



## Efektivitas Penggunaan Kahoot dan Ispring Suite Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI Bisnis Ritel

Febi Apriliani<sup>1\*</sup>, Amrullah<sup>1</sup>, Ratna Yulis Tyaningsih<sup>1</sup>, Laila Hayati<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8543>

Received : 20 Maret 2024

Revised : 18 Juli 2024

Accepted : 24 Juli 2024

**Abstract:** This research aims to test the efficacy and feasibility of Kahoot and Ispring Suite as evaluation media. The type of research used is descriptive quantitative research. Data collection techniques in this research are questionnaires and tests. The data analysis technique used is quantitative data analysis, which consists of analyzing the effectiveness and feasibility of evaluation media. This research was carried out after experts tested the instruments and media used had been tested for validity by experts. The results of the media validity test obtained an average score of 0,87 in the Very Valid category, and the validity of the questionnaire obtained an average score of 0,82 in the Very Valid category. To test the effectiveness of the media, classical learning completeness is used, which is obtained from the results of evaluating students using the media. Analysis of the evaluation results of students who used Kahoot showed that 28 students completed the evaluation, so they got a classical completion of 90,3% in the very effective category, and for those who used Ispring Suite 26 students completed the test, so they got completeness. Classical was 83,9% in the effective category. A student response questionnaire was used to test the feasibility of the resulting media, a student response questionnaire was used. Based on data analysis, the feasibility of Kahoot media was 86,38% in the very feasible category, and Ispring Suite media was 81,32% in the very feasible category. Based on these data, it can be concluded that Kahoot is more appropriate and effective to use as an evaluation media compared to Ispring Suite.

**Keywords:** Effectiveness, Evaluation Media, Ispring Suite, Kahoot, Learning Outcomes.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan dan kelayakan Kahoot dan Ispring Suite sebagai media evaluasi hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif yang terdiri dari analisis efektivitas dan kelayakan media evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan setelah instrumen dan media yang digunakan melalui uji validitas oleh ahli. Hasil uji validitas media evaluasi memperoleh skor rata-rata 0,87 dengan kategori Sangat Valid dan Validitas angket memperoleh skor rata-rata 0,82 dengan kategori Sangat Valid. Untuk menguji efektivitas media digunakan ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh dari hasil evaluasi peserta didik menggunakan media. Analisis hasil evaluasi peserta didik yang menggunakan Kahoot diperoleh hasil bahwa terdapat 28 peserta didik yang berhasil tuntas dalam evaluasi sehingga mendapatkan ketuntasan klasikal sebesar 90,3% dengan kategori sangat efektif dan yang menggunakan Ispring Suite terdapat 26 peserta didik yang berhasil tuntas dalam evaluasi ehingga mendapatkan ketuntasan klasikal sebesar 83,9% dengan kategori efektif, Untuk menguji kelayakan media yang dihasilkan digunakan angket respon peserta didik. Berdasarkan analisis data diperoleh untuk kelayakan media Kahoot sebesar 86,38% dengan kategori sangat layak dan media Ispring Suite sebesar 81,32% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kahoot lebih layak dan efektif digunakan sebagai media evaluasi dibandingkan dengan Ispring Suite.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Hasil Belajar, Ispring Suite, Kahoot, Media Evaluasi.

Email: [febiapriliani140@gmail.com](mailto:febiapriliani140@gmail.com)

## Pendahuluan

Ketercapaian tujuan pembelajaran dan ketuntasan peserta didik dalam menguasai kompetensi dasar dapat diketahui melalui pelaksanaan evaluasi pembelajaran (Suradi, 2018). Kegiatan evaluasi dalam pembelajaran memiliki kegunaan yang sangat kompleks, tidak hanya sebagai proses untuk mengklasifikasikan keberhasilan atau ketuntasan peserta didik dalam belajar, tetapi juga sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran (Hidayat & Asyafah, 2019). Selain itu, dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat diketahui kelemahan dan kekurangan yang selama ini dirasakan oleh peserta didik maupun guru, sehingga guru dapat memberikan perbaikan bagi peserta didik yang tertinggal, pembinaan sikap dan kebiasaan belajar dan peningkatan motivasi belajar (Susanto, 2016:53).

Evaluasi pembelajaran dapat diukur dengan cara menilai hasil belajar melalui penggunaan beberapa media, yaitu melalui media konvensional dengan menggunakan kertas maupun dengan memanfaatkan *Information and Communication Technology (ICT)* (Ramadhanti, Wiwit, & Solikhin, 2023). Evaluasi berbasis kertas atau *Paper Based Test (PBT)* merupakan suatu bentuk evaluasi yang menyajikan soal menggunakan kertas dan penulisan jawaban menggunakan kertas pula. Evaluasi berbasis *ICT* merupakan bentuk evaluasi yang menyajikan soal dan pengisian jawaban menggunakan media berbasis *ICT*.

Pembelajaran matematika masih menjadi pembelajaran yang ditakuti oleh peserta didik karena peserta didik masih menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Hal ini sejalan dengan pendapat Huzaimah dan Amelia (2021) bahwa pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan bagi peserta didik. Anggapan bahwa matematika itu sulit akan berdampak pada motivasi belajar siswa akan pelajaran matematika (Tyaningsih et al., 2022).

Rasa takut yang muncul sejak awal dalam diri peserta didik serta ditambah dengan kejenuhan saat melaksanakan kegiatan evaluasi tentunya berpengaruh pada ketuntasan belajar yang didapatkan peserta didik. Hal ini didukung dengan pernyataan Insani et al. (2023) bahwa kejenuhan belajar dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran matematika karena akan menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat dalam pembelajaran matematika. Selain itu, media evaluasi yang biasa digunakan yaitu media *PBT* yang cenderung membosankan karena hanya beralaskan alat tulis sehingga membuat peserta didik jenuh (Rohantizani, Nuraina, & Fonna, 2023).

Hasil survei yang dilakukan oleh Asesmen Nasional (AN) 2022 diperoleh data hasil belajar matematika jenjang SMA/SMK/Sederajat yang diukur dari kemampuan numerasi yaitu sebesar 41,14 % dengan kategori sedang. Hasil ini masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan kemampuan numerasi jenjang lainnya.

Hasil survei tersebut didukung oleh data yang didapatkan dari sekolah. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar matematika peserta didik kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 1 Mataram masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan hasil belajar yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun hasil belajar matematika yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1** Hasil Ulangan Harian Matematika Kelas XI SMK Negeri 1 Mataram

No	Kelas	Peserta Didik		Jumlah	Persentase Ketuntasan
		≥ 70	< 70		
1.	XI BR 1	9	22	31	29%
2.	XI BR 2	5	26	31	16%

Berdasarkan data pada Tabel 1 diketahui bahwa persentase peserta didik kelas XI Bisnis Ritel 1 yang tuntas sebesar 29% dan kelas XI Bisnis Ritel 2 sebesar 16%. Jumlah tersebut tentu sangat jauh dari minimum ketuntasan klasikal yang harus diperoleh agar pembelajaran dikatakan efektif.

Adapun hasil selama melaksanakan PLP di SMKN 1 Mataram diperoleh informasi bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah selama ini masih menggunakan evaluasi konvensional yaitu *PBT*. Selama pelaksanaan evaluasi, peserta didik menunjukkan perilaku kurang tertarik dan tidak fokus mengerjakan evaluasi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang saling mencontek, suasana ramai di kelas, serta pengumpulan jawaban yang melewati batas waktu yang telah ditetapkan.

Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan rangsangan melalui sebuah inovasi dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran agar peserta didik fokus dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Ningsih, Ramdani, dan Hadiprayitno (2024) bahwa guru harus mempertimbangkan alat pengukur keberhasilan belajar siswa. Daryanes dan Ririn (2020) juga menjelaskan bahwa cara meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan memberikan unsur rangsangan agar peserta didik termotivasi dalam belajar, salah satunya melalui sistem evaluasi yang lebih inovatif dan kreatif yang memanfaatkan teknologi informasi karena dapat membangkitkan motivasi.

Penggunaan media berbasis *ICT* sangat dibutuhkan karena kemajuan IPTEK yang sangat pesat sehingga memungkinkan para guru ataupun peserta didik lebih senang menggunakan media berbasis *ICT* (Ramdani et al., 2023). Penggunaan media berbasis *ICT* ini dapat menarik perhatian peserta didik mulai dari tampilan medianya hingga variasi-variasi di dalam media yang dapat mengalihkan rasa bosan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas evaluasi hasil belajar siswa di sekolah (Hamid, 2016).

Contoh media evaluasi berbasis *ICT* antara lain Wordwall, Quizizz, Kahoot, iSpring Suite, educandy, dan lain-lain. Media-media evaluasi tersebut pada umumnya memiliki konsep yang hampir sama, yang membedakannya ialah jenis-jenis pertanyaan dan kelengkapan fitur dari masing-masing media evaluasi. Untuk pembuatan soal matematika yang memerlukan simbol-simbol tertentu media yang paling cocok digunakan yaitu Kahoot dan iSpring Suite karena dalam media tersebut sudah disediakan fitur untuk menambahkan simbol matematika.

Kahoot adalah aplikasi dalam bentuk kuis *online* berisi soal atau tes yang ditampilkan dalam bentuk permainan (Supriatini, Refson, & Mustofa, 2020). Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya (Bahar et al., 2020).

Setiani dan Firmansyah (2021) menyatakan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media untuk mengevaluasi pembelajaran sangat disukai dan disenangi selama melakukan kegiatan belajar terlihat dari hasil penilaian tes evaluasi menggunakan Kahoot yang mendapatkan interpretasi sangat baik. Hal ini didukung dengan hasil penelitian dari Fajriyyah & Nugrahalia (2021) yaitu aplikasi Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi peserta didik. Hal ini terlihat dari persentase respon peserta didik di kelas eksperimen dalam kategori efektif, serta berdasarkan persentase respon guru termasuk kedalam kategori sangat efektif.

iSpring Suite adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan mendukung beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat ini biasa dihubungkan dengan powerpoint dan dapat dikolaborasi dengan beberapa *software* pendukung (Widyawati, Katminingsih, & Widodo, 2022). iSpring Suite dapat dengan mudah diaplikasikan dalam pembuatan soal atau kuis interaktif baik secara online maupun *offline* yang nantinya dapat digunakan untuk

mengukur prestasi atau perolehan siswa (Ariyanti, Mustaji, & Harwanto, 2020).

Cahyanti, Farida, dan Rakhmawati, (2019) menyatakan bahwa iSpring Suite sangat layak digunakan dalam mengembangkan tes *online/offline* pada pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farman et al. (2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan iSpring Suite sebagai instrumen penilaian atau evaluasi lebih efektif daripada menggunakan instrumen konvensional menggunakan kertas. Disisi lain, Longobelen, Blegur, dan Garak (2023) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa iSpring Suite dapat membantu guru untuk mendesain media pembelajaran serta membuat evaluasi dan latihan menggunakan berbagai jenis pilihan yang terdapat pada iSpring *quizmaker* sehingga lebih menarik dan *modern*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini menguji efektivitas Kahoot dan iSpring Suite berdasarkan ketuntasan klasikal. Selain itu, pengujian kelayakan media evaluasi dinilai menggunakan respon peserta didik terhadap penggunaan media evaluasi Kahoot dan iSpring Suite.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 1 Mataram pada semester Genap tahun ajaran 2023/2024 yang berada di Mataram, Nusa Tenggara Barat. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI Bisnis Ritel 1 dan XI Bisnis Ritel 2 yang sama-sama berjumlah 31 peserta didik sehingga jumlah sampel yakni 62 peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan angket. tes digunakan untuk menguji efektivitas media yang digunakan. Instrumen tes ini berupa evaluasi materi barisan dan deret yang dilaksanakan menggunakan media Kahoot dan iSpring Suite. Angket digunakan untuk menguji kelayakan media yang digunakan. Instrumen angket yang digunakan yaitu berupa lembar respon peserta didik.

Penelitian ini dilakukan setelah melalui uji validitas. Uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli yaitu dosen Pendidikan matematika dan guru matematika. Adapun instrumen yang divalidasi yaitu berupa angket untuk penilaian respon peserta didik dan ahli media, serta penilaian instrumen tes.

Selanjutnya, untuk mengetahui Tingkat kevalidan instrumen yang didasarkan pada hasil penilaian dari para ahli dihitung menggunakan rumus indeks Aiken menurut Retnawati (2016). Nilai yang dihasilkan

kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria penilaian berdasarkan Rahmat & Irfan (2019).

Teknik analisis data untuk menguji efektivitas media yang diperoleh dari evaluasi hasil belajar peserta didik digunakan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK). KBK didapatkan dari persentase ketuntasan peserta didik berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM yang telah ditetapkan di SMK Negeri 1 Mataram yaitu 70.

Teknik analisis data untuk kelayakan media yang diperoleh dari instrumen angket respon peserta didik terhadap penggunaan media evaluasi dilakukan dengan menghitung persentase tiap aspek pada angket. Setelah memperoleh persentase masing-masing aspek, selanjutnya dihitung rata-rata kelayakan. Rata-rata kelayakan yang diperoleh kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori kelayakan oleh Muhsan, Hanim, dan Zuraidah (2022).

## Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pembuatan instrumen dan media evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menghasilkan angket respon peserta didik dan instrument tes berupa media evaluasi yang siap pakai menggunakan Kahoot dan iSpring Suite untuk peserta didik kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 1 Mataram.

Pembuatan instrumen angket dibuat menggunakan daftar checklist yang berisi 16 pernyataan tentang respon siswa terhadap penggunaan media evaluasi Kahoot dan iSpring Suite. Sedangkan pembuatan instrumen tes berupa media evaluasi dibuat menggunakan tes yang dikombinasikan dengan media Kahoot dan iSpring Suite. Angket dan media evaluasi yang telah jadi kemudian dilakukan validasi oleh ahli. Dalam penelitian ini, validasi ahli yang digunakan yaitu validasi angket, validasi ahli evaluasi, dan ahli media. Adapun hasil validasi disajikan dibawah ini.

### Validasi Media Evaluasi Kahoot

Validasi media evaluasi Kahoot dilakukan oleh ahli evaluasi dan ahli media. Hasil validasi disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2** Hasil validasi media evaluasi Kahoot

Penilaian	Skor Validitas	Kriteria
Hasil validasi ahli evaluasi	0,85	Sangat Valid
Hasil validasi ahli media Kahoot	0,91	Sangat Valid
<b>Skor Rata-rata Validitas</b>	<b>0,88</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa media evaluasi Kahoot yang divalidasi oleh 2 ahli yang meliputi penilaian terhadap tes oleh ahli evaluasi mendapatkan skor 0,85 dan penilaian terhadap aspek media Kahoot oleh ahli media mendapatkan skor 0,91. Oleh karena itu, rata-rata validitas media evaluasi Kahoot memperoleh 0,88 dengan kriteria Sangat Valid.

### Validasi Media Evaluasi iSpring Suite

Validasi media evaluasi iSpring Suite dilakukan oleh ahli evaluasi dan ahli media. Hasil validasi disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3** Hasil validasi media evaluasi iSpring Suite

Penilaian	Skor Validitas	Kriteria
Hasil Validasi ahli evaluasi	0,85	Sangat Valid
Hasil ahli media iSpring Suite	0,88	Sangat Valid
<b>Skor Rata-rata Validitas</b>	<b>0,87</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 3 ditunjukkan bahwa media evaluasi iSpring Suite yang divalidasi oleh 2 ahli yang meliputi penilaian terhadap tes oleh ahli evaluasi memperoleh skor 0,85 dan terhadap penilaian terhadap aspek media iSpring Suite memperoleh skor 0,88. Oleh karena itu, rata-rata validitas media evaluasi iSpring Suite memperoleh 0,86 dengan kriteria Sangat Valid.

### Validasi Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik divalidasi oleh dosen Pendidikan matematika dan guru matematika SMK Negeri 1 Mataram. Hasil validasi disajikan dalam Tabel 4 berikut.

**Tabel 4** Hasil validasi angket respon peserta didik

Penilaian	Skor Validitas	Kriteria
Hasil validasi oleh dosen	0,79	Valid
Hasil validasi oleh guru	0,86	sangat valid
<b>skor rata-rata validitas</b>	<b>0,82</b>	<b>sangat valid</b>

Berdasarkan Tabel 4 ditunjukkan bahwa validitas angket respon siswa yang divalidasi oleh dosen mendapatkan skor 0,79 dengan kategori valid dan yang divalidasi oleh guru mendapatkan skor

0,86 dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, rata-rata skor validitas unuk angket respon peserta didik memperoleh 0,82 dengan kriteria sangat valid.

Setelah instrumen dinyatakan valid oleh ahli, maka media media evaluasi dan angket respon peserta didik yang telah dikembangkan dapat digunakan pada situasi nyata di kelas. Media evaluasi akan digunakan pada kelas XI Bisnis Ritel 1 dan Bisnis Ritel 2 SMK Negeri 1 Mataram. Kelas XI Bisnis Ritel 1 menggunakan media evaluasi Kahoot dan XI Bisnis Ritel 2 menggunakan media evaluasi Ispring Suite.

Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes setelah pembelajaran berbasis kahoot. Adapun hasil dari evaluasi menggunakan media disajikan dalam Tabel 5.

**Tabel 5** Hasil evaluasi menggunakan Kahoot

Keterangan	BR1 (Ispring Suite)	BR2 (Kahoot)
Nilai Maksimal	100	100
Nilai Minimal	40	30
Jumlah peserta didik yang tuntas	26	28
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	5	3
<b>Ketuntasan Klasikal (%)</b>	<b>83,9</b>	<b>90,3</b>

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh jumlah peserta didik kelas BR1 yang tuntas sebanyak 26 dari 31 peserta didik dengan ketuntasan Klasikal 83,9% dan peserta didik BR2 yang tuntas sebanyak 28 dari 31 peserta didik dengan ketuntasan klasikal 90,3%.

Setelah media evaluasi diterapkan di kelas, selanjutnya peserta didik diberikan angket guna mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media evaluasi. Hasil angket respon peserta didik disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6** Hasil angket respon peserta didik

Aspek Penilaian	Skor (%)	
	BR1	BR2
Tampilan	80,21	87,65
Kualitas Isi	84,19	84,51
Operasional	79,56	86,98
Skor Rata-rata Respon	81,32	86,38
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan Tabel 6 ditunjukkan bahwa hasil angket respon peserta didik kelas XI BR1 memperoleh persentase skor sebesar 81,32% dengan kategori Sangat Layak dan kelas XI BR2 memperoleh persentase skor sebesar 86,38% dengan kategori Sangat Layak.

Pada penggunaan Kahoot dan iSpring Suite sebagai media evaluasi, dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui keefektifan penggunaan Kahoot dan iSpring Suite sebagai media evaluasi. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran matematika di SMK Negeri 1 Mataram yaitu 70. Berdasarkan analisis hasil evaluasi pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa penggunaan media Kahoot sebagai media evaluasi pada peserta didik kelas XI Bisnis Ritel 2 memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 90,3% dengan kategori Sangat Efektif. Hasil efektivitas tersebut didukung oleh hasil penelitian Ulantina et al. (2023) yang menjelaskan bahwa suatu media dikatakan efektif apabila memenuhi ketuntasan belajar klasikal atau  $\geq 75\%$  peserta didik di kelas tersebut tuntas. Sejalan dengan itu, penelitian Darmiah (2023) juga memperkuat bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik memiliki keefektifan yang berada pada kategori efektif. Oleh karena itu, Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar pada pembelajaran matematika. Kemudian, untuk penggunaan media iSpring Suite di kelas XI Bisnis Ritel 1 memperoleh Ketuntasan Klasikal sebesar 83,9% dengan kategori efektif. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Agustomi, Yanti, dan Sepriyanti (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan iSpring Suite lebih efektif meningkatkan ketuntasan belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan *Ispring Suite*. Dengan demikian iSpring Suite efektif digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika di kelas XI Bisnis Ritel 1.

Selain dilakukan pengujian terhadap efektivitas, pada uji coba ini juga dilakukan uji kelayakan pada Kahoot dan iSpring Suite dengan cara penyebaran angket pada peserta didik yang telah menggunakan Kahoot dan Ispring Suite. Berdasarkan hasil analisis angket yang disajikan pada Tabel 6 ditunjukkan bahwa dari Kelas XI Bisnis Ritel 1 yang menggunakan media evaluasi iSpring Suite diperoleh skor rata-rata aspek pada media iSpring Suite sebesar 81,32% dengan kategori Sangat Layak. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media evaluasi Ispring Suite layak digunakan. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian Cahyanti,

Farida, & Rakhmawati (2019) yang menyatakan bahwa Ispring Suite sangat layak digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Firdha & Zulyusri (2022) juga menyatakan bahwa penggunaan Ispring Suite layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dari kelas XI Bisnis Ritel 2 yang menggunakan media evaluasi Kahoot diperoleh skor rata-rata aspek pada media Kahoot sebesar 86,38% dengan kategori Sangat Layak. Hasil persentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi Kahoot layak digunakan. Hasil kelayakan tersebut juga didukung oleh penelitian Damayanti dan Dewi (2021) yang menyatakan bahwa aplikasi Kahoot layak digunakan dalam pembelajaran.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil Kesimpulan sebaga berikut:

1. Hasil efektivitas dari Kahoot sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika yang diinjau dari hasil evaluasi peserta didik pada materi barisan dan deret diperoleh hasil 28 dari 31 peserta didik tuntas secara KKM dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,3% sehingga Kahoot sangat efektif digunakan sebagai media evaluasi. Sedangkan untuk iSpring Suite memperoleh hasil 26 dari 31 peserta didik tuntas secara KKM dengan persentase klasikal sebesar 83,9% sehingga Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi.
2. Hasil uji kelayakan Kahoot dan iSpring Suite sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika dari hasil respon peserta didik yang ditinjau dari aspek tampilan, kualitas isi, dan operasional diperoleh rata-rata sebesar 86,38% untuk media evaluasi Kahoot dan 81,32% untuk media evaluasi iSpring Suite. Dengan demikian Kahoot dan iSpring Suite termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media evaluasi.

## Referensi

- Agustomi, Yanti, A. I., & Sepriyanti, E. (2022). Pemanfaatan Media Berbasis Ispring Suite Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa: Literature Review. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 62-68.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8. *Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli*, 8(2), 381-389.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektivitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Cahyanti, A. D., Farida, & Rosida, R. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika Dengan Ispring Suite. *Indnesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 363-371.
- Damayanti, N. A & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplkasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
- Darmiah. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoo Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Kuliah Baca Tulis Al-Qur'an. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 90-100.
- Daryanes, F. & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- Fajriyyah, A. A. & Nugrahalia, M. (2021). Efektivitas Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4(4), 224-229.
- Farman, Anjelina, S., Putri, Q. T., Mardiah, N. A., & Sari, K. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Matematika Berbasis Ispring Suite. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2040-2052.
- Firdha, N. & Zulyusri. (2022). Penggunaan Ispring Suite Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Dklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101-106.
- Hamid, M. A. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 37-46.
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi dan Implikasinya dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159-181.
- Huzaimah, P. Z. & Amelia, R. (2021). Hambatan yang dialami siswa dalam pembelajaran daring matematika pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 533-541.
- Insani, S. P., Darmiany, Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas Guru di Abad 21 dalam

- Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 66-72.
- Longobelen, F. A., Blegur, I. K. S., & Garak, S. S. (2023). Pemanfaatan ispring quizmaker sebagai Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 287-295.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(2), 57-65.
- Ningsih, S., Ramdani, A., & Hadiprayitno, G. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Berbasis Android Dengan Media Video Pembelajaran. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 462-468.
- Rahmat & Irfan, D. (2019). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK. *VOTEKNIKA: Jurnal Vokasi Teknik*
- Ramadhanti, P. K., & Solikhin, F. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Kogniif Berbasis ISpring Suite9 Pada Materi Larutan Penyangga Di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan dan ilmu Kimia*, 7(1), 57-64.
- Ramdani, B. W. S., Amrullah, Junaidi, Prayitno, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Teorema Pythagoras Menggunakan Software Delphi dan Geogebra. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 139-152.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rohantizani, Nuraina, & Fonna, M. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *CATIMORE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 118-123.
- Setiani, R. N. & Firmansyah, D. (2021). Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math:Aritgeo Saat Pandemi COVID-19. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 13-28.
- Supriatini, Refson, & Mustofa. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII*. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 48-62.
- Suradi, A. (2018). Supervisi Akademik Kepala Sekolah Pada Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 13-29.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317-326.
- Ulantina, Y. A., Sridana, N., Lu'luilmaknun, U., & Harry, S. (2023). Efektivitas LKPD Berbasis Budaya Lokal dalam Materi Himpunan Kelas VII di SMPN 9 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2302-2307.
- Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT*, 128-134.