Dari perolehan pengujian cobaan, skor reliabilitas soal ialah 0.714. Skor itu > 0.6 maka instrumen penilaian dianggap reliabel berkriteria "tinggi". Instrumen asesmen juga sudah mencukupi tes level kesulitan soal, daya pembeda soal dan pengecoh soal. Rerata keahlian berpikir kritis peserta didik ada di kategori "baik" dan peserta didik membagikan tanggapan yang "sangat positif" pada penggunaan *Kahoot!* senilai 96%.

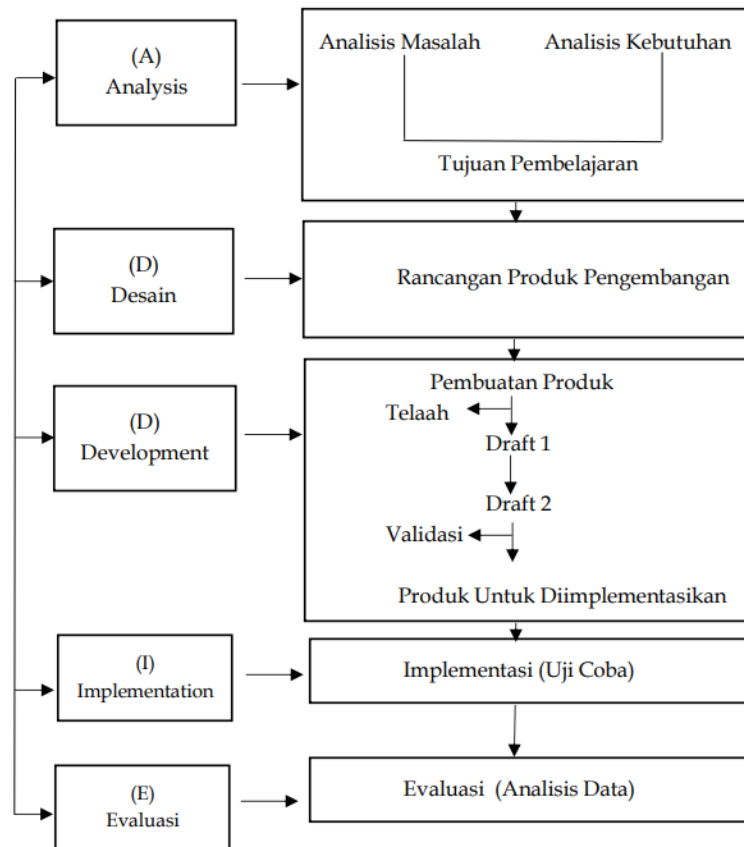
Berbasis studi sebelumnya respon penggunaan *Kahoot!* sangat positif. Akan tetapi dalam penelitian sebelumnya asesmen yang dipakai masih berbasis K13. Dengan demikian, studi ini bermaksud guna kembangkan asesmen dengan berbantuan aplikasi *Kahoot!* selaras Kurikulum Merdeka pada salah satu elemen pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi di fase E ataupun kelas X yakni elemen ruang lingkup akuntansi & keuangan lembaga pada perusahaan jasa dan perusahaan dagang guna mengukur kemampuan kognitif peserta didik menggunakan soal *multiple choice* yang sudah pengujian kelayakannya menggunakan instrument penilaian dan validator ahli. Diharapkan penelitian ini bisa mempermudah guru dan meningkatkan keefektifan dalam menerapkan evaluasi pembelajaran.

Berbasis fenomena yang sudah dijabarkan, maksud penelitian guna mengembangkan asesmen berbantuan aplikasi *Kahoot!* berbasis Kurikulum Merdeka pada salah satu elemen pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi di fase E ataupun kelas X yakni elemen ruang lingkup akuntansi & keuangan lembaga pada perusahaan jasa dan perusahaan dagang dan guna melihat prosedur pengembangan, kelayakan produk, serta reaksi peserta didik pada Asesmen berbasis *Kahoot!*.

METODE (CTRL+ALT+H)

Jenis penelitian yang dipakai yakni metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pendapat (Sugiyono, 2019) penelitian dan pengembangan (*R&D*) ini bisa membantu peneliti guna mengembangkan penelitiannya, maka dari itu mampu membuat sebuah rancangan yang nantinya menghasilkan produk, serta membantu dalam mengembangkan pembelajaran yang

sekarang sudah banyak dikembangkan oleh banyak orang. Adapun prosedur pengembangan yang diterapkan bisa divisualisasikan yakni:



Gambar 1 : Prosedur Pengembangan Asesmen

Subjek pengujian cobaan sejumlah 34 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya yang sekarang sedang menempuh mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Pada Elemen Ruang Lingkup Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Jenis data yang diperoleh dan dipakai antara lain data kualitatif serta data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan daripada kritikan serta masukan daripada ahli evaluasi serta ahli grafis, sementara data kuantitatif yakni perolehan validasi dari para ahli serta pengujian instrumen soal memanfaatkan *Anates*.

Teknik analisis data yang diterapkan yakni deskriptif kualitatif serta deskriptif kuantitatif. Lembar telaah para ahli dianalisis memanfaatkan teknik deskriptif kualitatif guna memperoleh saran dan catatan sebagai acuan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan. Penerapan teknik deskriptif kuantitatif diterapkan pada lembar validasi para ahli serta analisis item soal yang memanfaatkan aplikasi *anates*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menyajikan perolehan daripada penelitian yang bermaksud guna memberi jawaban perumusan masalah yang sudah ditentukan. Informasi yang tersaji yaitu rangkaian aktivitas/prosedur pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

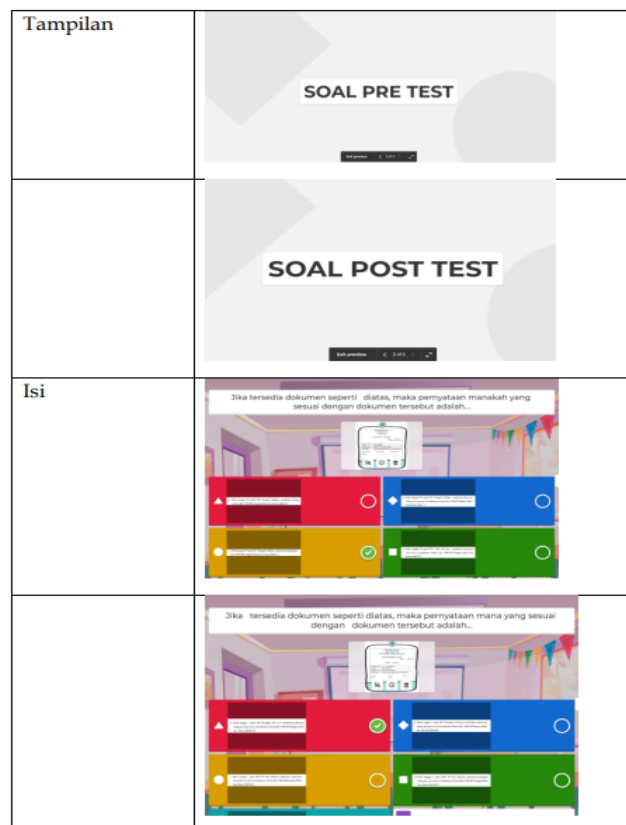
Analysis

Dalam tahapan pertama pada pengembangan ini yaitu tahap analisis, tahap analisis ini tersusun atas Analisis Masalah, Analisis kepentingan, serta Analisis Maksud Pembelajaran. Beragam tahapan analisis ini diterapkan guna melihat berkenaan performa yang ada di lapangan serta

sejumlah aspek berkenaan performa sekolah antara lain: kurikulum yang tengah dilakukan, penerapan serta proses penerapan *pre tes* serta *post tes*, dan maksud pembelajaran produk maka dari itu produk yang diperoleh kelak bisa selaras serta tepat guna pada aktivitas belajar mengajar. Analisis daripada beragam tahapan pengembangan bisa diambil simpulan bahwasanya menggunakan perolehan observasi berkenaan beragam analisis produk yang diterapkan bisa diambil simpulan penelitian ini bermaksud guna mengembangkan asesmen berbentuk *pre tes* dan *post tes* selaras kurikulum yang berlaku yakni Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran dasar-dasar akuntansi dan pada elemen Ruang Lingkup di bidang akuntansi dan keuangan Lembaga. Dan diperlukan alat bantu guna mempermudah guru dalam penerapan *pre tes* dan *post tes*.

Design

Tahap yang kedua dalam proses pengembangan asesmen berbasis *Kahoot!* yaitu tahap Desain (Design), dalam tahap ini diterapkan penyusunan soal berbasis Kurikulum Merdeka memusatkan pada keterampilan berpikir level kognitif C4-C6 dan berpatokan pada Alur Maksud Pembelajaran pada elemen Ruang Lingkup Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Adapun langkah berikutnya yakni menuliskan item pertanyaan selaras kisi-kisi soal, Berikutnya yakni menyusun soal pada pada aplikasi *Kahoot!*.



Gambar 2 : Tampilan Soal pada Aplikasi *Kahoot!*

Development

Tahapan nomor tiga merupakan tahapan Pengembangan (Development), Tahapan pengembangan ketiga yaitu tahap kesinambungan daripada analisis serta perencanaan desain yang sudah diterapkan. Sesudah itu diterapkan pembuatan produk yakni soal pilihan ganda sejumlah 20 soal guna *pre tes* dan *post test* dalam elemen Ruang Lingkup Akuntansi dan Keuangan lembaga di perusahaan jasa dan perusahaan dagang di Fase E kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya. Berikutnya menerapkan telaah produk yang dilaksanakan oleh ahli evaluasi dan ahli grafis hal ini diterapkan guna memperoleh masukan serta komentar dari produk yang sudah dibuat, sesudah

menerapkan telaah produk berikutnya diterapkan validasi para ahli. Terlihat analisis data yang diperoleh dari lembar validasi ahli evaluasi serta lembar validasi ahli grafis. lembar validasi yang sudah diisi para ahli ataupun validator berikutnya dikelola dengan cara kuantitatif memanfaatkan skala likert. Lembar validasi ahli evaluasi mencakup dua aspek penilaian, tersusun atas komponen taraf konstruksi serta bahasa. Berbasis perolehan validasi evaluasi pada komponen konstruksi rerata prosentase kelayakan senilai 87,5% berkriteria sangat layak. Hal tersebut menampilkan bahwasanya asesmen berbasis *kahoot!* sudah mencukupi indikator dalam komponen konstruksi yakni pokok soal perumusannya jelas, rumusan pokok soal serta pilihan jawaban yaitu hanya pernyataan yang dibutuhkan, pokok soal tak membagikan pengarah pada kunci jawabannya, pokok soal tak memanfaatkan pernyataan negatif ganda, gambar/grafik/tabel/diagram jelas, item soal tak tergantung pada jawaban soal sebelumnya, soal mengukur level kognitif penalaran menganalisis, mengevaluasi, menciptakan. Perolehan validasi evaluasi pada komponen bahasa rerata prosentase kelayakan senilai 87,5% berkriteria sangat layak. Menampilkan bahwasanya asesmen berlandaskan *kahoot!* sudah mencukupi indikator dalam komponen bahasa yakni memanfaatkan bahasa yang selaras kaidah bahasa Indonesia, penggunaan bahasanya komunikatif, pilihan jawaban tak mengulangi kata ataupun kelompok kata yang persis, penggunaan bahasa yang tidak tabu.

Intepretasi Kelayakan Ahli Evaluasi

Presentase %	Kategori
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Gambar 3 : Intepretasi Kelayakan Ahli Evaluasi

Sementara, pendapat penilaian ahli validator pada lembar validasi ahli grafis didapati 10 komponen yang jadi acuan penilaian berkenaan kelayakan grafis. Rerata prosentase kelayakan pada komponen kegrafisan senilai 94% berkriteria sangat layak. Menampilkan bahwasanya asesmen berbasis *kahoot!* sudah mencukupi indikator pada komponen kegrafisan yakni penampilan warna secara menyeluruh yang bisa membagikan suasana yang selaras dengan asesmen, huruf yang dipakai memikat serta gampang dibaca, penggunaan kombinasi huruf tak terlalu banyak, gambar dan ilustrasi yang disajikan di jelas, unsur tata letak konsisten, keselarasan bentuknya, warnanya serta ukuran unsur tata letaknya, tempat hiasannya ataupun ilustrasinya menjadi latar belakang tidak mengacaukan kejelasan dan penyampaian informasi kepada siswa, kemudahan dalam pengelolaan dan pengoperasian alat bantu asesmen.

Intepretasi Kelayakan Ahli Grafis

Presentase %	Kategori
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Gambar 4 : Intepretasi Kelayakan Ahli Grafis

Berbasis perolehan validasi yang didapat, bisa diambil simpulan bahwasanyasanya prosentase rerata yang didapat dari validator ahli evaluasi ataupun validator ahli grafis yakni senilai 90,75%

berkriteria sangat layak. Menampilkan bahwasanya Asesmen Berbasis *Kahoot!* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi elemen Ruang Lingkup Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Surabaya ini layak guna diaplikasikan pada aktivitas pembelajaran di kelas bagi siswa.

Dalam tahap pengembangan ini didapati analisis item soal mencakup validitas, reliabilitas, level sulitnya soal, daya pembeda soal, serta taraf pengecoh soal. Perolehan dari analisa soal memanfaatkan *Anates* menampilkan bahwasanya 10 item soal *pre tes* serta 10 soal item post test dinyatakan valid, berikutnya guna reliabilitas bahwasanya koefisien reliabilitas alpha dari pre tes yakni senilai 0.80 dan Post tes senilai 0,85 yang bisa dilihat menggunakan tabel scale statistic. Hal ini jika dilihat dari kriteria interpretasi koefisien reliabilitas berarti termasuk dalam kriteria "sangat tinggi". Sejumlah 2 item soal *pre tes* memiliki kriteria "sukar", sejumlah 7 item soal *pre tes* memiliki kriteria "sedang" dan sejumlah 1 item soal *pre tes* memiliki kriteria "mudah", berikutnya sejumlah 2 item soal *post tes* memiliki kriteria "sukar", sejumlah 7 item soal *post tes* memiliki kriteria "sedang" dan sejumlah 1 item soal *post tes* memiliki kriteria "mudah". Daya pembeda soal, yakni dengan melihat kolom Biser pada tabel Item Statistics program *Anates* lalu dikategorikan selaras berkriteria yang ada. Pada asesmen soal *pre tes* soal pilihan ganda ini sejumlah 10 item soal memiliki kriteria "sangat baik, berikutnya pada asesmen soal *post tes* soal pilihan ganda ini sejumlah 10 item soal memiliki kriteria "sangat baik". Taraf pengecoh soal, yakni melihat kolom Prop Endorsing dalam tabel Item Statistics program *Anates*. Pengecoh soal bisa dinyatakan mempunyai fungsi bila jawaban pengecoh dalam setiap item soal sudah dipilih oleh seluruh siswa baik itu secara rata ataupun tidak, jika didapati satu jawaban pengecoh yang sama sekali tak dicentang siswa maknanya jawaban pengecoh tak mempunyai fungsi. Pada soal *Pre tes* sejumlah 10 item soal semua pengecoh mempunyai fungsi dengan baik dan dalam soal *Post Tes* sejumlah 10 item semua pengecoh berfungsi dengan baik.

Implementation

Tahapan berikutnya yakni tahapan implementasi (Implementation). Tahapan ini yaitu tahapan pengujian cobaan produk sesudah diterapkan revisi dari saran dosen validator dan sesudah melewati analisis item soal. Tahapan pengujian cobaan diterapkan kepada 34 siswa di kelas X Akuntansi yang sudah mencukupi kriteria menjadi subjek pengujian cobaan yakni sedang menempuh mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi pada elemen Ruang Lingkup Akuntansi & Keuangan Lembaga. Siswa dibagikan soal pilihan ganda sejumlah 10 soal *pre tes* dan 10 soal *post tes* dengan durasi waktu pengerjaan 20 menit. Dalam setiap item soal memiliki 5 pilihan jawaban yang dipilih salah satu oleh peserta didik. Pengujian cobaan ini bermaksud guna melihat respon siswa pada asesmen berbasis *kahoot!* yang sudah diterapkan pengembangan. Sesudah selesai mengerjakan asesmen, peserta didik diwajibkan guna menjawab angket respon peserta didik serta diberi peluang guna mengajukan pertanyaan bila muncul pertanyaan berkenaan asesmen ataupun angket respon yang belum dimengerti. Rerata prosentase kelayakan yang didapat senilai 94% berkategori "Sangat Dipahami" yang maknanya mendapatkan reaksi yang amat baik daripada peserta didik mencakup tiga aspek tampilan, aspek isi, dan aspek manfaat. Rerata prosentase angket respon peserta didik pada komponen tampilan senilai 99% berkriteria sangat dipahami. Hal tersebut menampilkan bahwasanya asesmen berbasis *kahoot!* sudah mencukupi indikator dalam komponen tampilan yakni tampilan pada soal menarik maka dari itu gampang dimengerti siswa, pokok soal yang ditampilkan jelas, petunjuk pengisian ataupun pengerjaan soal mudah dipahami oleh siswa. Dalam komponen isi memperoleh rerata prosentase senilai 96% hal itu menampilkan bahwasanya asesmen berbasis *kahoot!* sudah mencukupi indikator dalam komponen isi yakni konten yang didapati pada soal jelas serta gampang guna dimengerti oleh siswa, bahasanya mudah guna dimengerti siswa, soal bisa membantu guna mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Sementara komponen manfaat memperoleh rerata prosentase senilai 88% Penggunaan *Kahoot!* bisa mempermudah dalam pengerjaan asesmen penggunaan *Kahoot!* bisa membangkitkan motivasi peserta didik guna

menjawab pertanyaan dengan benar, penggunaan *Kahoot!* membuat pelajaran lebih efektif dan efisien, penggunaan *Kahoot!* bisa menumbuhkan motivasi peserta didik dalam dalam pengerjaan asesmen.

Evaluation

Tahapan terakhir merupakan tahapan evaluasi. Peneliti menganalisis metode pengembangan ADDIE yang tersusun dari 5 tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation yang dipakai sudah diterapkan secara optimal dengan mengevaluasi perolehan validasi ahli serta angket respon siswa. Pada tahapan ini terlihat kelayakan daripada asesmen berbasis *Kahoot!* yang sudah dikembangkan.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan asesmen berbasis *Kahoot!* ini dapat diambil simpulan bahwasanya Pengembangan ini menciptakan produk berbentuk asesmen berbasis *Kahoot!* dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi elemen Ruang Lingkup Akuntansi & Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Surabaya. Kelayakan asesmen berbasis *Kahoot!* dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi elemen Ruang Lingkup Akuntansi & Keuangan Lembaga mendapat perolehan yang sangat layak pada validasi ahli evaluasi dengan prosentase 87,5% dan perolehan validasi ahli grafis mendapat perolehan sangat layak dengan perolehan prosentase 94% dan di perkuat dengan analisis item soal memanfaatkan *Anates*. Respon peserta didik berkenaan asesmen berbasis *Kahoot!* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi elemen Ruang Lingkup Akuntansi & Keuangan Lembaga mendapat perolehan sangat dipahami dengan prosentase senilai 94% yang maknanya memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik mencakup tiga aspek tampilan, aspek isi, dan aspek manfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian *Pre tes* dan *Post Tes* Terhadap Perolehan Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Peserta didik SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Langgi, N. R., & Hakim, L. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile “Examination of Sharia” (Exshar) Sebagai Media Evaluasi Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 129–137. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p129>
- Mariati, M. (2021). Tantangan Mengembangkan Kurikulum Mandiri guna Pembelajaran Kampus Mandiri di Perguruan Tinggi Pendidikan. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Sosial Dan Humaniora*. <https://doi.org/https://doi.org/10.53695/syntesa.v1i1.405>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendiidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Pratiwi, U., & Fasha, E. F. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Hots Berbasis Kurikulum 2013 Terhadap Sikap Disiplin. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 123. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.330>

- Syafuri, H. B. (2022). Manajemen Kurikulum Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Kesetaraan Level Wustho Pada Pondok Pesantren At-Thohariyah Sodong Pandeglang. *Formosa Journal of Social Sciences (FJSS)*, 1(2), 167–182.
- Wardani, N. M. M., Haris, I. A., & Tripalupi, L. E. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Dan Perolehan Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Peserta didik Kelas X Ak Di Smk N 1 Singaraja Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 10(1), 263. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v10i1.20136>