

**RANCANGAN PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI  
MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Pada  
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

OLEH:

**SUMLARSI SIMANULLANG**  
**NPM:1602070005**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website E-mail



## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Rancangan Pengembangan Alat Evaluasi Menggorekan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi

Saya layak di sidangkan.

Medan, 17 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Dra. Fatmawarni, M.M)



Dekan,

(Dr. Elhianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

Diketahui oleh:  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulvani Sibotang, M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : [ww.fkip.umsu.ac.id](http://ww.fkip.umsu.ac.id) E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 13 Agustus 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

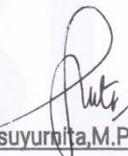
Nama : Sumi Arsi Simanullng  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Rancangan Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada pembelajaran Akuntansi

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

Ketua  
  
Dr.H.Elfrianto Nasution,S.Pd.,M.Pd

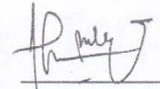
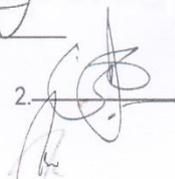
PANITIA PELAKSANA

Sekretaris  
  
Dra.Hj.Syamsuyurnita,M.Pd



ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
3. Dra. Fatmawarni M.M

1. 
2. 
3. \_\_\_\_\_

## **ABSTRAK**

**SUMI ARSI SIMANULLANG, NPM: 1602070005 Rancangan  
Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi.  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Sumatera Utara.**

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian dilaksanakan di perpustakaan UMSU pada bulan September 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Prosedur tersebut adalah 1) mengkaji potensi masalah yang ada di lapangan, 2) menetapkan tujuan dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, 3) validasi ahli media dan ahli materi, 4) dari hasil validasi kemudian melakukan revisi produk apabila diperlukan, 5) uji coba lapangan dan analisis uji coba lapangan, 6) produk akhir. Sedangkan tahapan dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot. Hasil penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot belum dapat diketahui dikarenakan peneliti masih proses merancang alat evaluasi. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian hingga menghasilkan produk akhir aplikasi kahoot yaitu, 1) mengkaji potensi masalah yang ada di lapangan, 2) menetapkan tujuan dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, 3) membuat rancangan awal dari aplikasi kahoot yang akan dikembangkan, 4) validasi ahli media dan ahli materi, 5) dari hasil validasi kemudian melakukan revisi produk apabila diperlukan, 6) uji coba lapangan dan analisis uji coba lapangan, 7) produk akhir. Uji kelayakan yang dilakukan oleh dosen ahli menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot yang dikembangkan layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran dengan revisi sesuai saran. Semua aspek yang dinilai memenuhi syarat sebuah media untuk dikatakan layak, yaitu masuk pada range kriteria “Baik” atau “Sangat Baik”. Uji kelayakan yang dilakukan meliputi beberapa aspek sebagaimana dijelaskan pada pembahasan di atas yaitu meliputi aspek umum, aspek substansi materi, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual.

Kata kunci: Rancangan Alat evaluasi menggunakan Aplikasi kahoot, Uji kelayakan Aplikasi Kahoot.

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “**Rancangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi.**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga syafa'atnya kita peroleh. Amin ya Robbal 'Alamin.

Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua tercinta Ayahanda **Masdin Simanulang** dan Ibunda **Murtini Situmorang** yang paling penulis sayangi dan hormati yang dengan

ikhlasnya membesarkan, mendidik, dan memfasilitasi penulis selama ini. Semoga Allah membalas semuanya. Serta buat adik-adik penulis yaitu **Hikmal habibi, Mahpuja Indana, Lilis Purnama, Azwar Nasir, Nurul Hidayat, Haykal Rizki Parhan, dan Arsila Nur Zakhra** yang senantiasa mendukung penulis dalam setiap perjalanan yang penulis tempuh sampai saat ini.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besanya kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak **Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi.
5. Ibu **Dra. Fatmawarni, M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing Materi yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen & Staf Pengajar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya pada Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Kepada rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Akuntansi Stambuk 2016, khususnya kelas A pagi, terkhusus sahabat penulis yang senantiasa

setia sama penulis dari awal ujian masuk sampai berakhirnya kuliah penulis yaitu **Triska Nurhabibah, Latifah Agustina**. terima kasih akan kesediannya untuk berbagi.

8. **Syaiful Rizky Simanullang** Sepupu yang baik hati yang mau membantu dari awal kuliah sampai akhir.

Akhir kata penulis akan menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Medan, November 2020

Penulis

**SUMI ARSI SIMANULLANG**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI BERITA ACARA.....</b>	<b>i</b>
<b>BERITA ACARA.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori .....	9
B. Penelitian yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir .....	26
D. Pertanyaan Penelitian .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian .....	30

B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
C. Definisi Operasional Variabel.....	31
D. Prosedur Pengembangan.....	36
E. Metode Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Proses Perancangan Awal.....	49
2. Proses Pengembangan kahoot.....	51
3. Desain kahoot.....	52
4. Validasi Produk dan Revisi Produk.....	54
5. Pembahasan Hasil Penelitian .....	59
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	60
B. Keterbatasan.....	60
C. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. ....	20
Tabel 2.2.....	21
Tabel 3.1.....	39
Tabel 3.2.....	40
Tabel 3.3.....	41
Tabel 3.4.....	43
Tabel 3.5.....	45
Tabel 4.6.....	54
Tabel 4.7.....	55
Tabel 4.8.....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	28
Gambar 3.1 .....	30
Gambar 3.3 .....	36
Gambar 3.4 .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup .....	64
Lampiran 2. Form K-1 .....	65
Lampiran 3. Form K-2 .....	66
Lampiran 4. Form K-3 .....	67
Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan Proposal .....	68
Lampiran 6. Lembar Pengesahan Proposal .....	69
Lampiran 7. Permohonan Perubahan Judul Skripsi.....	70
Lampiran 8. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	71
Lampiran 9. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal .....	72
Lampiran 10. Surat Pernyataan Tidak Plagiat .....	73
Lampiran 11. Surat Permohonan Izin Riset .....	74
Lampiran 12. Surat Balasan Riset .....	75
Lampiran 13. Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	76
Lampiran 14. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	77
Lampiran 15. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi.....	78
Lampiran 16. Lembar Pengesahan Skripsi.....	79
Lampiran 17. Lembar Keaslian Skripsi .....	80

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Setiap bangsa mempunyai cita-cita untuk menjadi bangsa yang maju. Sudah tidak menjadi rahasia lagi bahwa maju tidaknya suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Kualitas pendidikan menjadi indikator kesejahteraan suatu bangsa. Dapat dibayangkan jika proses pendidikan itu gagal, maka akan sangat sulit bagi suatu bangsa untuk mencapai kemakmuran. Sebagaimana diketahui, pendidikan merupakan pencetak Sumber Daya Manusia yang berkualitas baik dari segi spiritual, intelegensi, dan skill.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS). Pengertian pendidikan yang demikian menyimpan makna teleologis bahwa pendidikan berusaha untuk menciptakan warga negara yang bertaqwa, berakhlak dan terampil. Dalam pencapaian tersebut, diselenggarakan serangkaian kegiatan pembelajaran baik yang sifatnya formal maupun non-formal dengan berbagai jenjang. Mulai dari pendidikan usia dini sampai pendidikan perguruan tinggi. Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK) dan Perguruan Tinggi merupakan jenjang pendidikan yang ditempuh dalam pembelajaran formal. Hal tersebut

merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam lingkup pendidikan.

Berbicara kualitas pada lingkup pendidikan, tidak bisa lepas dari peran seorang guru di dalamnya. Pendidikan pada hakekatnya berupaya untuk mendewasakan manusia dimana seorang guru biasanya berperan sebagai fasilitator dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan. Guru mempunyai peranan yang vital dalam proses pembelajaran. Kemajuan zaman sekarang ini, pendidikan ditantang dengan berbagai hal yang beragam. Banyaknya pengangguran dari produk pendidikan ditambah lagi dengan banyaknya penyimpangan sosial merupakan salah satu kegagalan pendidikan. Oleh sebab itu maka guru sebagai fasilitator dalam pendidikan dituntut memiliki kriteria kompetensi minimal untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas.

Dalam pendidikan diperlukan setidaknya tiga komponen pokok dalam pembelajaran. Komponen tersebut meliputi (1) tujuan pembelajaran, (2) kegiatan pembelajaran, dan (3) evaluasi pembelajaran. Ketiganya tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan fokus pertama dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang jelas akan memberikan petunjuk yang jelas pada kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pemilihan materi, strategi pembelajaran dan metode pembelajaran setidaknya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Begitu pula dengan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada ketrampilan, maka pemilihan jenis evaluasi akan berbeda dengan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengetahuan. Secara umum evaluasi dapat diartikan sebagai

penilaian. Kegiatan evaluasi merupakan “PR” Pemerintah dalam memajukan mutu pendidikan. Hal ini tertuang dalam Undang-undang Sisdiknas no 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa sistem evaluasi berupaya untuk mengendalikan mutu pendidikan. Dalam peraturan tersebut, pemerintah menjamin upaya pengendalian mutu pendidikan melalui evaluasi pendidikan.

Evaluasi menurut Ralp Tyler (1950) dalam bukunya Suharsimi Arikunto (2009:3) merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Evaluasi dilakukan dengan langkah mengukur dan menilai. Mengadakan evaluasi meliputi kedua langkah tersebut, yakni mengukur dan menilai. Evaluasi, penilaian atau pengukuran tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan. Hasil dari evaluasi merupakan salah satu indikator tercapainya pendidikan. Evaluasi juga menginformasikan bagaimana tingkat kualitas pendidikan pada suatu bangsa. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-undang Sisdiknas tahun 2003, bahwa evaluasi dilakukan dalam pengendalian mutu pendidikan. Dengan demikian dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, kegiatan evaluasi memerlukan mekanisme, prosedur serta instrumen evaluasi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pengamatan penulis dilapangan, kegiatan evaluasi pembelajaran belum sepenuhnya maksimal khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Kegiatan evaluasi pembelajaran masih sangat sedikit yang menggunakan bantuan aplikasi komputer. Evaluasi pembelajaran masih dilaksanakan dengan cara konvensional yang kurang efisien. Kegiatan evaluasi pembelajaran dimulai saat guru membuat soal, guru membagikan soal,

selanjutnya siswa mengerjakan soal, guru mengoreksi hasil tes, dan yang terakhir guru menginformasikan hasil tes siswa. Evaluasi pembelajaran yang demikian dibutuhkan waktu yang sangat lama. Belum lagi termasuk di dalamnya analisis butir soal untuk mengetahui tingkat kualitas soal. Evaluasi pembelajaran seperti ini bisa berimplikasi evaluasi pembelajaran menjadi tidak efektif. Terbatasnya waktu yang dimiliki oleh guru menjadi masalah ketika di satu sisi guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan di sisi lain guru dituntut melakukan evaluasi pembelajaran untuk menilai hasil belajar. Akibatnya guru lebih memilih untuk menggunakan instrumen-instrumen evaluasi yang telah disediakan oleh lembaga-lembaga penerbit modul belajar. Sebagai contoh, penggunaan soal-soal latihan dalam LKS yang kurang relevan karena sifatnya dirasa masih sangat umum. Instrumen yang kurang baik ini akan berakibat evaluasi hasil belajar tidak valid. Menurut Suharsimi Arikunto (2009:26) instrumen evaluasi dikatakan baik apabila instrumen evaluasi tersebut mampu mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Hal ini berarti dalam melakukan evaluasi pendidikan untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik memerlukan mekanisme dan prosedur yang baik dengan menggunakan instrumen evaluasi yang dapat diandalkan.

Globalisasi pada masa sekarang ini yang ditandai semakin pesatnya perkembangan teknologi mengakibatkan perlu adanya penyesuaian di segala bidang. Tidak terkecuali penyesuaian dalam dunia pendidikan. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah penyesuaian dalam bidang pendidikan pembelajaran kearah yang lebih modern demi tercapinya tujuan pendidikan itu sendiri. Inovasi dan pengembangan pada pembelajaran yang mengarah pada pemanfaatan

teknologi menjadisalah satu upaya dalam memajukan dunia pendidikan. Kemajuan teknologi yang sangat pesat terutama dalam perkembangan komputer memungkinkan pengembangan program dan aplikasi yang kreatif dalam menciptakan program-program komputer yang lebih mudah diterima dan bisa digunakan siapa saja dengan kemudahan dalam pengoperasiannya.

Berdasarkan pengamatan penulis, penggunaan komputer untuk melakukan evaluasi pendidikan dirasa masih jarang pemanfaatannya. Penggunaan komputer dalam bidang evaluasi pendidikan akan sangat membantu untuk mengontrol kualitas instrumen penilaian. Namun, dengan kerendahan hati perlu diakui bahwa tidak semua tenaga pendidik mampu memanfaatkan kemajuan teknologi ini dalam membuat instrumen evaluasi yang baik. Hal ini menjadi masalah tersendiri ketika guru dituntut untuk menggunakan media yang lebih relevan dengan perkembangan zaman. Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi komputer dirasa akan sangat membantu ketika media tersebut dibuat untuk dapat dengan mudah digunakan tanpa perlu pengetahuan di bidang teknologi yang mendalam.

Terkait dengan perkembangan teknologi komputer, dalam tulisan ini akan dikaji secara khusus pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi dengan harapan nantinya produk ini dapat membantu para tenaga pendidik untuk membuat instrumen evaluasi dengan lebih mudah dan lebih baik dengan tetap memperhatikan keefektifan kegiatan evaluasi. Judul yang diangkat oleh penulis dalam tulisan ini adalah “Rancangan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan, di antaranya:

1. Evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional kurang efektif dan efisien.
2. Guru mengalami kesulitan dan kerepotan dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar.
3. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, pemanfaatan komputer dalam evaluasi pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi belum maksimal.
4. Belum banyak diketahui secara luas bagaimana cara mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian dan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi ini dibatasi pada pengembangan sebagai solusi untuk evaluasi pembelajaran yang lebih baik.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi?
2. Bagaimanakah kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi

kahoot pada pembelajaran akuntansi?

### **1.5 Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi.
2. Mendapatkan kajian mengenai kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi ditinjau dari berbagai aspek penilaian sebagai validasi dan verifikasi pakar atau expert judgment.

### **1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Dari penelitian dan pengembangan alat evaluasi hasil belajar diharapkan beberapa manfaat oleh penulis sebagai berikut:

### **1.6 Bagi Penulis**

Penelitian dan pengembangan alat ini bermanfaat dalam khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan produk alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi.

Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi.

### **1.7 Bagi Siswa**

Dengan produk pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot

pada pembelajaran akuntansi bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran yang lebih baik, khususnya dalam pengukuran dan penilaian hasil yang lebih akurat, efektif dan cepat.

### **1.8 Bagi Guru**

Produk pengembangan ini bermanfaat bagi guru dalam membantu membuat alat evaluasi hasil belajar yang lebih baik.

Guru diharapkan terinspirasi untuk mengembangkan alat evaluasi yang lebih interaktif, khususnya pengembangan alat evaluasi yang berbantu komputer.

### **1.9 Bagi Dunia Pendidikan**

Sumbangan produk pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi.

Didapat kajian kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1. Deskripsi Teori**

##### **2.1.1 Evaluasi Pembelajaran**

###### **1. Pengertian Evaluasi**

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (2008) evaluasi diartikan penilaian sedangkan mengevaluasi adalah memberikan penilaian. Sedangkan menurut Pudji Mulyono dan Djaali (2007:2) Evaluasi adalah proses menilai suatu barang berdasarkan kriteria dan tujuan yang telah ditetapkan, yang selanjutnya diikuti dengan pengambilan keputusan atas obyek yang dievaluasi.

Menurut Chabib Toha (2001:1) evaluasi merupakan kegiatan terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.

Evaluasi bersifat hierarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (assessment), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran. Pengukuran diartikan sebagai kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan kriteria, penilaian (assessment) merupakan kegiatan menafsirkan dan mendeskripsikan hasil pengukuran, sedangkan evaluasi merupakan penetapan nilai atau implikasi berlaku (Eko Putro Widyoko 2009:4)

Berdasarkan uraian di atas, secara umum evaluasi dapat didefinisikan sebagai kegiatan pengukuran dan penilaian pada suatu objek, sedangkan evaluasi pendidikan dapat diartikan sebagai proses pengumpulan data yang dilakukan dengan pengukuran dan penilaian untuk menginformasikan sejauh

mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan itu tercapai dengan cara-cara ilmiah yang telah ditetapkan

## 2. Prinsip Evaluasi

Dalam evaluasi pembelajaran ada suatu prinsip yang umum dan menjadi dasar yang penting dalam mengadakan evaluasi pembelajaran. Di dalam bukunya Suharsimi Arikunto (2009:24) menjelaskan triangulasi adanya hubungan yang erat dari tiga komponen, yaitu;

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Kegiatan pembelajaran atau KBM
- 3) Evaluasi

Penjelasan dari bagan triangulasi di atas adalah sebagai berikut;

### a) Hubungan antara tujuan dan KBM

Menyusun dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam bentuk rencana mengajar hendaknya mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Anak panah yang mengarah antara tujuan dan KBM bermakna bahwa KBM mengacu pada tujuan, tetapi juga mengarah dari tujuan ke KBM, menunjukkan langkah dari tujuan dilanjutkan pemikirannya ke KBM.

### b) Hubungan antara tujuan dengan evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan data guna mengukur sejauh mana tujuan dari pembelajaran sudah tercapai. Dengan demikian makna anak panah berasal dari evaluasi menuju ke tujuan. Namun, di sisi lain dalam menyusun alat evaluasi mengacu pada tujuan yang sudah ditetapkan.

### c) Hubungan antara KBM dengan evaluasi

Pada point (a) sudah disebutkan bahwa KBM dirancang dan disusun dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan. Kemudian pada point (b) disebutkan bahwa alat evaluasi disusun juga harus mengacu pada tujuan. Dalam penyusunan alat evaluasi selain mengacu pada tujuan pembelajaran juga harus mengacu pada KBM yang dilaksanakan. Sebagai contoh, jika KBM dilakukan oleh guru yang menitikberatkan pada ketrampilan, maka evaluasi hendaknya juga mengukur tingka ketrampilan siswa, bukannya aspek pengetahuan.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dalam perencanaan KBM harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Demikian juga dalam menyusun alat evaluasi, hendaknya juga mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi juga tidak semata- mata hanya terpacu pada tujuan pembelajaran. KBM yang dilakukan juga harus diperhatikan dalam kegiatan evaluasi. Kegiatan belajar yang menitikberatkan pada ketrampilan maka evaluasi juga berbeda ketika kegiatan belajar yang menitikberatkan pada pengetahuan.

#### d) Alat Evaluasi berbasis Teknologi Informasi

Secara umum alat dapat didefinisikan sebagai suatu yang dapat digunakan untuk mempermudah kerja manusia secara lebih efektif dan efisien. Menurut Suharsimi Arikunto (2009:26) Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen”. Dengan kata lain maka alat evaluasi juga dikenal dengan intrumen evaluasi. Sedangkan menurut Anas Sudijono (2009:65) alat evaluasi hasil belajar adalah semua alat yang dipergunakan dalam rangka melakukan evaluasi hasil belajar.

Suharsimi Arikunto (2009:33) menggolongkan alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan siswa dengan lebih ringkas membedakan menjadi tiga

macam, yaitu tes diagnostik, tes formatif, dan tes sumatif.

Model alat evaluasi berbasis teknologi informasi adalah pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi dalam pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan sarana bantuan aplikasi program komputer. Menggunakan aplikasi kahoot memungkinkan guru untuk membuat instrumen evaluasi secara komputerisasi dan memungkinkan penilaian (koreksi) secara otomatis. Instrumen evaluasi dibatasi pada bentuk test objektif pilihan ganda. Dalam pengembangan selanjutnya, aplikasi kahoot yang berbasis teknologi juga memungkinkan dalam analisis butir soal yang dibuat sebagai tahap lanjutan untuk mengetahui kualitas/kelayakan instrumen evaluasi.

e) Test Pilihan Ganda (multiple choice test)

Test adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Alat evaluasi yang berupa tes sangat beragam. Tes berdasarkan fungsinya sebagai alat pengukur perkembangan/kemajuan belajar peserta didik dibedakan menjadi enam golongan yaitu (1) Tes Seleksi, (2) Tes Awal, (3) Tes Akhir, (4) Tes Diagnostik, (5) Tes Formatif, dan (6) Tes Sumatif (Anas Sudijono, 2009:67).

Menurut Hamzah B. Uno dan Satria Koni (2012:111), tes merupakan seperangkat rangsangan (stimuli) yang di berikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang menjadi dasar bagi penetapan skor angka. Sedangkan tes pilihan ganda (multiple choice) adalah tes yang memuat serangkaian informasi yang belum lengkap, dan untuk melengkapinya adalah dengan jalan memilih dari berbagai alternative pilihan yang sudah disediakan. Tes pilihan ganda mempunyai empat (4) variasi, yaitu (1) pilihan ganda bias, (2)

asosiasi, (3) hubungan antar hal, dan(4) menjodohkan

Menurut Nana Sudjana (2002:48) tes pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Tes pilihan ganda mempunyai empat struktur yang terdiri atas sebagai berikut:

Stem : pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan.

Option : sejumlah pilihan atau alternative jawaban Kunci:jawaban yang benar atau yang paling tepat

Distractor : jawaban-jawaban lain selain kunci jawaban (pengecoh) (Nana Sudjana, 2002:48)

Bentuk tes pilihan ganda mempunyai kebaikan dan kelemahan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

- Kebaikan bentuk tes pilihan ganda adalah:
  - a) Materi yang diujikan dapat mencakup sebagian besar dari bahan pengajaran yang telah diberikan
  - b) Jawaban siswa dapat dikoreksi (dinilai) dengan mudah dan cepat dengan menggunakan kunci jawaban.
  - c) Jawaban untuk setiap pertanyaan sudah pasti benar atau salah sehingga penilaiannya bersifat objektif.
- Kelemahan bentuk tes pilihan ganda adalah:
  - a) Kemungkinan untuk melakukan tebakan jawaban masih cukup besar.
  - b) Proses berpikir siswa tidak dapat dilihat dengan nyata. (Nana Sudjana, 2002:49)

Dalam membuat tes yang berbentuk pilihan ganda diperlukan petunjuk-

petunjuk. Chabib Toha (2001:71) menjelaskan petunjuk umum untuk menyusun tes bentuk multiple choice. sebagai berikut:

- 1) Hendaknya antara pernyataan dalam soal dengan alternative jawaban terdapat kesesuaian.
- 2) Kalimat pada tiap-tiap butir soal hendaknya dapat disusun dengan singkat dan jelas.
- 3) Sebaiknya tidak menggunakan bentuk kalimat negative, dan jika terpaksa digunakan harap diberi tanda khusus, misalnya dengan garis bawah, atau cetak miring.
- 4) Pernyataan pada setiap butir hendaknya tidak saling tergantung antara item yang satu dengan lainnya, melainkan masing-masing berdiri sendiri.
- 5) Gunakan perintah “manakah alternative jawaban yang paling baik”; atau “pilihlah jawaban yang lebih baik dari yang lain”, apabila terdapat lebih satu jawaban benar.
- 6) Jangan sekali-kali membuang kata depan dari suatu pernyataan, sehingga menyulitkan pemahaman terhadap isi soal.
- 7) Soal hendaknya disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- 8) Setiap butir pertanyaan hendaknya hanya mengandung satu masalah, meskipun masalah itu agak kompleks.
- 9) Jika perlu urutan jawaban benar dalam pertanyaan dapat disusun berdasarkan atas pola susuna alphabet, atau tahun dan tanggal kelahiran, atau tanggal dan tahun pelaksanaan ujian.
- 10) Kunci jawaban dan distraktornya harus memiliki kesesuaian dengan pernyataan yang disusun.

- 11) Alternatif jawaban hendaknya disusun dalam kalimat yang panjang pendeknya relative sama, sehingga tidak menimbulkan dugaan bahwa kalimat yang panjang adalah jawaban yang benar
- 12) Alternatif jawaban yang ditawarkan hendaknya bersifat homogeny, terutama dalam isi dan bentuknya, maupun struktur kalimatnya.
- 13) Hindarkan pengulangan kalimat antara yang terdapat dalam pernyataan dengan yang ada pada alternatif jawaban.
- 14) Jangan menggunakan alternatif yang tumpang tindih, maupun menggunakan kata-kata sinonim.
- 15) Jangan menggunakan kata-kata yang menunjukkan kepastian seperti , “selalu”, “kadang-kadang”, “tidak pernah” dan seterusnya.
- 16) Dalam menyusun pernyataan-pernyataan hendaknya dihindari penyusunan yang persis sesuai dengan buku teks.
- 17) Hendaknya dapat dihindari penggunaan perintah yang berakhir dengan kalimat, jika semuanya benar,.....; atau jika semuanya salah...
- 18) Jika alternatif jawaban itu berupa angka, maka susunlah berdasarkan urutan terbesar kepada yang terkecil, atau sebaliknya.

- Karakteristik Tes yang baik

Menurut Moch. Ekhsan (2000:45) dalam membuat test ada beberapa syarat yang harus dipenuhi. Yang pertama test itu harus valid yaitu tes yang dibuat harus memiliki ukuran dan standar yang sah. Kedua, reliable yaitu tes yang dibuat harus dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan, dan yang ketiga, objektif, artinya soal- soal tes harus jelas, tidak membingungkan dan memiliki jawaban yang pasti.

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2009:57) suatu tes dapat dikatakan baik apabila memenuhi lima persyaratan, yaitu: validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas, dan ekonomis.

#### 1) Validitas

Alat ukur dikatakan valid apabila dapat mengukur dengan tepat apa yang hendak diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan “ketepatan” dengan alatukur.

#### 2) Reliabilitas

Tes dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap atau ajek apabila diteskan berkali-kali. Jika dihubungkan dengan validitas maka validitas berhubungan dengan ketepatan sedangkan reliabilitas berhubungan dengan ketetapan atau keajekan.

#### 3) Objektivitas

Sebuah tes memiliki objektivitas apabila dalam pelaksanaan tes tidak ada faktor subjektif yang mempengaruhi, terutama dalam hal skoring.

#### 4) Praktikabilitas

Sebuah tes dikatakan memiliki praktikabilitas yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis, mudah pengadministrasiannya.

#### 5) Ekonomis

Pelaksanaan tes tidak membutuhkan ongkos/biaya yang mahal, tenaga yang banyak, dan waktu yang lama. Dengan demikian, dalam menyusun atau membuat alat evaluasi yang berupa tes perlu memperhatikan 5 (lima) persyaratan, yaitu validitas adalah ketepatan, reliabilitas adalah ketetapan, objektivitas adalah tidak ada unsur subjektif, praktikabilitas adalah bersifat praktis, dan ekonomis baik

dari segi biaya, tenaga maupun waktu.

### **2.1.2 Pengembangan Aplikasi Kahoot**

#### **1. Visual basic**

Visual basic adalah program untuk membuat aplikasi berbasis Microsoft Windows secara cepat dan mudah (Andi Sunyoto 2007:1). Visual basic digunakan untuk membuat aplikasi-aplikasi sederhana sampai aplikasi yang kompleks baik untuk keperluan pribadi maupun keperluan perusahaan/instansi.

Visual merupakan bahasa pemrograman yang menyerahkan berbagai macam desain dengan model GUI (graphical user interface). Program ini memberikan kemudahan dalam membuat aplikasi. Dengan mengetikkan sedikit kode program, sudah dapat menikmati program dengan tampilan yang menarik. Basic menunjukkan bahasa pemrograman BASIC (beginner all-purpose symbolic instruction code). Secara harfiah, BASIC memiliki arti "kode instruksi simbolis semua tujuan yang dapat digunakan oleh para pemula" (wikipedia.org). Visual basic dikembangkan dari bahasa BASIC yang ditambah ratusan perintah tambahan, function, keyword, dan banyak langsung berhubungan dengan GUI windows

#### **2. Microsoft office Visio 2007**

Microsoft office Visio atau sering disebut Visio adalah sebuah program komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir (Flowchart), brainstorm, dan skema jaringan. Flowchart merupakan diagram menggunakan simbol-simbol khusus yang sudah menjadi standar internasional yang berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah. Flowchart adalah planing yang dilakukan seseorang sebelum memulai membuat program.

Program visio dirilis oleh Microsoft Corporation. Program ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagram-diagramnya. Pada mulanya, program ini adalah buatan Visio Corporation. Visio diakuisisi oleh microsoft pada tahun 2000. Versi yang telah menggunakan nama Microsoft Visio adalah Visio 2002, Visio 2003, dan Visio 2007 yang merupakan versi terbaru.

### **2.1.3 Analisis Butir Soal (Item Analysis)**

Alat pengukur hasil belajar sebagaimana disebut alat evaluasi juga perlu dikaji kembali. Pengkajian alat ukur tes hasil belajar biasa dikenal dengan istilah analisis butir soal. Kegiatan analisis butir soal merupakan kegiatan yang harus dilakukan guna meningkatkan mutu soal yang telah dibuat. Anas Sudijono (2009:369-370) menjelaskan perlu dan pentingnya analisis terhadap soal-soal atau item sebagai berikut; Identifikasi terhadap setiap butir item tes hasil belajar dilakukan dengan harapan akan menghasilkan informasi berharga, yang pada dasarnya akan merupakan umpan balik (feed back) guna melakukan perbaikan, pembenahan dan penyempurnaan kembali terhadap butir-butir item yang telah dikeluarkan dalam test hasil belajar, sehingga pada masa-masa yang akan datang test hasil belajar yang disusun dan dirancang oleh tester (guru, dosen dan lain- lain) itu betul-betul dapat menjalankan fungsinya sebagai alat pengukur hasil belajar yang memiliki kualitas tinggi.

Menurut Suharsimi Arikunto(2009:206) analisis butir soal antara lain bertujuan untuk mengadakan identifikasi soal-soal yang baik, kurang baik, dan soal yang jelek. Dengan analisis soal dapat diperoleh informasi mengenai kualitas baik dan buruknya soal serta informasi/ petunjuk untuk mengadakan perbaikan pada soal-soal yang kategorinya jelek. Kesimpulan dari dua ahli tersebut adalah bahwa

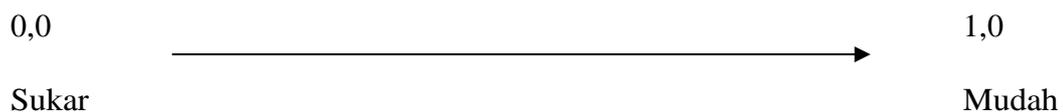
analisis butir soal bertujuan untuk mengetahui kualitas dari soal yang telah dibuat dan untuk melakukan revisi pada soal yang kualitasnya jelek.

Suharsimi Arikunto (2009:207-219) dan Daryanto (2008:179-192) berpendapat sama. Ada tiga masalah yang berhubungan dengan analisis butir soal, yaitu, taraf kesukaran, daya pembeda, dan pola jawaban soal. Dengan demikian dalam menganalisis butir soal ada tiga aspek yang perlu dipertimbangkan oleh evaluator yaitu, tingkat kesukaran soal, daya pembeda dan pola jawaban.

### 3. Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal terlalu mudah tidak akan membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikan sedangkan soal yang terlalu sulit akan membuat siswa putus asa.

Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan taraf kesukaran suatu soal. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, dan sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan soal terlalu mudah.



Rumus untuk mencari indeks kesukaran adalah:

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 1. Kriteria Indeks Kesukaran

Rentang Tingkat Kesukaran	Kategori
P 0,00-- 0,30	Soal Sukar
P 0.30-- 0,70	<i>Soal Sedang</i>
P 0,70-- 1,00	Soal Mudah

(Suharsimi Arikunto:2009:210)

#### 4. Daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai. Angka yang menyebutkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi disingkat D ( d besar). Berbeda dengan indeks kesukaran, indeks diskriminasi berkisar -1,00 sampai 1,00. Tanda negatif pada indeks diskriminasi menunjukkan jika sesuatu soal tersebut kualitasnya terbalik. Dengan kata lain, soal tersebut memberikan nilai yang baik pada siswa yang padahal pada kemampuan sebenarnya jelek dan sebaliknya siswa yang pandai justru mendapatkan penilaian yang jelek -1,00 Daya pembeda negatif 0,00 Daya pembeda rendah 1,00 Daya pembeda tinggi (positif).

Soal dikatakan baik jika soal tersebut mempunyai sesuatu daya pembeda. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa yang pandai saja. Jika suatu soal dapat dijawab benar baik oleh siswa yang pandai maupun oleh siswa yang kurang pandai maka soal tersebut tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula ketika soal tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa

baik dan siswa kurang pandai.

Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah;

(Suharsimi Arikunto:2009:212)

Keterangan;

J = jumlah peserta tes

JA = banyaknya peserta kelompok atas JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu Benar BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar P = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 2. Klasifikasi Daya Pembeda Rentang**

Daya Pembeda	Kategori
<i>Negatif</i> <i>D : 0,00 --</i>	<i>Tidak Baik</i>
<i>0,20</i>	<i>Jelek</i>
<i>D : 0,20 -- 0,40</i>	<i>Cukup</i>
<i>D : 0,40 -- 0,70</i>	<i>Baik</i>
<i>D : 0,70 -- 1,00</i>	<i>Baik Sekali</i>

(Suharsimi Arikunto:2009:213)

## 5. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2009:69) sebuah test dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes tersebut dengan kriterium. Teknik yang digunakan adalah teknik korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson.

Menurut Djaali dan Pudji Muljono (2007:53) validitas butir diperlihatkan oleh seberapa jauh hasil ukur butir tersebut konsisten dengan hasil ukur instrumen secara keseluruhan. Oleh karena itu, validitas butir tercermin pada besaran koefisien korelasi antara skor butir dan skor total instrumen. Jika koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen positif dan signifikan, maka butir tersebut dianggap valid.

Untuk menghitung koefisien korelasi antara skor butir dengan total instrumen digunakan koefisien korelasi product moment ( $r$ ) sebagai berikut:

(Suharsimi Arikunto, 2009:72)

Dimana:  $r_{XY}$  = koefisien korelasi antara variable X dan variable Y, dua variable yang dikorelasikan

## 6. Pola jawaban soal

Pola jawaban soal adalah distribusi peserta tes dalam menentukan pilihan jawaban pada bentuk soal pilihan ganda. Pola jawaban soal diperoleh dengan menghitung banyaknya peserta tes yang memilih jawaban a, b, c, d, atau e atau yang tidak memilih pilihan manapun yang dalam istilah evaluasi disebut omit (O).

### 2.1.4 Aspek Penilaian Media

Aspek yang dimasukkan dalam instrumen validasi ahli didasarkan pada

aspek-aspek penilaian media yang dikemukakan oleh Romi Satria Wahono (Dikmenum, 2008) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Beberapa aspek penilaian pada pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

#### Aspek umum

- 1) Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda),
- 2) Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif),
- 3) Unggul (memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional).
- 4) Aspek substansi materi
- 5) Kebenaran materi secara teori dan konsep
- 6) Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan,
- 7) Kedalaman materi,
- 8) Aktualitas.

#### Aspek rekayasa perangkat lunak

- 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan,
- 2) Realibilitas (kehandalan),
- 3) Maintainabilitas (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah),
- 4) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian),
- 5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/multimedia/tool untuk pengembangan,
- 6) Kompatibilitas (dapat diinstalasi dan dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada),
- 7) Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk

instalasi (jelas, singkat, lengkap), penggunaan, trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program),

- 8) Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia pembelajaran lain).

Aspek komunikasi visual

- 1) Komunikatif
- 2) Sederhana yaitu visualisasi tidak rumit,
- 3) Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih,
- 4) Tipografi(font dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya,
- 5) Tata letak (layout): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut,
- 6) Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya,

Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan sound/special effect) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian relevan yang pernah dilakukan mengenai pengembangan alat evaluasi belajar berbasis teknologi adalah sebagai berikut;

1. Nengsih Juanengsih 2019 dengan judul “ pengembangan alat evaluasi pembelajaran biologi pada aplikasi kahoot” . hasil penelitian ini adalah : (1) kualitas aplikasi kahoot sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi berdasarkan penilaian ahli media 89, sedangkan ahli materi 79 dengan kategori layak, kemudian penilaian respon guru adalah 85 dengan kategori sangat baik, sedangkan respon peserta didik mendapatkan kriteria menarik sebesar 79; (2) disimpulkan bahwa aplikasi kahoot layak digunakan sebagai alternatif alat evaluasi dalam pembelajaran biologi pada konsep perubahan lingkungan.

2. Supriatini supriatini dengan judul “pengembangan alat evaluasi menggunakan kahoot pada pembelajaran bahasa indonesia untuk siswa kelas VII” Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pengembangan diperoleh bahwa aplikasi kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif dalam evaluasi pembelajaran. Hasil uji coba aplikasi kahoot pada 11 peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang (kelompok kecil) menunjukkan tanggapan positif peserta didik. Peserta didik terlihat aktif saat melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi kahoot.

3. Anida rosita 2019 dengan judul “pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akuntansi di SMA PGRI WIROSARI” diperoleh dari hasil pembelajaran akuntansi dengan menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji daya beda dan uji kesukaran. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa validasi dari ahli media mendapatkan persentase

89,9% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 94% dengan kriteria sangat layak. Validitas dari hasil uji coba didapat semua soal valid, reabilitas didapat 0,943 dan respon peserta didik terhadap penilaian instrumen evaluasi menggunakan aplikasi disimpulkan bahwa instrumen evaluasi menggunakan aplikasi berbentuk tes online yang dikembangkan sangat layak sebagai instrument evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran akuntansi.

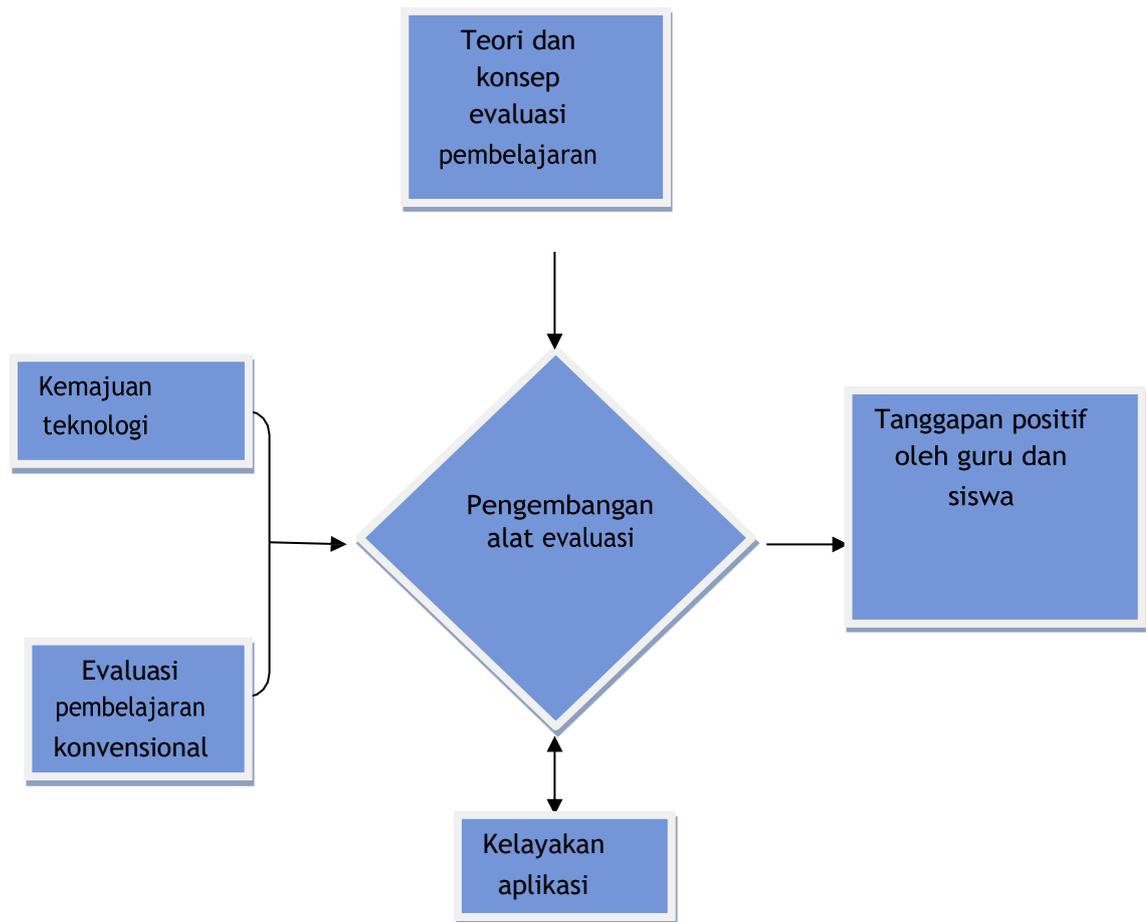
### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan latar belakang dan deskripsi teori yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi adalah sebagai upaya dalam menjawab kemajuan zaman untuk menciptakan aplikasi-aplikasi kreatif yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Secara spesifik, aplikasi yang dikembangkan berupa aplikasi kahoot yang dijalankan pada komputer untuk kegiatan yang terkait dengan evaluasi pembelajaran.

Kegiatan evaluasi pembelajaran konvensional biasanya dimulai dengan guru membuat soal, kemudian melakukan evaluasi dengan siswa mengerjakan soal, yang dilanjutkan dengan mengoreksi hasil jawaban siswa, setelah itu memberikan nilai hasil pekerjaan siswa. Evaluasi pembelajaran yang demikian membutuhkan waktu yang lama dari proses awal sampai pada proses memberikan nilai hasil evaluasi kepada siswa. Proses yang panjang tersebut belum termasuk dalam menganalisis butir soal untuk mengetahui tingkat kualitas dari tiap-tiap butir soal. Penggunaan aplikasi kahoot dimaksudkan agar guru dapat mengevaluasi pembelajaran dengan lebih efisien. Aplikasi kahoot juga bisa

membantu guru untuk menganalisis butir soal guna mengetahui tingkat kualitas soal yang dibuat. Prinsip-prinsip yang dijadikan dasar dalam pengembangan aplikasi kahoot ini adalah: (1) evaluasi hasil pembelajaran memanfaatkan program aplikasi komputer; (2) kemudahan dalam pengoperasian; (3) hasil sama akuratnya sesuai teori yang sudah teruji. Oleh karena itu, maka perlu diperhatikan bahwa alat evaluasi belajar harus mempunyai navigasi- navigasi secara sederhana yang memudahkan dalam mengoperasikannya disesuaikan dengan teori-teori evaluasi pendidikan yang memang sudah teruji.

Aplikasi kahoot diharapkan bisa membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, aplikasi kahoot ini diharapkan juga mendapat tanggapan yang positif dari guru dan siswa sebagai pengguna utama. Adanya menu analisis butir soal diharapkan bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam mengevaluasi soal yang dibuat yang pada akhirnya kegiatan evaluasi dapat berjalan lebih baik, lebih cepat dan lebih akurat.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian merupakan penjabaran lebih lanjut dari rumusan masalah. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi pertanyaan tentang kelayakan produk aplikasi kahoot dan pertanyaan tentang tanggapan guru dan siswa terhadap pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi.

Pertanyaan berkenaan dengan kelayakan produk aplikasi kahoot

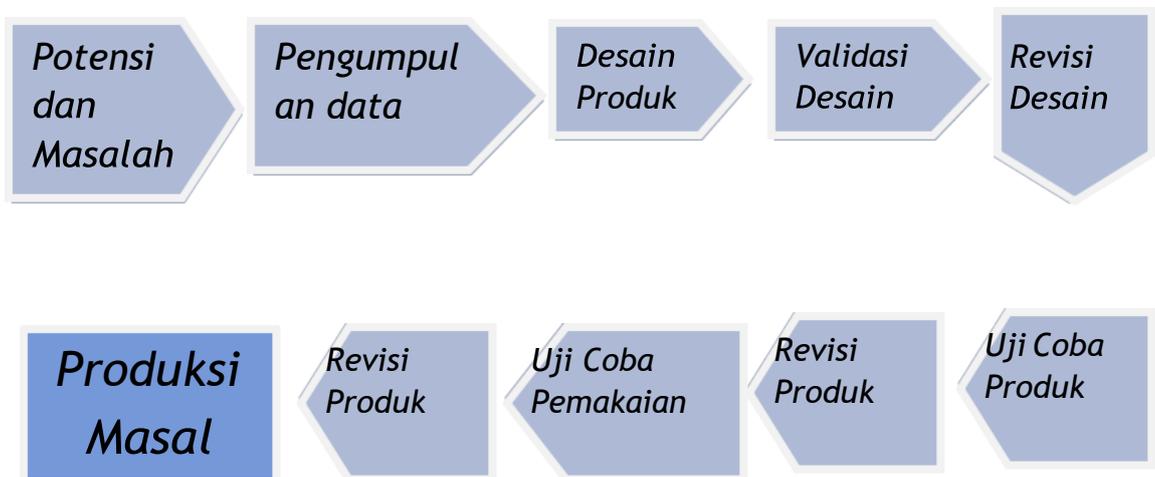
1. Kelayakan tampilan
  - a) Bagaimana kelayakan desain tampilan?
  - b) Bagaimana kelayakan penggunaan jenis dan ukuran font?
  - c) Bagaimana kelayakan penggunaan warna, gambar, dan animasi?
2. Kelayakan penggunaan
  - a) Bagaimana kelayakan dalam pengoperasiannya?
  - b) Bagaimana kelayakan fitur yang ada?
3. Kelayakan isi
  - a) Bagaimana kesesuaian dengan teori yang sudah teruji?
  - b) Bagaimana kesesuaian penggunaan istilah?
  - c) Pertanyaan berkenaan dengan tanggapan guru dan siswa berkenaan aplikasi kahoot
  - d) Bagaimana respon guru dalam menggunakan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi?
  - e) Bagaimana respon siswa dalam menggunakan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi?

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi. Menurut Sugiyono (2009:407) metode Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Menurut Sugiyono (2009:409) tahap-tahap penelitian dan pengembangan dapat dijelaskan pada gambar 2.



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development

### 1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didaya gunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Data tentang potensi dan masalah bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih up to date.

### 2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan update, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

### 3. Desain produk

Dalam penelitian ini, desain produk yang dihasilkan adalah berupa desain software yang dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini deskripsi pembelajaran intertekstual akan lebih efektif dari yang sebelumnya atau tidak. Validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum

diskusi. Sebelum diskusi, peneliti mensimulasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya.

#### 5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

#### 6. Uji coba produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk dalam hal ini deskripsi pembelajaran intertekstual baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan deskripsi pembelajaran intertekstual tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah deskripsi pembelajaran baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan deskripsi pembelajaran yang sebelumnya atau yang lain.

#### 7. Revisi Produk

Setelah produk diketahui kelemahannya, maka produk tersebut perlu segera diperbaiki lagi.

#### 8. Uji coba pemakaian

Sistem baru (deskripsi pembelajaran intertekstual) diterapkan dalam kondisi yang nyata untuk dinilai kelemahan dan kekuatannya sehingga dapat dijadikan perbaikan untuk ke depannya.

#### 9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan jika dalam pemakaian kondisi nyata masih

terdapat kekurangan atau kelemahan.

#### 10. Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di perpustakaan umsu. Adapun alasan pemilihan lokasi dikarenakan pada masa pandemi ini sekolah banyak diliburkan.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

#### **1. Pengertian Evaluasi**

Kata evaluasi yang dalam istilah evaluation menurut Wirawan (2012:7) evaluasi adalah riset untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang bermanfaat mengenai objek evaluasi, selanjutnya menilainya dan membandingkannya dengan indikator evaluasi dan hasilnya dipergunakan untuk mengambil keputusan mengenai objek evaluasi tersebut.

Menurut husni (2010:971), yang menyatakan bahwa evaluasi adalah “suatu proses untuk menyediakan informasi mengenai hasil penilaian hasil atas permasalahan yang ditemukan”. Sedangkan menurut Arikunto (2010:1) “Evaluasi sebagai sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai dari beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan”.

Dalam evaluasi selalu mengandung proses. Proses evaluasi harus tepat terhadap tipe tujuan yang biasanya dinyatakan dalam bahasa perilaku. Dikarenakan tidak semua perilaku dapat dinyatakan dengan alat evaluasi yang sama, maka evaluasi menjadi salah satu hal yang sulit dan menantang yang harus

disadari oleh para guru.

## **2. Alat Evaluasi**

Dalam pengertian umum, alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen”. Dengan kata lain, instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.

## **3. Tujuan Evaluasi**

Evaluasi dilaksanakan untuk mencapai berbagai tujuan sesuai dengan objek evaluasinya. Menurut Wirawan (2012:22-23) ada beberapa tujuan evaluasi diantaranya adalah:

- Mengukur pengaruh program terhadap masyarakat.
- Menilai apakah program telah dilaksanakan sesuai rencana.
- Mengukur apakah pelaksanaan program sesuai dengan standar.
- Evaluasi program dapat mengidentifikasi dan menentukan manadimensi program yang jalan, mana yang tidak berjalan.
- Mengembangkan staf program.
- Memenuhi ketentuan undang-undang.
- Akreditasi program
- Mengukur cost effectifenis dan cost efficiency.
- Mengambil keputusan mengenai program.
- Akuntabilitas

- Mengembalikan balikan kepada pimpinan dan program.
- Mengembangkan teori evaluasi dan riset evaluasi.

#### **b. Kahoot**

Salah satu game yang muncul dipaltform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah aplikasi kahoot. Aplikasi Kahoot adalah aplikasi online dimana berbentuk kuis yang dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”, dan poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka.

#### **4. Kelayakan**

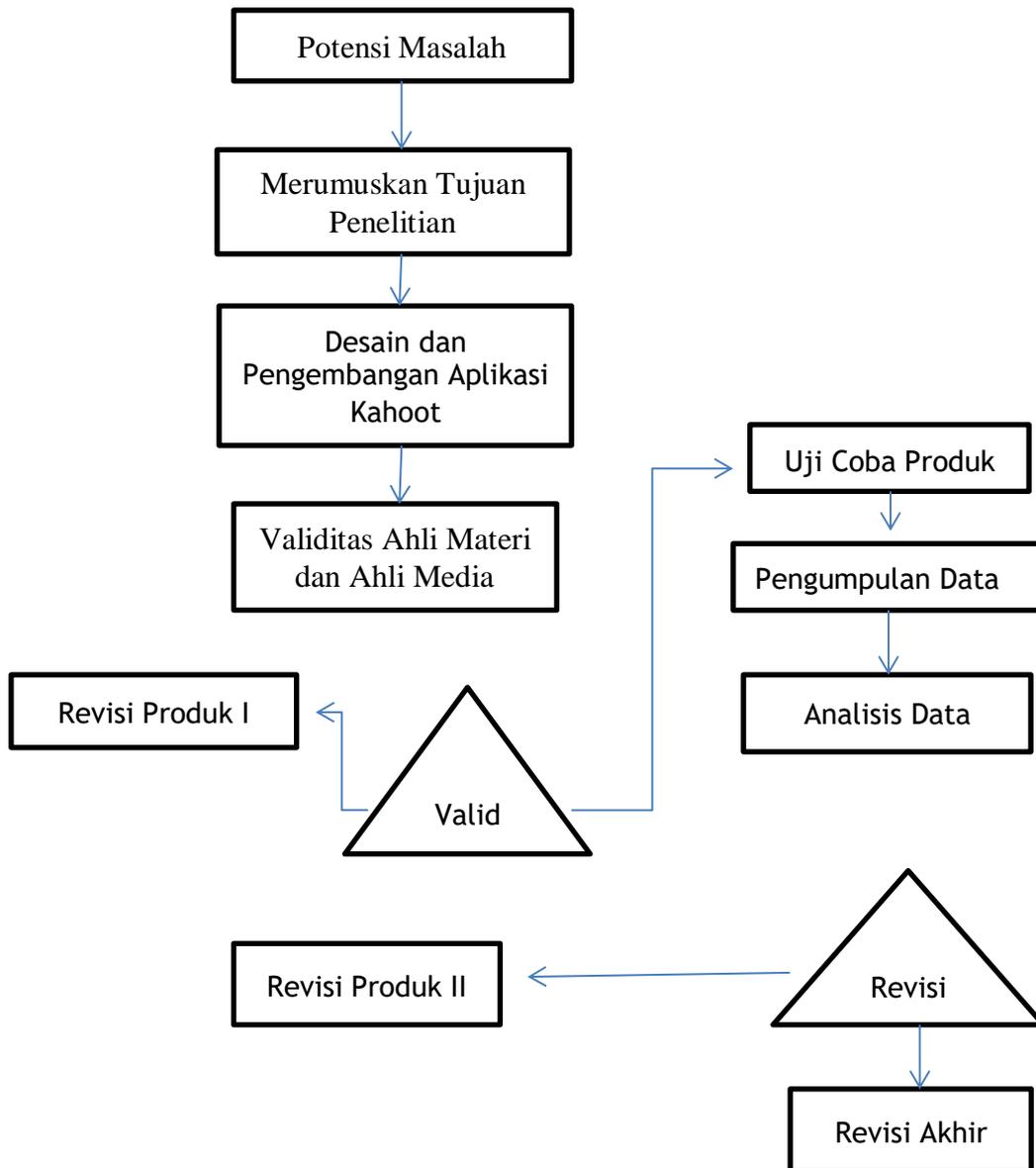
Kelayakan adalah kriteria penentuan apakah suatu obyek layak atau tidak layak. Kriteria kelayakan menggunakan kriteria yang diadaptasi dari kriteria yang dikemukakan oleh ahli. Kelayakan dalam penelitian ini diukur dalam skor yang diperoleh dari kuesioner oleh ahli materi dan ahli media. Tingkat kelayakan aplikasi kahoot yang dikembangkan dapat dilihat dari skor kuesioner yang diperoleh.

#### **5. Tanggapan**

Tanggapan adalah perilaku yang muncul sebagai akibat adanya rangsangan dari luar. Dalam penelitian ini, tanggapan oleh guru dan siswa sebagai pengguna utama terhadap aplikasi kahoot berupa komentar tentang bagaimana aplikasi kahoot yang dikembangkan dari aspek umum, komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, dan aspek substansi materi.

#### D. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi menggunakan model yang diadaptasi dari model yang dikembangkan oleh Sugiyono. Desain dan alur penelitian dapat digambarkan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan prosedur penelitian dan pengembangan aplikasi kahoot

## E. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan wawancara.

### a. Instrumen kuesioner validasi ahli

Instrumen kuesioner validasi ahli merupakan instrumen yang digunakan dalam tahapan validasi oleh para ahli. Dalam hal ini adalah ahli mater dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan beberapa aspek penilaian tertentu. Aspek yang dimasukan dalam instrumen validasi ahli ndidasarkan pada aspek-aspek penilaian media yang dikemukakan oleh Romi Satria Wahono (Dikmenum, 2008) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan.Beberapa aspek penilaian pada pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Aspek umum

- 1) Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda),
- 2) Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif),
- 3) Unggul (memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran lain ataupun dengan carakonvensional).

#### 2. Aspek substansi materi

- 1) Kebenaran materi secara teori dan konsep,
- 2) Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan,
- 3) Kedalaman materi,

4) Aktualitas.

3. Aspek rekayasa perangkat lunak

- 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan,
- 2) Realibilitas (kehandalan),
- 3) Maintainabilitas (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah),
- 4) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian),
- 5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/multimedia/tool untuk pengembangan,
- 6) Kompatibilitas (dapat diinstalasi dan dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada) Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), penggunaan, trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program),
- 7) Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia pembelajaran lain).

4. Aspek komunikasi visual

- 1) Komunikatif
- 2) Sederhana yaitu visualisasi tidak rumit,
- 3) Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih,

- 4) Tipografi(font dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya,
- 5) Tata letak (layout): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut,
- 6) Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya,
- 7) Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan sound/special effect) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.

b. Instrumen kuesioner ahli materi

Digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek kebenaran konsep. Isi dari kuesioner yang diberikan kepada ahli materi mempunyai beberapa aspek pokok yang disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Aspek Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek
<b>Aspek Umum</b>	
1	Kreatif
2	Inovatif
3	Komunikatif
4	Unggul
<b>Aspek Substansi Materi</b>	

5	Kebenaran materi secara teori dan konsep
6	Ketepatan penggunaan istilah
7	Kedalaman materi
8	Aktualitas

c. Instrumen kuesioner ahli media

Digunakan untuk memperoleh berupa kualitas produk dilihat dari aspek visual, kualitas pemrograman, kesesuaian penggunaan konten, dan lainnya. Uraian aspek penilaian validasi ahli media disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek
<b>Aspek Umum</b>	
1	Kreatif
2	Inovatif
3	Komunikatif
4	Unggul
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>	
5	Efektifitas dan efisien
6	Reliabilitas (kehandalan)
7	Maintainabilitas (pengelolaan mudah)
8	Usabilitas (penggunaan mudah)
9	Ketepatan pemilihan media
10	Kompatibilitas ( dapat di install berbagai Hardware )
11	Dokumentasi
12	Reusabilitas

<b>Aspek Komunikatif Visul</b>	
13	Komunikatif
14	Sederhana
15	Pemilihan warna
16	Tipografi (font dan susunan huruf)
17	Layout
18	Navigasi

Isi kuesioner untuk guru mata pelajaran bersifat lebih umum. Aspek yang dimasukkan meliputi kedua aspek yang terdapat pada kuesioner untuk ahli materi dan ahli media. Uraian aspek penilaian kuesioner untuk guru mata pelajaran disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Aspek Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>
<b>Aspek Umum</b>	
1	Kreatif
2	Inovatif
3	Komunikatif
4	Unggul
<b>Aspek Substansi Materi</b>	
5	Kebenaran materi secara teori dan konsep
6	Ketepatan penggunaan istilah
7	Kedalaman materi
8	Aktualitas
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>	

9	Efektifitas dan efisien
10	Reliabilitas (kehandalan)
11	Maintainabilitas (pengelolaan mudah)
12	Usabilitas (penggunaan mudah)
13	Ketepatan pemilihan media
14	Kompatibilitas ( dapat di install berbagai Hardware )
15	Dokumentasi
16	Reusabilitas (Pemanfaatan kembali )
<b>Aspek Komunikatif Visul</b>	
17	Komunikatif
18	Sederhana
19	Pemilihan warna
20	Tipografi (font dan susunan huruf)
21	Layout
22	Navigasi

Kuesioner penilaian siswa terhadap produk berisi pertanyaan- pertanyaan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Aspek yang dimasukan terkait dengan navigasi , desain, tampilan, dan pengoperasiannya. Aspek-aspek tersebut dapat diuraikan pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Aspek Penilaian oleh Siswa**

No.	Aspek
<b>Aspek Umum</b>	
	Kreatif
2	Inovatif
3	Komunikatif
4	Unggul
<b>Aspek Komunikatif Visul</b>	
5	Sederhana
6	Pemilihan warna
7	Tipografi (font dan susunan huruf)
8	Layout
9	Navigasi

#### d. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi langsung dari ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran berupa kritik, saran, komentar, dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.

#### F. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh dari kuesioner, langkah selanjutnya dalam penelitian adalah menganalisis data. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan aplikasi kahoot yang lebih baik, sehingga data dianalisis dengan sistem statistik deskriptif persentase. Data kuantitatif dari kuesioner penilaian dianalisis dengan statistika deskriptif yang kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan skala 5 yang menggambarkan kualitas produk.

Untuk menganalisis data yang didapat dari kuesioner dilakukan langkah-langkah sebagai berikut;

1. Memeriksa kelengkapan jawaban kuesioner yang telah diisi responden.
2. Membuat tabulasi data.
3. Menghitung persentase dari tiap kuesioner dengan menggunakan rumus sebagai berikut:
4. Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara:
  - a) Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
  - b) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%.
  - c) Menentukan range =  $100 - 0 = 100$ .
  - d) Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang).
  - e) Menentukan lebar interval ( $100/5 = 20$ ).
5. Untuk menyatakan pengkategorian kualitas produk digunakan kriteria dengan pembagian yang diadaptasi dari apa yang dikemukakan Saifuddin Azwar (2009:163) pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5 . Range Kriteria Penilaian Kualitas Produk**

Data Kuantitatif	Range	Kriteria
5	$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
4	$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Baik
3	$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup
2	$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang
1	$0\% \leq \text{skor} \leq 20\%$	Sangat Kurang

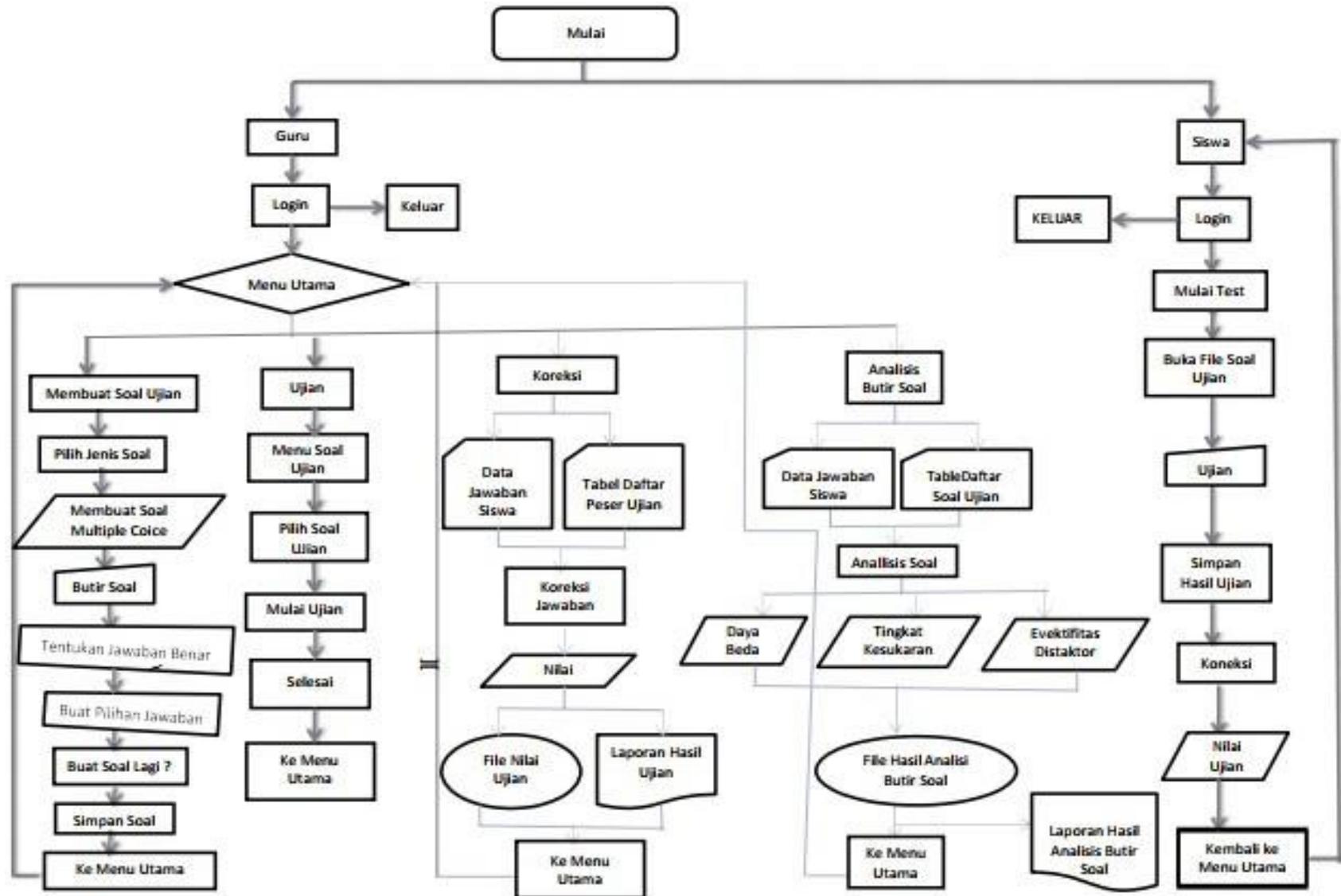
Range kriteria penilaian kualitas produk dijadikan pedoman dalam menentukan tingkat kualitas produk yang diteliti. Suatu produk dikatakan layak apabila hasil penilaian minimal masuk dalam kriteria baik.

Selanjutnya, data yang diperoleh dari wawancara bisa langsung diinterpretasikan tanpa harus menganalisis lebih lanjut karena memang pertanyaan yang sifatnya terbuka. Hasil dari wawancara bisa langsung diambil kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan layak atau perlu direvisi.

#### a. Rancangan Kahoot

Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot ini bertujuan untuk menciptakan produk yang berupa alat evaluasi yang memudahkan guru melakukan penilaian dalam nya terdapat juga fungsi untuk melakukan analisi butir soal.

Rancangan kahoot yang akan di kembangkan dapat di uraikan dalam alur flowchart pada gambar 3.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Secara umum alat dapat didefinisikan sebagai suatu yang dapat digunakan untuk mempermudah kerja manusia secara lebih efektif dan efisien. Menurut Suharsimi Arikunto (2009:26) Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen”. Dengan kata lain maka alat evaluasi juga dikenal dengan instrumen evaluasi. Sedangkan menurut Anas Sudijono (2009:65) alat evaluasi hasil belajar adalah semua alat yang dipergunakan dalam rangka melakukan evaluasi hasil belajar. Salah satu bentuk alat evaluasi dalam pendidikan adalah pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi. Penggunaan aplikasi ini difokuskan pada kegiatan evaluasi pembelajaran dan menganalisis butir soal. Alat ini dapat mempermudah proses kegiatan evaluasi yang pada akhirnya dapat memberikan hasil penilaian yang lebih baik dan akurat.

Aplikasi kahoot dibuat guna membantu dalam kegiatan evaluasi dan analisis butir soal. kahoot ini dapat digunakan secara universal untuk kegiatan evaluasi hasil belajar. Dengan kata lain, kahoot ini tidak hanya dapat digunakan untuk kegiatan evaluasi pada mata pelajaran Akuntansi saja. Namun, bisa digunakan dalam materi pelajaran yang berbeda.

Aplikasi kahoot pada pembelajaran Akuntansi dibuat untuk melakukan kegiatan evaluasi hasil belajar dan analisis butir soal secara komputerisasi. Kahoot ini sudah mendapatkan validasi dari ahli media yaitu dosen yang berkompetensi dalam penilaian kelayakan media pembelajaran dan ahli materi. Pada bab ini, akan

diuraikan beberapa pokok dari proses pengembangan software evaluasi hasil belajar sampai dengan menguji kelayakannya. Secara lengkap akan diuraikan sebagai berikut:

Proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi selengkapnya akan diuraikan sebagai berikut:

### **1. Proses Perancangan Awal**

Proses perancangan awal pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi adalah sebagai berikut:

#### **a. Pengumpulan Informasi**

Tahap awal dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot ini dilakukan dengan pengkajian informasi yang ada di lapangan. Pengumpulan informasi bertujuan untuk memperoleh informasi tentang konsep pengembangan aplikasi kahoot yang akan dibuat. Informasi yang didapat kemudian dianalisis untuk mengetahui kebutuhan- kebutuhan terkait kahoot yang akan dikembangkan supaya nantinya kahoot yang dikembangkan dapat memberikan manfaat yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, didapat beberapa informasi bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran masih berjalan secara manual. Penggunaan soal-soal dalam modul LKS menjadi alat evaluasi juga masih sering ditemui dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu juga, salah satu tindak lanjut dalam kegiatan evaluasi yakni analisis butir soal juga masih sangat jarang dilakukan. Hal demikian disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru tentang analisis butir soal serta terbatasnya waktu guru mata pelajaran untuk melakukan semuanya, mulai dari membuat soal, melakukan test, mengoreksi jawaban, dan

menganalisis butir soal.

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi, dihasilkan konsep aplikasi kahoot yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Dari hasil konsep tersebut kemudian dibuat alat evaluasi kahoot yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran khususnya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Setelah kahoot dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

#### b. Perancangan Materi

Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot bertujuan untuk memudahkan kegiatan evaluasi hasil belajar serta memberikan hasil evaluasi yang lebih baik.

Berdasarkan hasil identifikasi, materi pokok yang akan dimasukkan dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot yaitu bentuk evaluasi pilihan ganda dan materi analisis butir soal.

#### c. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis dalam pembuatan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terkait masalah yang ada di lapangan. Analisis kebutuhan yang dibuat mengacu pada hasil observasi peneliti yang ada di lapangan. Hasil identifikasi pada tahap analisis kebutuhan antara lain:

- 1) Kahoot yang dikembangkan harus mempunyai tampilan yang sederhana supaya nantinya guru dan siswa tidak kesulitan dalam menggunakannya.
- 2) Kahoot yang dikembangkan harus menyesuaikan dengan konsep materi yang sudah teruji.
- 3) Kahoot yang dikembangkan harus mudah digunakan baik oleh guru mata

pelajaran maupun oleh siswa.

- 4) Kahoot yang dikembangkan harus bisa memudahkan guru dalam kegiatan evaluasi hasil belajar, koreksi jawaban serta menganalisis butir soal
- 5) Kahoot yang dikembangkan harus menyesuaikan perkembangan aplikasi-aplikasi lain yang ada di sekolah secara umum.

## **2. Proses Pengembangan aplikasi kahoot**

### **a. Analisis**

Pada analisis pengembangan aplikasi kahoot ini dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis spesifikasi teknis dan analisis kerja program. Tahap analisis teknis untuk mengetahui persyaratan minimal sebuah personal computer (PC) dapat digunakan untuk mengembangkan dan menjalankan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi. Sedangkan analisis kerja program meliputi program-program yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi kahoot. Adapun hasil dari analisis spesifikasi teknis sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan tampilan lebih maksimal maka disarankan untuk menggunakan processor dengan kecepatan di atas 1GHz baik AMD atau Intel serta RAM (Random Access Memory) minimal 1GB.
- 2) Perangkat keras yang digunakan adalah sebuah unit komputer yang terdiri dari:
  - a) Monitor minimal SVGA atau LCD untuk menampilkan program
  - b) Keyboard dan Mouse standar windows yang digunakan untuk berinteraksi dengan program dan media.

### 3. Desain kahoot

Setelah semua analisis materi dan konsep di atas, langkah selanjutnya adalah proses desain aplikasi kahoot. Desain aplikasi kahoot merupakan langkah awal dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi. Proses desain aplikasi kahoot adalah sebagai berikut.

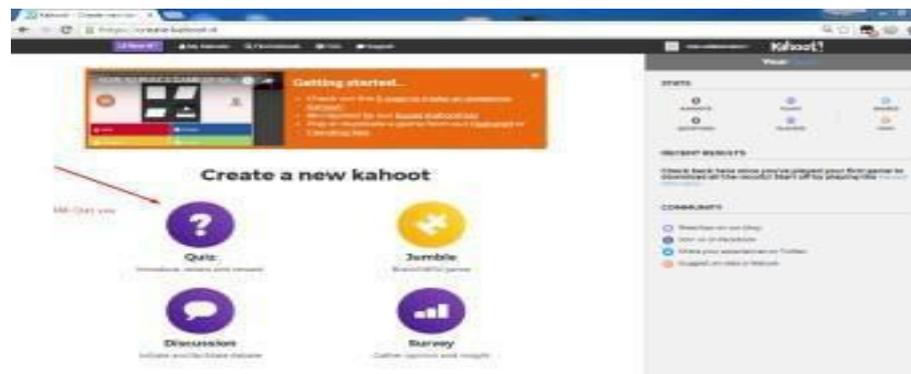
Untuk membuat game kahoot dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web kahoot (<http://getkahoot.com>). Setelah memiliki akun kahoot, pengguna bisa menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan kahoot. Untuk mengakses permainan dengan menggunakan aplikasi kahoot dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau smartphone dengan cara browsing ke web <https://kahoot.it>. Setelah masuk ke web tersebut agar Peserta dapat tersambung perlu memasukkan kode yang muncul di layar dan mendaftarkan nama. Setelah game kahoot dimulai, peserta didik akan mendapatkan point berdasarkan jika menjawab benar yang diberikan untuk menjawab tercepat.



**Gambar 1. Tampilan login**



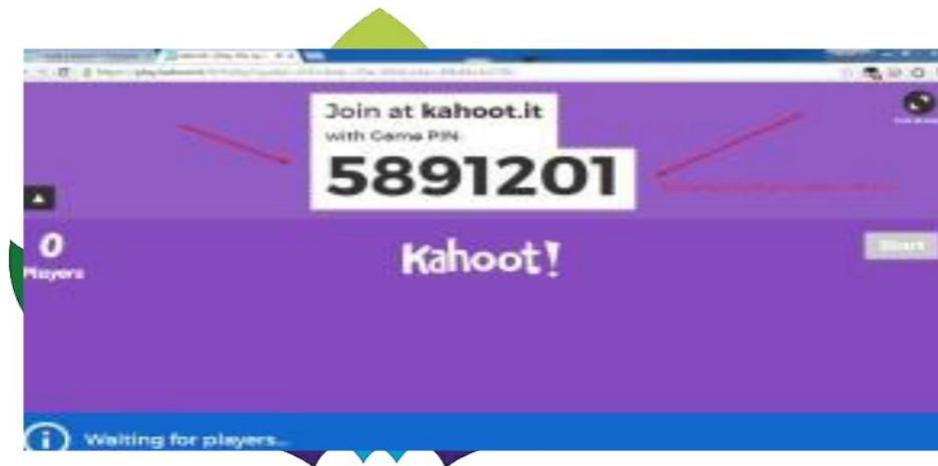
**Gambar 2.** Setelah login akan tampil gambar seperti diatas, untuk membuat kuis pilih salah satu.



**Gambar 3.** Setelah itu terdapat beberapa fitur yang disediakan, kita tinggal memilih sesuai kebutuhan.



**Gambar 4.**  
Setelah selesai membuat silakan save and published



**Gambar 5.**  
**Sebagai contoh untuk bergabung masukkan pin pengguna**

#### 4. Validasi Produk dan Revisi Produk

Tahap selanjutnya dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot adalah validasi ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi. Validator yang ditunjuk adalah Bapak/Ibu dosen yang berkompeten dalam bidang media serta materi yang terkait dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Data dan saran yang ada pada instrumen penilaian media digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan merevisi media yang dibuat. Data hasil validasi dari ahli media pembelajaran dan ahli materi adalah sebagai berikut:

##### b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen yang bidan kajiannya berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran. Aspek yang dilihat pada validasi adalah aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran dapat disajikan pada tabel 6 .

Tabel 6.

**Validasi oleh Ahli Media terhadap aplikasi kahoot**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor (%)	Kategori
1						
2						
3						

Sumber: Lampiran 6 . Rekapitulasi dan Konversi Data Penilaian Ahli Media

Pedoman penilaian dan konversi nilai untuk validasi ahli media secara lengkap terdapat pada bagian lampiran 6. Pada tabel 6 terlihat bahwa aspek dinilai sangat baik dan baik oleh ahli media sehingga aplikasi kahoot yang dikembangkan sudah bias dikatakan layak atau tidak karena disini penulis bertujuan merancang untuk diuji coba di lapangan. Beberapa masukan yang diberikan oleh ahli media dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan aplikasi kahoot yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kebenaran konsep aplikasi kahoot yang dikembangkan. Validasi materi dilakukan oleh Bapak/Ibu dosen yang berkompeten khususnya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah aspek umum dan aspek substansi materi. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat disajikan pada table 6.

**Tabel 7.**  
**Validasi oleh Ahli Materi terhadap aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor (%)	Kategori
1						
2						

Sumber: Lampiran 7 Rekapitulasi dan Konversi Data Penilaian Ahli Materi Dari tabel 6 bisa dilihat bahwa penilaian untuk aspek umum dan substansi materi masuk dalam kategori baik, sedangkan penilaian aspek substansi materi masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi untuk diujicobakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai kedalam kategorisasi secara lengkap disajikan pada lampiran 5.

d. Revisi Produk

Produk yang sudah dinilai kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi masih diperlukan perbaikan-perbaikan pada aspek tertentu. Ahli media dan ahli materi mengevaluasi bahwa aplikasi kahoot yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan dalam beberapa aspek sebagai berikut:

- a) Penggunaan font yang masih kurang sesuai, yaitu ukuran font yang masih dirasa terlalu kecil. Masukan dari ahli media yakni untuk mengganti ukuran font menjadi 12 dengan jenis font "Arial". Ahli media menyarankan revisi terkait ukuran dan jenis font diutamakan pada tampilan interface yang dijalankan untuk user siswa dalam mengerjakan soal, sementara untuk interface yang lain lebih bersifat opsional.

- b) Perlunya penggunaan warna yang tidak membuat siswa merasa jenuh. Ahli media menyarankan untuk menggunakan warna-warna yang lebih variatif. Hal ini untuk mengurangi tingkat kejenuhan siswa.
- c) Aplikasi kahoot yang dikembangkan dirasa masih membingungkan bagi pengguna yang belum terbiasa. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan petunjuk manual penggunaan aplikasi kahoot serta halaman pendukung tentang informasi kahoot yang dikembangkan.

Hasil dari revisi dengan mengikuti saran dari ahli media, adalah sebagai berikut:

- a) Perubahan tampilan warna, ukuran font dan jenis huruf Desain interface sebelum direvisi masih menggunakan warna yang monoton dengan background biru dan warna tulisan hitam. Warna yang monoton tersebut dirasa kurang menarik perhatian siswa serta menambah kejenuhan siswa yang sudah setiap hari berkulat dengan tulisan warna hitam. Kemudian ukuran huruf yang dirasa masih cukup kecil membuat siswa agak kesulitan untuk membacanya.
- b) Hasil Uji Lapangan Kelompok Besar

Uji Lapangan kelompok besar dilakukan dengan mengambil 40 (empat puluh) responden. Semua responden adalah umum yang diambil dengan metode “random sampling” dikarenakan dimasa pandemi ini sistem online jadi pengisian sistem daring. Uji Lapangan kelompok besar dilakukan dengan menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran akuntansi. Dalam melakukan evaluasi hasil belajar langsung

pada komputer. Menu yang dapat dijalankan oleh siswa dibatasi pada menu untuk mengerjakan soal, dan melihat nilai. Serta menu-menu yang sifatnya umum seperti menu mengubah info diri dan menu mengubah password. Pengambilan data dilakukan dengan kuesioner setelah siswa selesai menggunakan aplikasi kahoot. Data yang diperoleh adalah tanggapan siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dari aspek umum dan aspek daring. Adapun data tanggapan siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dari aspek umum dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 8. Tanggapan Siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot**

No	Aspek Umum	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Rata-rata Skor Perolehan	Hasil Konversi (%)	Kategori
1						
2						
3						
4						
	<b>Hasil Konversi Skor Total</b>					

Dari tabel 8, bisa dilihat bahwa tanggapan siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot untuk aspek umum secara keseluruhan masuk pada kategori “Baik”. Untuk masing-masing segi, dari segi kreatifitas dan inovatif masuk kategori “Sangat Baik” sedangkan dari segi komunikatif dan keunggulan dibanding media lain masuk kategori “Baik”.

## 5. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan penelitian dan Rancangan pengembangan ini adalah alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot . Beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian hingga menghasilkan produk akhir aplikasi kahoot yaitu, 1) mengkaji potensi masalah yang ada di lapangan, 2) menetapkan tujuan dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, 3) membuat rancangan awal dari aplikasi kahoot yang akan dikembangkan, 4) validasi ahli media dan ahli materi, 5) dari hasil validasi kemudian melakukan revisi produk apabila diperlukan, 6) uji coba lapangan dan analisis uji coba lapangan, 7) produk akhir. Sedangkan tahapan dalam rancangan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dibagi menjadi dua tahapan. Tahap pertama adalah proses perancangan awal yang meliputi: (1) pengumpulan informasi tentang konsep kahoot (2) perancangan materi, (3) analisis kebutuhan pemakai. Untuk tahap yang kedua adalah tahap proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot yang meliputi; (1) analisis kebutuhan spesifikasi teknis, (2) desain program. Uji kelayakan yang dilakukan oleh dosen ahli menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot yang dikembangkan layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran dengan revisi sesuai saran. Semua aspek yang dinilai memenuhi syarat sebuah media untuk dikatakan layak, yaitu masuk pada range kriteria “Baik” atau “Sangat Baik”. Uji kelayakan yang dilakukan meliputi beberapa aspek sebagaimana dijelaskan pada pembahasan di atas yaitu meliputi aspek umum, aspek substansi materi, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **a. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot melalui beberapa prosedur yang harus dilakukan. Prosedur tersebut adalah 1) mengkaji potensi masalah yang ada di lapangan, 2) menetapkan tujuan dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, 3) validasi ahli media dan ahli materi, 4) dari hasil validasi kemudian melakukan revisi produk apabila diperlukan, 5) uji coba lapangan dan analisis uji coba lapangan, 8) produk akhir. Sedangkan tahapan dalam pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot. Tahap pertama adalah proses perancangan awal yang meliputi; 1) pengumpulan informasi tentang konsep kahoot, 2) perancangan materi, 3) analisis kebutuhan pemakai. Untuk tahap yang kedua adalah tahap proses pengembangan aplikasi kahoot yang meliputi; 1) analisis kebutuhan spesifikasi teknis, 2) desain program.

#### **b. Keterbatasan**

Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot masih ditemukan kekurangan yang antara lain sebagai berikut:

1. Kahoot yang dikembangkan masih sederhana, baik dari segi

pemrograman, segi desain, segi visual, suara maupun dari segi animasi.

2. Penggunaan variasi warna masih kurang variatif
3. Masih banyak menu yang seharusnya bisa ditambahkan seperti menu “bank soal” dan menu input soal.
4. Pengembangan aplikasi kahoot hanya mampu pada tahap uji coba lapangan dikarenakan keterbatasan dari peneliti baik dari segi waktu.

### **c. Saran**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot, maka beberapa saran yang diajukan antara lain:

1. Penerapan teknologi pada kegiatan pembelajaran seharusnya diprioritaskan guna mencapai pendidikan yang lebih baik.
2. Pengembangan aplikasi kahoot untuk menunjang pembelajaran sebaiknya bersifat dinamis dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Aplikasi kahoot yang dikembangkan masih banyak kekurangan, oleh karena itu, peneliti sangat berharap aplikasi kahoot dapat dikembangkan lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muis Mappaloteng.2010. Pengembangan model pembelajaran berbantuan komputer pada sekolah menengah kejuruan.Tesis FIP UNY Yogyakarta.  
Aji Supriyanto. 2005.Pengantar Teknologi Informasi.Jakarta:Salemba Infotek.
- Anas Sudijono.2009.Pengantar Evaluasi Pendidikan.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Andi Sunyoto.2007.Pemrograman Database dengan Visual basic dan Microsoft SQL.Yogyakarta:Andi Offset.
- Arsyad Azhar. 2002. Media Pembelajaran.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.  
Chabib Toha.2001.Teknik Evaluasi Pendidikan.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.  
Daryanto.2008.Evaluasi Pendidikan.Jakarta:Rineka Cipta.
- Dian Andayani &Toto Fathoni. Hakekat Evaluasi Pembelajaran. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UPI. ebook.  
<http://kurtek.upi.edu/v2/silabus/pp/SIL> diakses tanggal 20 januari 2012.
- Dwi Mukhlis Saputra.2009. Perancangan model evaluasi hasil pembelajaran dan analisis butir soal berbasis Web. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer UPI Bandung.
- Dwiky Rizki Riandy.2011.Korelasi Product Moment.  
[http://ilerning.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=694:korelasi-pearson-product-moment-edit](http://ilerning.com/index.php?option=com_content&view=article&id=694:korelasi-pearson-product-moment-edit) mar&catid=39:hipotesis&Itemid=70 Eko PutroWidyoko.2009:Evaluasi Program Pembelajaran.Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- H.M Sukardi.2008.Evaluasi pendidikan prinsip & operasionalnya.Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara. Hamzah B. Uno dan Satria koni. 2012. Assessment Pembelajaran:Jakarta:PT.Bumi Aksara.
- Hari Wibawanto.2010.Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Konsep Dan Perkembangannya. Jurnal. Semarang:Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.( <http://www.duniamedik.com> di unduh 20 mei 2012)
- Id.wikipedia.org/wiki/BASIC di akses 24 mei 2012 21:10
- Id.wikipedia.org/wiki/VISIO di akses 24 mei 2012 22:30

Kamus Besar BahasaIndonesia. <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>

M Suyanto.2005.Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis.Yogyakarta:Andi Offset.

Moch.Ekhsan.2000.Kiai Kelana Biografi Kiai Muchith Muzadi.Yogyakarta:LKiSYogyakarta. (<http://books.google.co.id> di akses 27/12/2012 jam 18:00)

Muhammad Fakhri Husein.2002.Aplikasi Komputer untuk Perkantoran. Yogyakarta: Salemba Infotek.

Muhibin Syah. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta:Rajawali Pers. Nana Sudjana.(2002). PenilaianHasil Proses Belajar *Mengajar.Bandung: Remaja Rosdakarya.*

Oemar Hamalik. 2008. Proses Belajar Mengajar.Jakarta:Bumi Aksara.

- Pudji Muljono&Djaali.2007.Pengukuran dalam BidangPendidikan.Jakarta: (book.google.co.id diakses26/12/2012 jam 18:30)
- Romi Satria Wahono. 2008. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Di akses melalui <http://romisatriawahono.net/> pada 20/05/12 10:20AM 25 feb 2012 00:00
- S Fauziah.2008.Jago Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP.Jakarta:Media Pusindo. (books.google.co.id di akses 24/05/2012 jam 21:24)
- Saifuddin Azwar.2009.Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar.Yogyakarta:PustakaPelajar.
- Soedijarto.2004.Kurikulum, Sistem Evaluasi, dan Tenaga Pendidikan sebagai Unsur Strategis dalam Penyelenggaraan Sistem Pengajaran Nasional.Jurnal Pendidikan.Jakarta:Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono.2009.Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D.Bandung:Alfabet.
- Suharsimi Arikunto.2009.Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Sumarna Suraprinta.2005.Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Tim.2007.Ilmu dan Aplikasi Pendidikan.Jurnal UPI.Bandung:Pt Imperial Bhakti Utama. (books.google.co.id di akses 26/12/2012 jam 18:30)
- Toto Ruhimat. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran.Jakarta: Rajawali Pers. Wahana Komputer.2010.Belajar Pemrograman Visual basic 2010.Yogyakarta: C.V Andi Offset.

## Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### 1. Data pribadi

Nama : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Tempat/Tanggal Lahir : Pasar Terendam/ 30 Agustus 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak Ke : 2 Dari 8 Bersaudara  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Dusun II Kualo  
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

#### 2. Data Orang Tua

Ayah : Masdin Simanullang  
Ibu : Martini Situmorang  
Alamat : Dusun II Kualo

#### 3. Jenjang Pendidikan

2004-2010 : SDN 157633 Pasar Terendam  
2010-2013 : SMP N 1 Barus  
2013-2016 : MAN Barus  
2016-2020 : Tercatat Sebagai Mahasiswa Program Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, November 2020

Sumi Arsi Simanullang

Lampiran 2. Form K-1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK= 3,48

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Sinar Husni Tahun Ajaran 2019-2020	
	Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Akuntansi Kelas XI Sinar Husni Tahun Ajaran 2019-2020	
	Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI Sinar Husni Tahun Ajaran 2019-2020	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Februari 2020  
Hormat Pemohon,

Sumi Arsi Simanullang

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3. Form K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi  
Kelas XI Sinar Husni Tahun Ajaran 2019-2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dra. Fatmawarni, MM

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Februari 2020  
Hormat Pemohon,

Sumi Arsi Simanullang

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :  
- Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 4. Form K-3

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : /II.3-AU /UMSU-02/F/2020  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sumi Arsi Simanulang  
N P M : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI Sinar Husni Tahun Ajaran 2019/2020

Pembimbing : Dra. Fatmawarni, M.M

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **04 Maret 2021**

Medan, 09 Rajab 1441 H  
04 Maret 2020 M

Wassalam  
Dekan

  
**Dr. H. Effrianto, M.Pd.**  
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

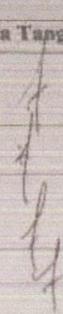
Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan Proposal

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMEDARA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (0611) 6610000 Bandung 40132  
Website: www.umh.ac.id E-mail: info@umh.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Nama : Suci Aisi Simanung  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMK Sinar Husni T.P 2019/2020

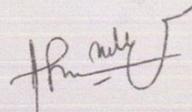
Dosen Pembimbing : Dra. Fatmawarni, M.M

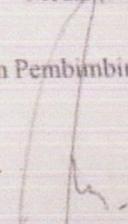
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
22-04-2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada LBM belum menunjukkan rangkaian kalimat yang tersusun secara prosedural, antara alinea ke alinea berikutnya.</li> <li>- Pada LBM belum menunjukkan ada masalah keterkaitan dengan judul.</li> <li>- Didalam LBM harus ada hasil penelitian orang lain, hasil jurnal maupun teori ahli untuk mempertajam fenomena.</li> <li>- Indektifikasi masalah dibil dari LBM.</li> <li>- Batasan masalah harus bersinerji dengan LBM, rumusan masalah, tujuan dan manfaat harus terkait dengan judul.</li> <li>- Teorinya sangat minim tolong ditambahkan</li> <li>- Metode penelitian sesuaikan dengan judul karna semua nya belum tepat.</li> <li>- Kerangka konseptual, hipotesis tinjau kembali.</li> </ul>	
03-05-2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempertajam fenomena di LBM</li> <li>- Tambahkan materi</li> <li>- Tambahkan kisi-kisi kevalidan dan kparaktisan</li> </ul>	
05-05-2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acc selesai bimbingan</li> </ul>	

Medan, 5 mei 2020

Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

Dosen Pembimbing

  
 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

  
 (Dra. Fatmawarni, M.M)

## Lampiran 6. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Senin Tanggal 18 Mei 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : SUMI ARSI SIMANULLANG  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : "Rancangan Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi"

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 18 Mei 2020

#### TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing

  
Dra. Fatmawarni, M.M

Pembina

  
Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 7. Permohonan Perubahan Judul Skripsi

 MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUKSESARAJAYA  
FAKULTAS KEGURUBAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 1 Medan 20131 Telp. 061-8672400 Fax. 20131 20  
Website : [www.umh.ac.id](http://www.umh.ac.id) E-mail : [umh@umh.ac.id](mailto:umh@umh.ac.id)

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU  
Perihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini

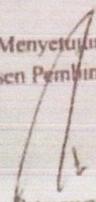
Nama Mahasiswa	Sumi Arsi Simanullang
N P M	1602070003
Program Studi	Pendidikan Akuntansi

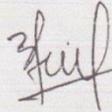
Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana terdapat di bawah ini  
"Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran  
Akuntansi Kelas XI SMK Sirat Husni Tahun Pembelajaran 2019/2020"

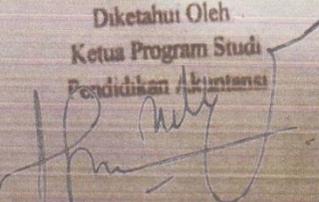
Menjadi  
"Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran  
Akuntansi"

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirinya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih

Medan, 13 Juli 2020  
Hormat Pemohon, pendidikan

Menyetujui  
Dosen Pembimbing  
  
Dra. Fatmawati M.M.

  
Sumi Arsi Simanullang

Diketahui Oleh  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi  
  
Dra. Ijah Mulyani Sihombing, M.Si.

Scanned by TapScanner

Lampiran 8. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL  
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Senin Tanggal 18 Mei 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Judul Proposal : "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi KAHOOT pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMK Sinar Husni Tahun Pelajaran 2019/2020 "

Disetujui/tidak disetujui\*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Judul sebaiknya diubah krn tidak memungkinkan utk melaksanakan penelitian dgn judul ini disaat pandemi. Diskusikan judul dgn pembimbing utk diarahkan ke penelitian deksriptif saja (kajian literatur/pustaka) dengan menggunakan pendekatan kualitatif.
Bab I	1. Alur berpikir masalah susun kembali dengan baik. 2. Identifikasi masalah yang dikemukakan blm terlihat jelas di LBM
Bab II	Redaksi/ referensi terkait materi pelajaran mhn disesuaikan dengan kesepakatan pembimbing, kalau judul diubah maka anda tidak meneliti disekolah dan tidak menggunakan siswa sbg sampel.
Bab III	Metode penelitian ini dirubah dan disesuaikan dengan topik/kajian penelitian yg akan diubah.
Lainnya	Bila ingin mengubah menjadi kualitatif, <u>sesuaikan dgn kerangka proposal kualitatif yg telah diedarkan fakultas</u>
Ksimpulan	[ ] Disetujui [ ] Ditolak [√] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 18 Mei 2020

**TIM SEMINAR**

Ketua

**Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si**

Sekretaris

**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**

Pembimbing

**Dra. Fatmawarni, M.M**

Pembahas

**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**

## Lampiran 9. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
ProgramStudi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

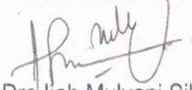
Hari : Senin  
Tanggal : 18 Mei 2020

Dengan Judul Proposal : " Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi.

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, smoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mhasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

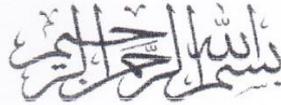
Dikeluarkan di : Medan  
Pada Tanggal : 14 Juli 2020

Wassalam  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

  
Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI

Lampiran 10. Surat Pernyataan Tidak Plagiat

**SURAT PERNYATAAN**



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Rancangan Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Oktober 2020  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

Sumi Arsi Simanullang

## Lampiran 11. Permohonan Izin Riset

 <b>UMSU</b> <small>Bisa mengesat surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya</small>	<b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN &amp; PENGEMBANGAN</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Website: <a href="http://fkip.umsu.ac.id">http://fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@yahoo.co.id">fkip@yahoo.co.id</a>
Nomor : 1142/II.3/UMSU-02/F2020	Medan, <u>26 Syawal</u> 1441 H
Lamp. : --	18 Juli 2020 M
H a l : <u>Mohon Izin Riset</u>	

Kepada Yth. :  
Bapak/Ibu Kepala Perpustakaan UMSU  
Di  
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Sumi Arsi Simanullang**  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi.

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wasalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

  
Dekan  
**Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.**  
NIDN : 0115057302

Tembusan :  
- Pertinggal

Lampiran 12. Surat Balasan Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238

Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 2006/KET/IL.10-AU/UMSU-P/M/2020



Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

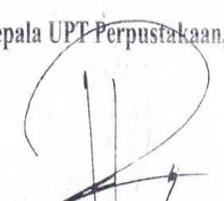
Nama : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/ P.Studi : Pendidikan Akuntansi

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 2 Rabiul Awal 1442 H  
19 Oktober 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

  
Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 13. Berita Acara Bimbingan Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
 Website: E-mail:

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Sumi Arsi Simanullang  
 N.P.M : 1602070005  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Skripsi : Rancangan Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
05/09/2020	- Hasil Penelitian Belum Tepat Dengan Judul dan Rumusan Masalah. - Penelitian pengembangan harus dicantumkan produknya.	
28/09/2020	- Megenai Ahli Materi, Ahli Bahasa belum terlihat jelas. - Angket disebarakan ke siapa belum tertera di Bab III.	
30/09/2020	- Hasil Validitas materi, isi validitas yang lain dikosongkan karena masih merancang. - Tambahkan Rancangan uji validitas materi.	
17/10-2020	Aec selesai bimbingan	

Medan, Oktober 2020

Diketahui /Disetujui  
 Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dra. Fatmawarni, MM)

## Lampiran 14. Surat Permohonan Ujian Skripsi

### PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Medan, 17 Oktober 2020

Kepada Yth:  
Bapak/Ibu Dekan\*)  
di Tempat

**Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Dengan Hormat, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sumi Arsi Simanullang  
No. Pokok Mahasiswa : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Alamat : Jl. Krakatau Gang Sibual-buali No 12

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli semester I s/d terakhir dan nilai semester pendek (kalaupun ada) apabila KHS asli hilang, maka KHS fotocopy harus dileges di biro FKIP UMSU).
2. Fotocopy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm. 15 Lembar
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Fotocopy Compro 3 lembar
6. Fotocopy Toefl 3 Lembar
7. Fotocopy kompetensi kewirausahaan 3 Lembar
8. Surat keterangan bebas perpustakaan
9. Surat permohonan sidang yang sudah di tandatangani oleh pimpinan Fakultas.
10. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah di tandatangani oleh Dekan Fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terimakasih.  
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pemohon,



**SUMI ARSI SIMANULLANG**

Medan, 17 Oktober 2020

Disetujui Oleh :  
A.n Rektor  
Wakil Rektor I

Dekan FKIP UMSU

**Dr. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum**

**Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 15. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

### UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

#### SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap	: SUMI ARSI SIMANULLANG
Tempat/ Tgl. Lahir	: Pasar Terendam, 30 Agustus 1998
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 1602070005
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Alamat Rumah	: Jl. Krakatau Gg. Sibual-Buali No. 12 Telp/Hp: 0878-9954-1174
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal Oktober 2020 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

SAYA YANG MENYATAKAN,



SUMI ARSI SIMANULLANG

Lampiran 16. Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: E-mail:



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Rancangan Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi  
Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi

^ Saya layak di sidangkan.

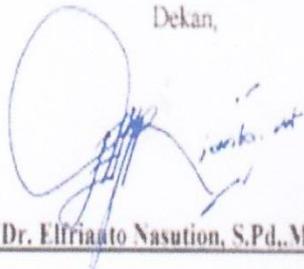
Medan, 17 Oktober 2020

Disetujui oleh

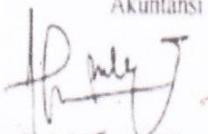
Dosen Pembimbing

  
**(Dra. Fatmawarni, M.M)**

Dekan,

  
**(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)**

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Akuntansi

  
**(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)**

Lampiran 17. Lembar Keaslian Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : [ww.fkip.umsu.ac.id](http://ww.fkip.umsu.ac.id) E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Sumi Arsi Simanullang  
NPM : 1602070005  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Rancangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Akuntansi” adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamamdiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



( SUMI ARSI SIMANULLANG )