

**LAPORAN PENELITIAN
PENELITIAN DASAR KEILMUAN**

KONSEP EVALUASI BERBASIS *ONLINE* (KAHOOT)



Oleh :

Lismawati, M.Pd (NIDN: 0328078901)

Dr. Bunyamin, M.Pd (NIDN: 2011015901)

Nomor Surat Kontrak Penelitian : 815

Nilai Kontrak : Rp.11.000.000

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

2019

LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN DASAR KEILMUAN

Judul Penelitian : KONSEP EVALUASI BERBASIS ONLINE (KAHOOT)

Jenis Penelitian : PENELITIAN DASAR KEILMUAN

Fakultas : Pendidikan Agama Islam

Ketua Peneliti : Lismawati, M.Pd

Link Profil simakip : <http://simakip.uhamka.ac.id/pengguna/show/768>

Anggota Peneliti : Dr. Bunyamin, M. Pd

Link Profil simakip : <http://simakip.uhamka.ac.id/pengguna/show/1132>

Anggota Peneliti : -

NIM : -

Waktu Penelitian : 6 Bulan

Luaran Penelitian

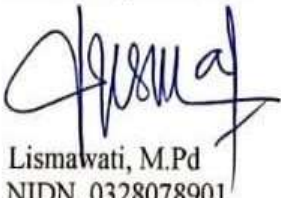
Luaran Wajib : Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi

Status Luaran Wajib : Submitted / Accepted

Luaran Tambahan : Seminar / Konferensi Nasional

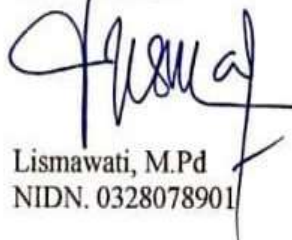
Status Luaran Tambahan : Accepted - Presented

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Lismawati, M.Pd
NIDN. 0328078901

Ketua Peneliti



Lismawati, M.Pd
NIDN. 0328078901

Menyetujui,
Dekan FAI UHAMKA



Ketua Lemlitbang UHAMKA

Prof. Dr. Suswandari, M.Pd
NIDN. 0020116601



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA 144
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Jln. Tanah Merdeka, Pasar Rebo, Jakarta Timur
Telp. 021-8416624, 87781809; Fax. 87781809 53

**SURAT PERJANJIAN KONTRAK KERJA PENELITIAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF DR HAMKA**

Nomor : 320 / F.03.07 / 2019
Tanggal : 20 November 2019

Bismillahirrahmanirrahim

Pada hari ini, Rabu, tanggal Dua Puluh, bulan November, tahun Dua Ribu Sembilan Belas, yang bertanda tangan di bawah ini **Prof. Dr. Hj Suswandari, M.Pd.**, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengembangan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut sebagai **PIHAK PERTAMA**; **LISMAWATI S.Pd.I, M.Pd.**, selanjutnya disebut sebagai **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA sepakat untuk mengadakan Perjanjian Kontrak Kerja Penelitian yang didanai oleh RAPB Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Pasal 1

PIHAK KEDUA akan melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul : **Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)** dengan luaran wajib dan luaran tambahan sesuai data usulan penelitian Bacth 1 Tahun 2019 melalui simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 2

Bukti luaran penelitian wajib dan tambahan harus sesuai sebagaimana yang dijanjikan dalam Pasal 1, Luaran penelitian yang dimaksud dilampirkan pada saat Monitoring Evaluasi dan laporan penelitian yang diunggah melalui simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 3

Kegiatan tersebut dalam Pasal 1 akan dilaksanakan oleh PIHAK KEDUA mulai tanggal 20 November 2019 dan selesai pada tanggal 20 April 2020.

Pasal 4

PIHAK PERTAMA menyediakan dana sebesar Rp.8.000.000,- (Terbilang : *Delapan Juta*) kepada PIHAK KEDUA untuk melaksanakan kegiatan tersebut dalam Pasal 1. Sumber biaya yang dimaksud berasal dari Penelitian dan Pengembangan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA melalui Lembaga Penelitian dan Pengembangan.

Pasal 5

Pembayaran dana tersebut dalam Pasal 4 akan dilakukan dalam 2 (dua) termin sebagai berikut;

(1) Termin I 70 % : Sebesar 5.600.000 (Terbilang: *Lima Juta Enam Ratus Ribu Rupiah*) setelah PIHAK KEDUA menyerahkan proposal yang telah direview dan diperbaiki sesuai saran reviewer pada kegiatan tersebut Pasal 1.

(2) Termin II 30 % : Sebesar 2.400.000 (Terbilang: *Dua Juta Empat Ratus Ribu Rupiah*) setelah PIHAK KEDUA menyerahkan proposal yang telah direview dan diperbaiki sesuai saran reviewer pada kegiatan tersebut Pasal 1.

Pasal 6

(1) PIHAK KEDUA wajib melaksanakan kegiatan tersebut dalam Pasal 1 dalam waktu yang ditentukan dalam Pasal 3.

(2) PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan tersebut sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 1.

(3) PIHAK PERTAMA akan mendenda PIHAK KEDUA setiap hari keterlambatan penyerahan laporan hasil kegiatan sebesar 0,5 % (setengah persen) maksimal 20% (dua puluh persen) dari jumlah dana tersebut dalam Pasal 4.

(4) Dana Penelitian dikenakan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) pada poin honor peneliti sebesar 5 % (lima persen)

Jakarta, 20 November 2019

PIHAK PERTAMA
Lembaga Penelitian dan Pengembangan
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA



Prof. Dr. Hj Suswandari, M.Pd.

PIHAK KEDUA
Peneliti,



LISMAWATI S.Pd.I, M.Pd.

Mengetahui
Wakil Rektor II UHAMKA



Dr. ZAMAH SARI M.Ag.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dalam mengenal *platform* Kahoot mengenai konsep evaluasi berbasis *online* atau yang ditampilkan melalui internet. Pertanyaan utama yang ingin dijawab dalam penelitian adalah bagaimanakah konsep evaluasi berbasis *online* dan bagaimanakah langkah-langkah penerapan evaluasi berbasis *online* ini. Karena masalah pendidikan hari ini, bahwa proses pendidikan dilakukan dengan cara ketidak jujuran atau dilakukan dengan cara kecurangan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Bukan hanya itu, bahwa perlunya media interaktif yang dapat digunakan sebagai upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Perkembangan teknologi ini diharapkan menjadi sebuah alternatif terhadap proses pembelajaran khususnya dalam evaluasi berbasis *online*. Sehingga dapat mengurangi pada tingkat kecurangan-kecurangan yang ada ketika pelaksanaan penilaian berlangsung, dan menjadi sebuah inovasi baru dalam pembelajaran. Dalam proses penelitian ini digunakan berdasarkan teori dengan sifat penelitian deskriptif- analisis yaitu penguraian secara teratur seluruh konsep yang ada relevansinya dengan pembahasan. Penelitian ini disebut dengan penelitian kualitatif karena digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, analisis data bersifat kualitatif dan hasil menekankan pada makna hal ini berkaitan dengan konsep judul dan rumusan masalah yang dikemukakan pada pendahuluan mengarah pada penelitian dokumen. Terlebih lagi penelitian ini adalah jenis penelitian pustaka (*Library Reseach*), karena peneliti menelaah konsep evaluasi berbasis *online*. Selain itu, dengan mengumpulkan bahan dari buku-buku, majalah, paper, ensiklopedi yang ada relevansinya dengan judul tersebut.

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menganalisa data adalah sebagai berikut :

- 1) Analisa Isi, Metode analisis isi atau dinamakan juga kajian isi, kajian isi adalah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen, dan menurut Hostli menyatakan bahwa kajian isi adalah teknik apa pun yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan, dan dilakukan secara objektif dan sistematis. Analisa ini dikembangkan sebagai upaya penggalian lebih lanjut mengenai konsep evaluasi berbasis online (Kahoot).
- 2) Deskriptif analisis, Dalam menganalisis data, penulis menggunakan deskriptif analisis di mana bahan bahan yang terkumpul di uraikan, dibandingkan dengan persamaan fenomena tertentu yaitu terkait dengan evaluasi pembelajaran. Deskriptif analisis di gunakan untuk mendeskripsikan gagasan primer yang menjadi objek penelitian, yaitu konsep evaluasi berbasis online (Kahoot), yang kemudian di analisis secara deskriptif.
- 3) Kesimpulan dan Verifikasi Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti- bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel

Luaran yang ditargetkan dalam penelitian ini adalah luaran wajib berupa publikasi dan jurnal. Sedangkan luaran tambahan penelitian yaitu Hak Cipta (HKI), Pnaduan dan Tutorial Kahoot.

Kata Kunci : *Evaluasi, Berbasis Online*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	7
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Khusus	2
D. Manfaat Penelitian	2
E. Urgensi Penelitian.....	2
BAB II.....	3
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Evaluasi Pembelajaran	3
B. Perancangan Desain Tes Berbasis Platform	3
C. Evaluasi Berbasis Online (Kahoot!).....	4
BAB III.....	7
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Rancangan.....	7
B. Lokasi dan Waktu	7
C. Manajemen Data	7
D. Analisis Data.....	8
Diagram alir penelitian	9
E. Indikator Capaian Hasil Penelitian.....	9
F. Fishbond Penelitian.....	10
BAB IV.....	11
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	11
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	11
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	30
B. Saran	32
BAB VI.....	Error! Bookmark not defined.
LUARAN YANG DICAPAI	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	37
Lampiran 1 : Ketua Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 : Surat Pernyataan Ketua Peneliti	Error! Bookmark not defined.

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lahirnya kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan, khususnya teknologi komputer dan teknologi internet, baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tersebut dan ini bisa dijadikan sebagai sarana evaluasi.

Evaluasi Dalam sistem pembelajaran (maksudnya pembelajaran sebagai suatu sistem), evaluasi merupakan salah komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (*feed- back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Di sekolah, Anda sering mendengar bahwa guru sering memberikan ulangan harian, ujian akhir semester, ujian blok, tagihan, tes tertulis, tes lisan, tes tindakan, dan sebagainya. Istilah istilah ini pada dasarnya merupakan bagian dari sistem evaluasi itu sendiri.

Namun dalam pelaksanaan tes atau ulangan, masih banyak terjadinya yang tidak sesuai dengan norma-norma bagi para pelajar, padahal kejujuran dan ketangkasan adalah sebagai modal bagi mereka yang mempunyai mimpi besar di masa depannya. Ada beberapa yang menyatakan bahwa faktor –faktor yang mempengaruhi perilaku mencontek adalah faktor situasional yang meliputi pengaruh teman sebaya dan adanya peluang, soal yang terlalu buku sentris, kecemasan karena takut gagal, persepsi yang salah terhadap fungsi tes, malas belajar, kecenderungan pusat kendali atau *locus of control*. Ini adalah perilaku dan habitasi yang tidak baik sebagai kaum terpelajar yang di anggap sebagai generasi muda yang bisa memperbaiki kondisi pendidikan saat ini pada masa yang akan datang.

Kemajuan teknologi pada penerapan soal latihan berbasis *online* adalah sebagai sebagai salah satu alternatif yang dapat dikembangkan dengan menggunakan internet guna membantu pelajar mengevaluasi kemampuan yang diserapnya. Soal latihan kini telah banyak diterapkan sebagai metode penilaia yang efektif. Selain bermanfaat dalam mengurangi tindak pelaku kecurangan yang dilakukan oleh seseorang pada tahap ujian atau pengetesan. Evaluasi berbasis online juga dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran yang dapat di gunakan oleh seorang pengajar, sehingga tidak memberikan proses pembelajaran yang kurang diminati bagi para pelajar.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem penilaian yang dapat diolah secara efektif dan efisien. Dan juga dapat menuntaskan persoalan dalam tindak kecurangan dalam proses ujian atau ulangan. seperti yang sering terlihat di beberapa waktu dan tempa, serta penjelasan yang terdapat pada kalimat-kalimat sebelumnya. Dari penjelasan diatas penulis merasa tertarik membahas masalah tersebut. Maka, dalam hal ini penulis ingin membuat penelitian dengan judul “*Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)*”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah konsep evaluasi berbasis *online* (Kahoot)?
2. Bagaimanakah langkah-langkah penerapan evaluasi berbasis *online* (Kahoot)?

C. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui lebih dalam tentang evaluasi yang diterapkan melalui berbasis online (kahoot).

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi Program Pendidikan Agama Islam khususnya sebagai upaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbaikan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran mata kuliah Evaluasi Pendidikan di perkuliahan berikutnya.

E. Urgensi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan khususnya di Prodi Pendidikan Agama Islam UHAMKA tentang konsep evaluasi berbasis *online* (kahoot) sebagai inovasi baru yang dapat meminimalisir tindak kecurangan pada proses ujian, dan sebagai inovasi baru dalam sebuah proses pembelajaran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Evaluasi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai subyek maupun obyek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator (Sumiati & Asra, 2007:39). Dengan demikian, seorang pendidik harus mampu memanfaatkan berbagai sumber atau media belajar, agar peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan media pembelajaran yang tepat.

Media menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Melalui media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Seperti halnya dengan pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi yang banyak berisi tentang pembelajaran yang disuguhkan dan dikemas sangat menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga peserta didik merasa tertarik untuk belajar dengan menggunakan media teknologi. Maka, diperlukan keterampilan dalam memanfaatkan media teknologi pada proses pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Faktor penting dari hasil belajar yang akan diperoleh ditentukan pula oleh kemampuan pendidik dalam melakukan evaluasi kepada peserta didik.

Kemampuan evaluasi merupakan kemampuan menilai efektivitas konsep secara keseluruhan yang berkaitan dengan nilai-nilai, output, efektivitas, kelayakan, berpikir kritis, kaji ulang dan perbandingan strategik, serta penilaian yang berkaitan dengan kriteria internal. Siswa dituntut untuk dapat mendemonstrasikan kemampuan mengkaji ulang pilihan atau rencana strategis yang berkaitan dengan efektivitasnya, keuntungannya, efektivitas pembiayaannya, kepraktisannya, keberlangsungannya, melakukan analisis *Strength, Weaknesses, Opportunities* dan *Threat* (SWOT) atau analisis kekuatan, kelemahan, kesempatan dan tantangan yang berkaitan dengan alternatif, serta menghasilkan penilaian mengenai kriteria eksternal. Kata kerja yang digunakan di antaranya adalah mengkaji ulang, memberikan justifikasi, menilai, mengajukan sebuah kasus, mempertahankan, melaporkan, menyelidiki, mengarahkan, melaporkan, berpendapat dan mengelola proyek (Nuriyah, 2014:83).

Tingkat menilai merupakan kemampuan melekatkan nilai dan mengemukakan pendapat pribadi. Dalam kaitan ini siswa dituntut untuk dapat memutuskan manfaat dan relevansi gagasan dan pengalaman, menerima atau mengikuti suatu pandangan atau tindakan. Kata kerja yang digunakan adalah berpendapat, menantang, mendebat, menolak, melakukan konfrontasi, memberi pembenaran, membujuk dan mengkritik. Tingkat menginternalisasi atau melakukan karakterisasi nilai merupakan kemampuan mengadopsi sistem dan filsafat. Siswa harus dapat mendemonstrasikan kemampuan kepercayaan diri, dan berperilaku konsisten dengan rangkaian nilai pribadi yang diyakininya. Kata kerja yang digunakan adalah bertindak, menunjukkan, mempengaruhi, memecahkan masalah dan mempraktikan (Nuriyah, 2014:84).

B. Perancangan Desain Tes Berbasis Platform

Pembelajaran yang kurang efektif dan efisien dapat menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar dari pengetahuan sedang dipelajari (Andrea Yurista Tyasari, Anselmus Je Toenioe, Punaji Setyosari, 2016:34). kognitif, psikomotorik dan afektif. Olehnya itu diperlukan pembelajaran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi mengajar yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media dan bahan ajar beserta menggunakan metode penyampaian materi yang bervariasi sehingga

peserta didik akan terus tertarik untuk menggali lebih dalam lagi tentang apa yang sedang di pelajari.

Evaluasi pembelajaran online berbasis web merupakan salah satu proses evaluasi yang menarik namun masih jarang dilakukan bahkan ada yang belum pernah menerapkannya. Hal ini terjadi karena terbatasnya pengetahuan pendidik terhadap pengaplikasian evaluasi secara *e-learning*, minimnya waktu untuk mempersiapkan pengembangan evaluasi dan kendala lain (Nurlia Zahara, 2015:481).

Evaluasi memegang peran yang amat penting dalam pembelajaran. Akurasi data kemampuan siswa atau data kesulitan siswa dalam belajar sangat tergantung kepada akurasi alat evaluasi dan proses evaluasi. Oleh karena itu, alat evaluasi harus disusun secermat mungkin, agar secara konsisten mampu mengukur apa yang semestinya diukur. Selain itu, alat evaluasi harus diujicoba, dan bila perlu harus diujicoba beberapa kali, agar persyaratan validitas, reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran, dan persyaratan alat evaluasi lainnya dapat dipenuhi dengan baik. Alat evaluasi dalam proses pembelajaran dinamakan tes, atau lengkapnya tes hasil belajar (Komang Setemen, 2010:208). Karena atas kesempurnaan dalam evaluasi berdampak pada suasana atau kondisi pembelajaran.

Untuk menjawab tantangan tersebut, media interaktif dapat digunakan sebagai upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media merupakan alat atau bentuk komunikasi non-personal yang berfungsi sebagai wadah informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media juga dapat menarik minat serta perhatian siswa untuk mencapai tujuan belajarnya dengan baik. Banyak media yang bisa digunakan oleh guru, baik media yang dibuat oleh guru sendiri maupun media yang disediakan oleh para pegiat pendidikan. Salah satu media tersebut adalah game edukasi KAHOOT! (Hayyu Desi Setiawati, Sihbakuden, Eka Pramono Adi, 2018:273- 274).

Kahoot!" adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. "Kahoot!" dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform "Kahoot!" dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini. "Kahoot!" dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Oleh karena itu, peneliti berupaya menggunakan game kuis interaktif kahoot! sebagai media pembelajaran agar mahasiswa langsung mendapatkan hasil evaluasi (feedback). Dengan adanya media pembelajaran game interaktif kahoot! diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran (Gres Dyah Kusuma Ningrum, 2018: 23-24).

C. Evaluasi Berbasis Online (Kahoot!)

Kahoot! merupakan penelitian dari Prof. Alf Inge Wang dan temannya di Norwegian University of Science and Technology yang kemudian dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik (Ramadhona, 2019, hal. 89). Pada Maret di tahun 2013, kahoot! dikeluarkan dalam model beta pribadi pada program SXSW edu dan beta perkenalkan dan dirilis ke masyarakat umum di bulan September tahun 2013. (Sumarso, 2019, hal. 8) Kahoot! sebagai platform pembelajaran berbasis game yang tersedia secara bebas dan sudah diterima luas di seluruh dunia dengan lebih dari 30 juta pengguna di dunia (M. A.-A. Ismail & Mohammad, 2017, p. 20). Di antara alat penilaian formatif daring ialah kahoot! yang digunakan dalam pengujian dan penilaian yang dilakukan oleh siswa (Nguyen & Yukawa, 2019, p. 286).

Kahoot! ialah sebuah teknologi pendidikan sebagai platform pembelajaran secara real

time untuk game based learning yang digunakan dalam penilaian formatif secara gratis di mana sudah banyak diimplementasikan di dalam ruang kelas yang memudahkan guru dalam melakukan penilaian (M. A. A. Ismail et al., 2019, p. 1). Pengaplikasian kahoot! di kelas, guru tidak hanya menggunakan laptop akan tetapi membutuhkan proyektor untuk memproyeksikan pertanyaan dan jawaban sehingga ke dua alat penunjang ini tidak dapat di pisahkan dan hasil nilai yang diperoleh siswa di dapat dari jawaban benar dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk menjawab serta menekan tombol pada aplikasi ini (Ningsih & Mulyono, 2019, p. 168).

Kahoot! sebagai aplikasi daring yang menyajikan kuis dalam bentuk game show di mana memberikan poin untuk jawaban yang benar dan siswa yang mengikutinya bisa langsung terlihat hasilnya (Iwamoto, Hargis, Taitano, & Vuong, 2017, p. 82). Awal mula dalam pengaplikasiannya siswa disajikan pertanyaan terlebih dahulu dan diminta untuk berpikir serta diharapkan agar memberikan jawaban pada smartphone yang di pegangnya sehingga mereka akan termotivasi dengan adanya penghargaan dan poin yang mereka dapatkan dan mereka memperoleh keterampilan dalam mengendalikan informasi yang sudah mereka pelajari di ruang kelas (Bicen & Kocakoyun, 2017, p. 19).

Langkah-langkah dalam mendesain tes penilaian berbasis *platform* Kahoot ini adalah sebagai berikut:

1. Pastikan bahwa komputer sudah terhubung dengan jaringan internet.
2. Buka aplikasi Kahoot pada laman *website* yang digunakan yaitu di <https://getkahoot.com/>.
3. Akan muncul *Homepage* Kahoot dan pilih menu *Sign up* sebagai guru.
4. Setelah itu akan muncul tab sebagai berikut, Pilih *Sign up with Google* untuk membuat akun Kahoot yang akan digunakan.
5. Setelah didapatkan akun kahoot, kembali ke *homepage*, lalu klik menu *log in*.
6. Setelah itu akan muncul tampilan dasar pada Kahoot! > Klik *New K!* untuk mulai membuat desain tes penilaian > Pada tampilan *Create a new kahoot*, pilih kuis.
7. Lalu akan muncul tampilan jendela kerja untuk rancangan tes penilaian. Pengisiannya untuk masing-masing soal yang diujikan meliputi judul soal, deskripsi singkat soal lalu penambahan gambar atau video dan pilih soal tersebut ditunjukkan untuk siapa, pada produk ini soal tersebut ditunjukkan untuk siswa. Setelah itu klik *Ok, go* pada jendela kerja Kahoot.
8. Setelah selesai pembuatan soal, akan terkumpul dalam tampilan (Ardelia Nabila Putri, Filadelfia Romadilah, Tyas Wiganingrum, 2018:3-4).

Sistem Ujian *Online* atau bisa disebut dengan Sistem Informasi Ujian *Online* merupakan sebuah aplikasi sistem ujian atau tes yang dibangun berbasis web sebagai *interface*-nya. Semakin majunya teknologi informasi yang berkembang saat ini, hampir semua instansi pendidikan terutama sekolah dasar dan menengah menggunakan sistem informasi sebagai media pendukung dalam mengembangkan kualitas sistem akademik atau pembelajaran, dengan tujuan efisiensi dan efektivitas dalam menerapkan metode pembelajaran yang dilakukan di instansi yang bersangkutan. Selain itu, sistem informasi ujian online diharapkan mampu memberikan metode ujian yang efektif dan efisien bagi pihak yang berkepentingan dalam hal ini guru dan siswa (Adi Supriyatna, 2015:2).

(Iman Nasrulloh, Ali Ismail 2017:30) Strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup:

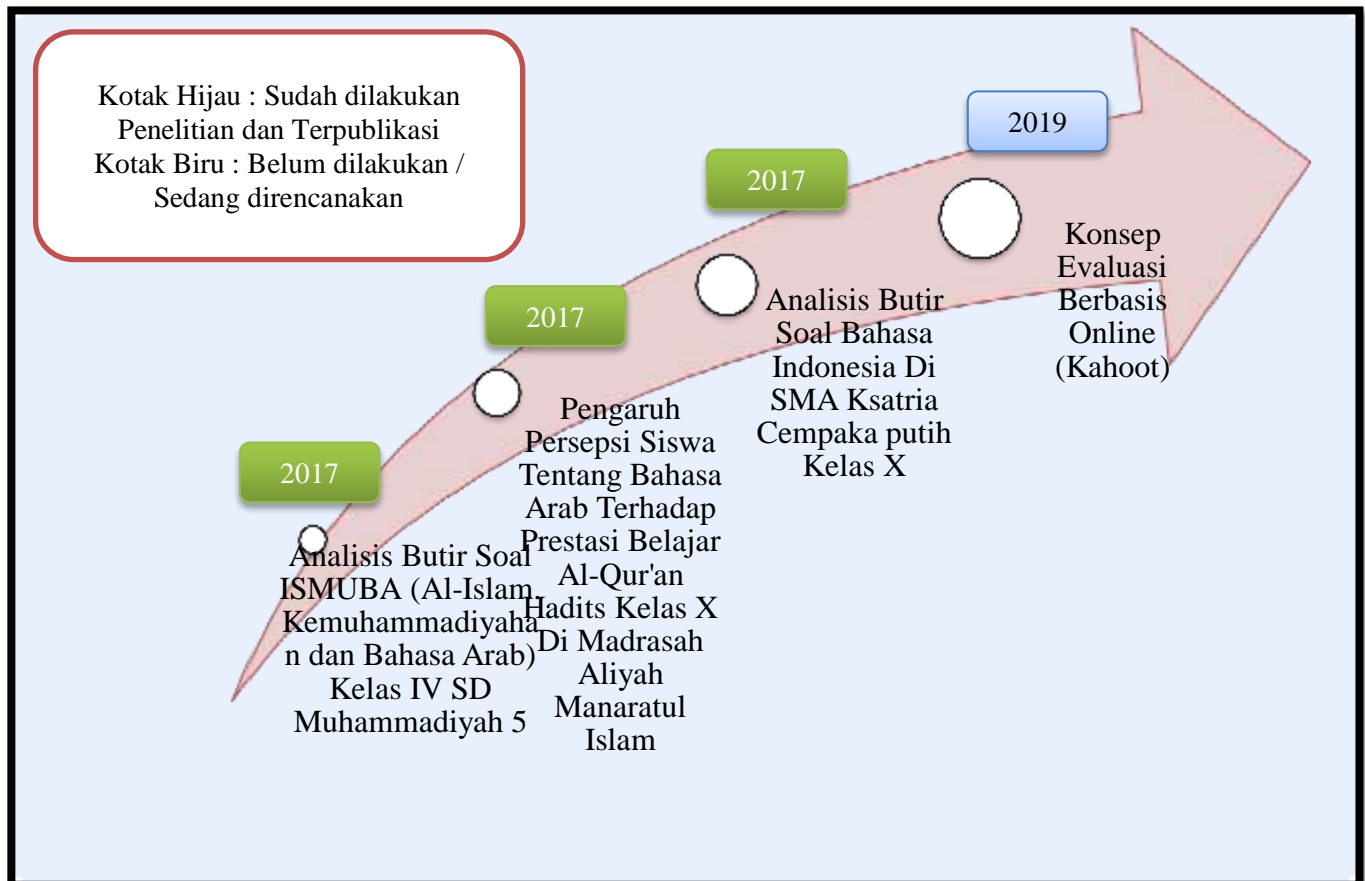
- (1) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran,
- (2) ICT sebagai sarana/tempat belajar,
- (3) ICT sebagai sumber belajar, dan
- (4) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme

Dengan adanya skema evaluasi berbasis *online*, menunjukkan adanya cara untuk mengurangi serta menghapuskan kecurangan-kecurangan yang terjadi dalam proses penilaian yang berimplikasi pada kejujuran seseorang dalam mengerjakan tugas. Tidak hanya itu, evaluasi berbasis *online* ini juga melahirkan inovasi-inovasi dalam

pembelajaran sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan memudahkan yang terdidik dalam memahaminya. Atas muncul nya inovasi baru, menjadi sebuah motivasi belajar yang dinilai tidak cenderung membosankan atau monoton. Dan yang jelasnya bahwa evaluasi berbasis e- learning ini diharpkan dapat membantu pendidik dalam merancang sistem pembelajaran yang merujuk pada penggunaan teknologi karean juga dapat memudahkan memeriksa hasil belajar siswa dan mengurangi terjadinya tindak kecurangan saat melaksanakan evaluasi.

A. ROADMAP PENELITIAN

GAMBAR ROADMAP PENELITI



BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini meliputi beberapa hal seperti berikut:

A. Rancangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif library research. Dalam pembelajaran ini komponen pembelajaran yang dikembangkan adalah evaluasi pembelajaran yaitu pengembangan evaluasi berbasis online (kahoot) yang dimaksudkan untuk mengetahui dan memperoleh informasi mengenai konsep evaluasi berbasis online (kahoot). Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di Perpustakaan kampus A UHAMKA Limau Jl. Limau II No. 3 RT 3 RW 3 Kramat Pela Kecamatan Kebayoran Baru Kota Jakarta Selatan, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Jl. Medan Merdeka Selatan No. 11 RT 11 RW 2, Perpustakaan Umum Daerah Jakarta Selatan Jl. Gandaria Tengah V No. 3 RT 13 RW 1 Jakarta Selatan, Pusat Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta Jl. Ir Haji Juanda No 95, Ciputat, Cempaka Putih, Kota Tangerang Selatan dan Perpustakaan lainnya.

B. Lokasi dan Waktu

Tempat dilaksanakan penelitian ini di Prodi PAI FAI UHAMKA Sedangkan waktu penelitian dari bulan Februari 2019 sampai dengan Agustus 2019.

C. Manajemen Data

Dalam proses penelitian ini digunakan berdasarkan teori dengan sifat penelitian deskriptif- analisis yaitu penguraian secara teratur seluruh konsep yang ada relevansinya dengan pembahasan. Penelitian ini disebut dengan penelitian kualitatif karena digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, analisis data bersifat kualitatif dan hasil menekankan pada makna hal ini berkaitan dengan konsep judul dan rumusan masalah yang dikemukakan pada pendahuluan mengarah pada penelitian dokumen. Terlebih lagi penelitian ini adalah jenis penelitian pustaka (*Library Research*), karena peneliti menelaah konsep evaluasi berbasis *online*. Selain itu, dengan mengumpulkan bahan dari buku-buku, majalah, paper, ensiklopedi yang ada relevansinya dengan judul tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka atau Literatur (*library research*)
Teknik pengumpulan data yang diambil dari buku-buku ilmiah, literatur dan sumber lainnya yang memiliki keterkaitan dan hubungan dengan permasalahan yang diteliti untuk menambahkan beberapa data yang perlu diperjelas dan akan digunakan sebagai landasan teori sebagai pendukung teoritis dalam permasalahan yang peneliti angkat.
2. *Content analysis*
Merupakan metode pengumpulan data penelitian melalui teknik observasi dan analisis terhadap isi atau pesan dari suatu dokumen (antara lain berupa: iklan, laporan, kontrak kerja, jurnal, majalah, atau surat kabar).

D. Analisis Data

Analisis data dalam kajian pustaka (*library research*) adalah analisis isi (content analysis) yaitu penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam Pustaka. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menganalisa data adalah sebagai berikut :

1. Analisa Isi

Metode analisis isi atau dinamakan juga kajian isi, kajian isi adalah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen, dan menurut Hostli menyatakan bahwa kajian isi adalah teknik apa pun yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan, dan dilakukan secara objektif dan sistematis. Analisa ini dikembangkan sebagai upaya penggalian lebih lanjut mengenai konsep evaluasi berbasis online (Kahoot).

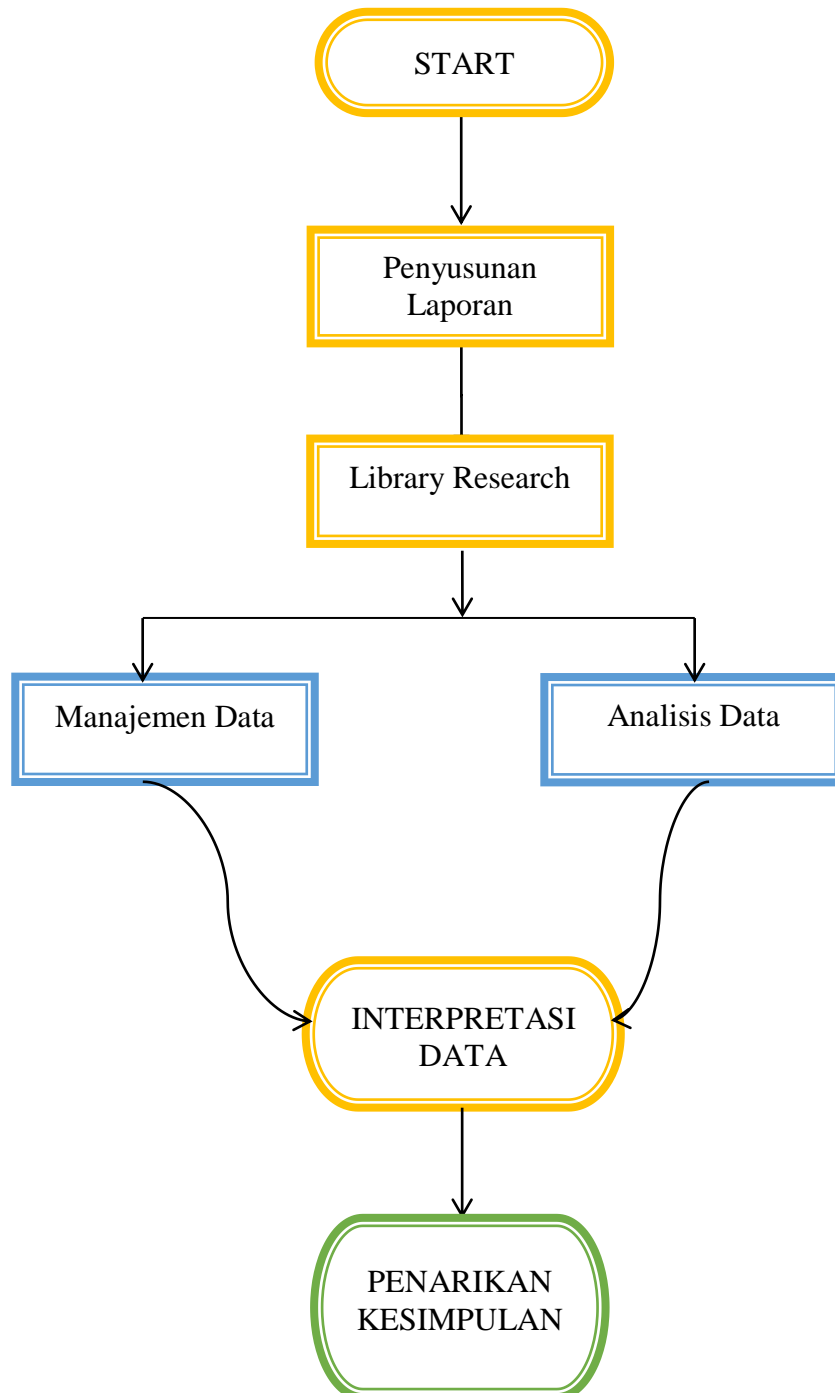
2. Deskriptif analisis

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan deskriptif analisis di mana bahan bahan yang terkumpul di uraikan, dibandingkan dengan persamaan fenomena tertentu yaitu terkait dengan evaluasi pembelajaran. Deskriptif analisis di gunakan untuk mendeskripsikan gagasan primer yang menjadi objek penelitian, yaitu konsep evaluasi berbasis online (Kahoot), yang kemudian di analisis secara deskriptif.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti- bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

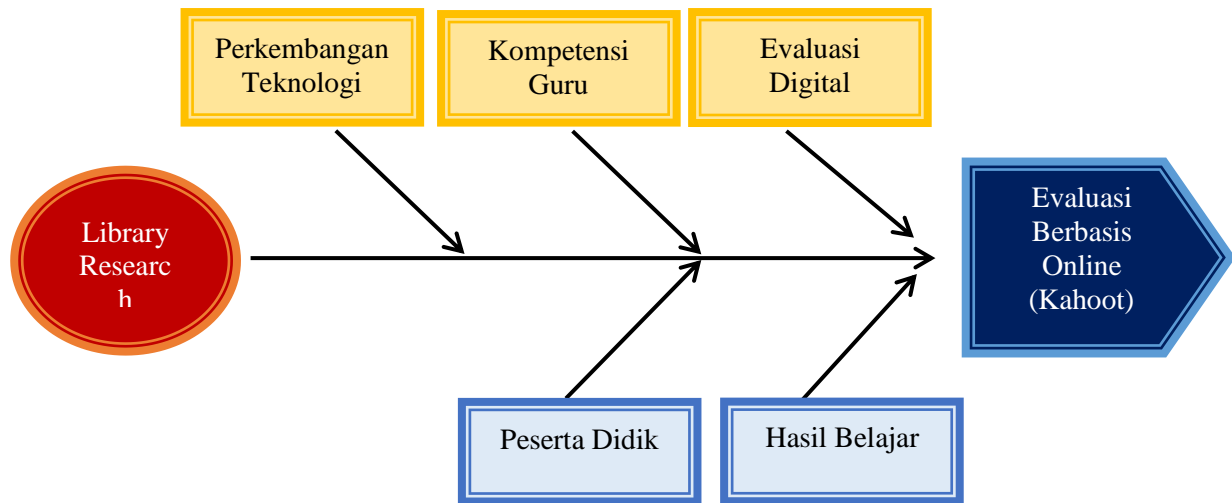
Diagram alir penelitian



E. Indikator Capaian Hasil Penelitian

Dengan dilakukan pengembangan evaluasi berbasis online (kahoot) yang dimaksudkan dapat mengetahui dan memperoleh informasi mengenai konsep evaluasi berbasis online (kahoot).

F. Fishbond Penelitian



BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Perpustakaan kampus A UHAMKA Limau Jl. Limau II No. 3 RT 3 RW 3 Kramat Pela Kecamatan Kebayoran Baru Kota Jakarta Selatan, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Jl. Medan Merdeka Selatan No. 11 RT 11 RW 2, Perpustakaan Umum Daerah Jakarta Selatan Jl. Gandaria Tengah V No. 3 RT 13 RW 1 Jakarta Selatan, Pusat Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta Jl. Ir Haji Juanda No 95, Ciputat, Cempaka Putih, Kota Tangerang Selatan dan Perpustakaan lainnya.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)

Dalam proses pembelajaran, evaluasi merupakan bagian yang amat penting. Evaluasi dapat memberi gambaran tentang tingkat penguasaan siswa terhadap satu materi, memberi gambaran tentang kesulitan belajar siswa, dan memberi gambaran tentang posisi siswa di antara kawan-kawannya (Setemen, 2010:207-208). Dengan mengetahui evaluasi yang tepat, peserta didik diharapkan mampu mencapai proses pembelajaran yang optimal.

Menurut Wang dan Reeves (2006), melalui web pembelajaran dapat dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelemahan peserta didik, sehingga guru dapat segera mengklarifikasi kesalahan, menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena merupakan program interaktif dengan desain visualisasi layar yang unik serta memiliki fitur yang menarik, seperti animasi dan suara (Jumila, PArtistiowati, Zulhipri, & Allanas, 2018:37). Salah satu web pembelajaran platform respons berbasis permainan adalah web Kahoot. Kahoot dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis, game, diskusi dan survei tentang area subjek apa saja dan dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi peserta didik. Menurut Pede (2017), penggunaan Kahoot pada pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam diri peserta didik dibandingkan dengan metode belajar tradisional.

Kahoot is a website that allows you to create online quizzes and surveys. It requires an account in order to use the site, but this is quick, easy and free to anyone to sign up for at the above url. One of the great things with Kahoot is that, once you have created an account, there are no paid-for levels of subscription hiding any premium features, which many websites of this kind have, and therefore no restrictions in terms of the number of Kahoots you can create or questions you can have in each creation.

Kahoots are best delivered to students within a group setting with all participants present, and all at the same time. While an activity can be completed in a more individual, ad-hoc way, or pre- or post-session, this

method seems a bit more complicated and requires students to set up their own accounts for the results to be saved. I must admit that I haven't tried this method and so can't comment on how straightforward it is, but although not an ideal way of delivering a Kahoot, it is worth knowing that it is possible.

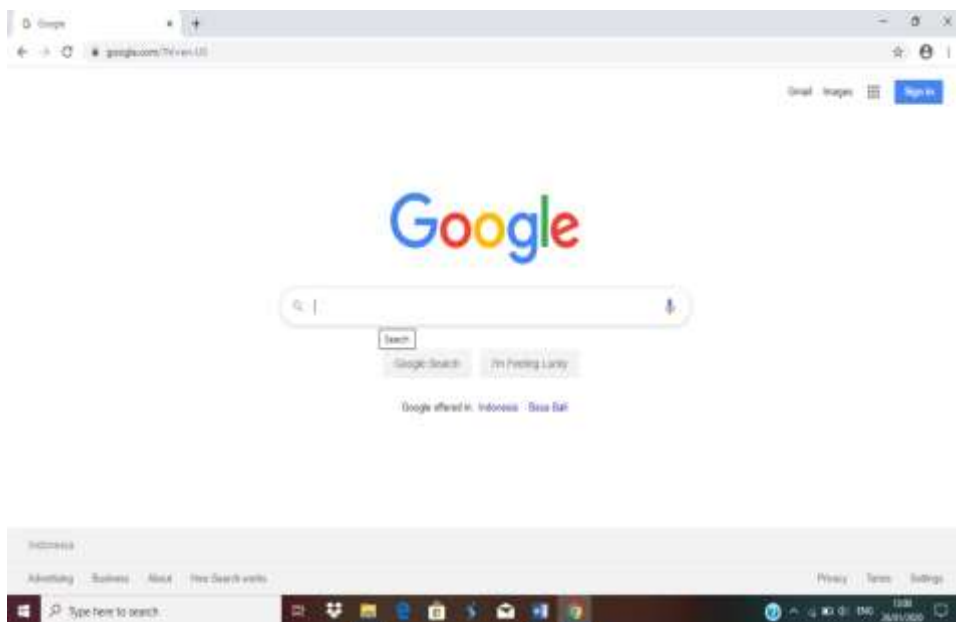
Also, in order to get a group of students to complete a Kahoot activity, you need to be able to display it on a screen that all the students can see, ideally with some speakers for sound, and students need to have access to an internet-enabled device of some kind (PC, laptop or, for the best experience a tablet or mobile phone). So, with these things in place, and a group of students in front of you, you have the ingredients for using this engaging tool. (David & Whittam, 2008:84)

2. Langkah-Langkah Penerapan Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)

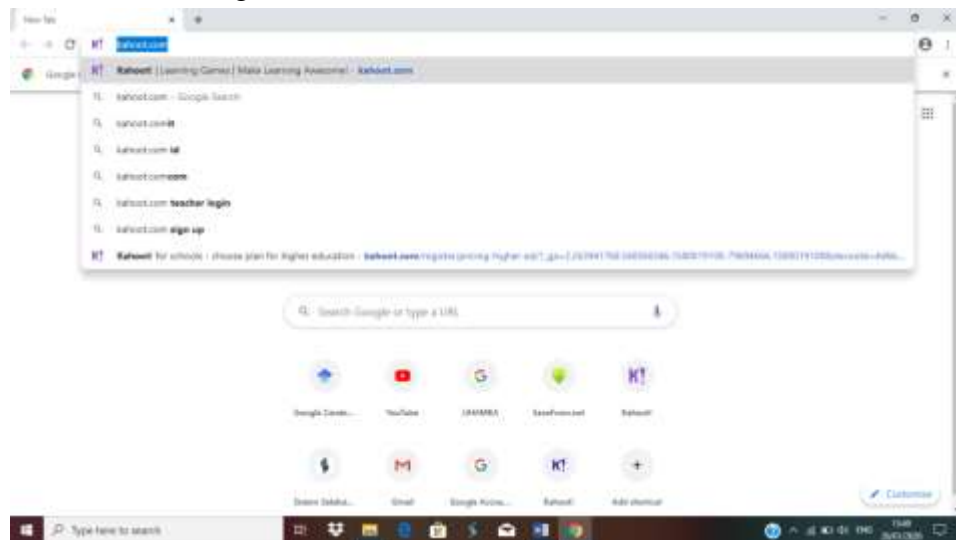
Langkah-langkah tutorial penggunaan *Kahoot!* sebagai aplikasi penilaian digital melalui laptop/PC sebagai berikut (Sumarso, 2019, hal. 11-29):

a. Langkah Ke-1

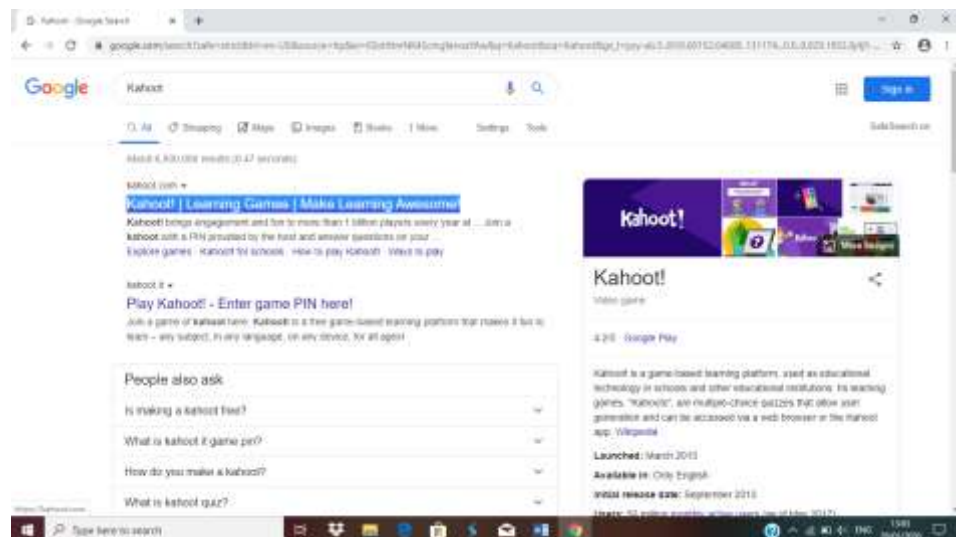
Searching google lalu kunjungi alamat <https://kahoot.com>, selanjutnya pilih *sign up-it's free!* tombol yang berwarna hijau.



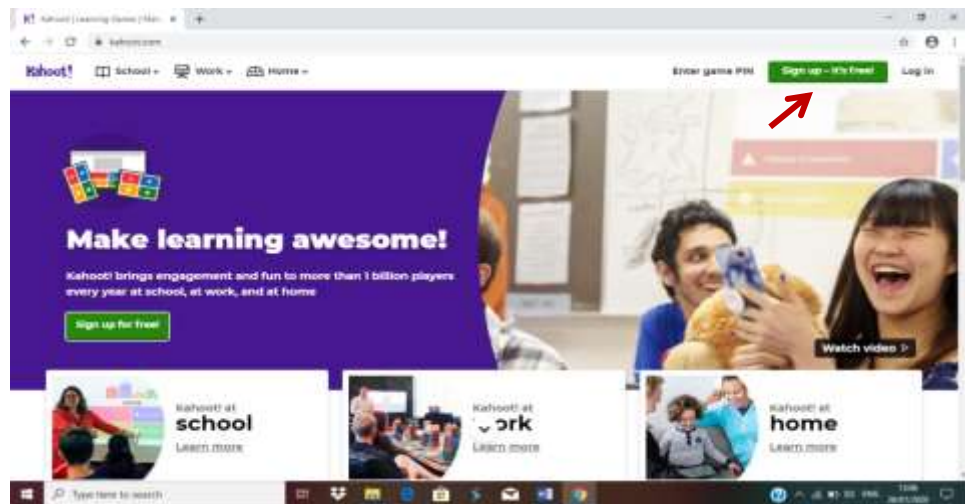
Gambar 4.1 Akun Google



Gambar 4.2 Kahoot Browsing Google



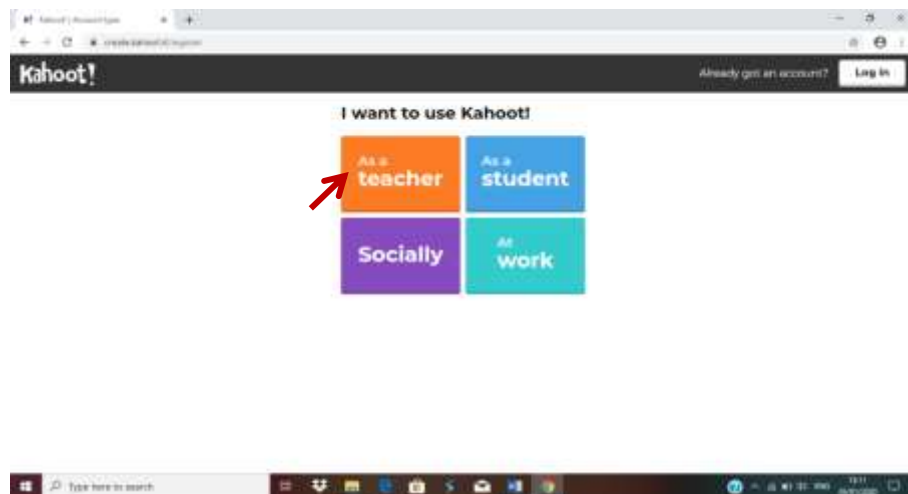
Gambar 4.3 Link Kahoot



Gambar 4.4 Tombol *Sign up-it's free!*

b. Langkah Ke-2

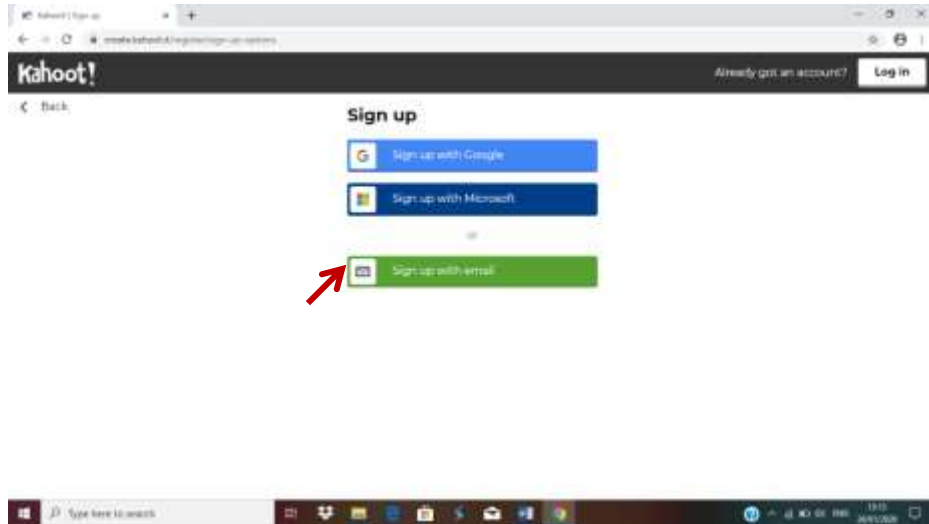
Setelah melakukan *sign up-it's free!* akan muncul tampilan "*I want to use kahoot!*" maka pilih "*As a teacher*" jika anda masuk sebagai guru.



Gambar 4.5 Tombol *As a teacher*

c. Langkah Ke-3

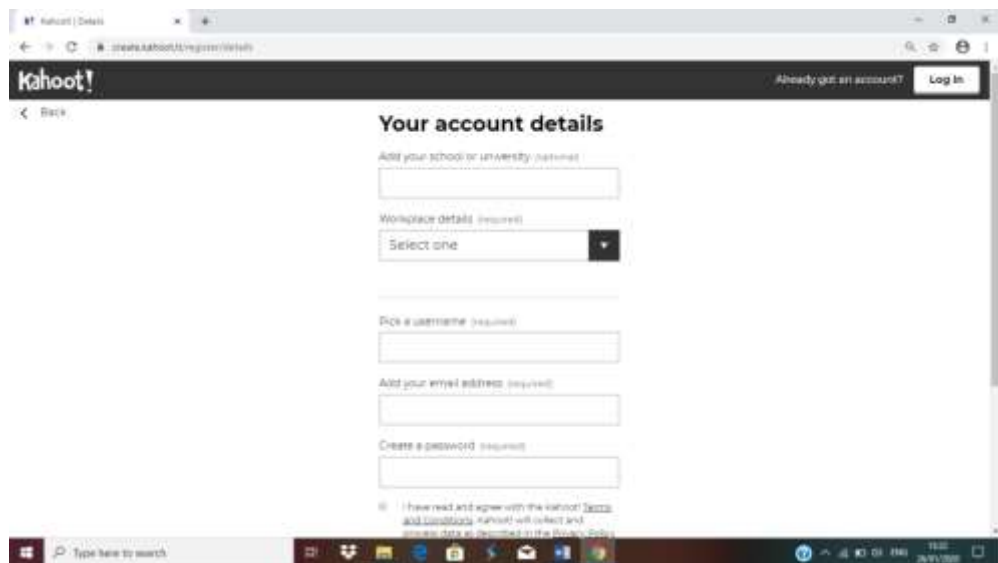
Pilih *sign up* dengan menggunakan email untuk mendaftar akun *kahoot!*.



Gambar 4.6 Sign Up With Email

d. Langkah Ke-4

Kemudian isi form dengan lengkap mulai dari nama sekolah/universitas, tempat kerja, nama inisial, alamat email dan kata sandi. Setelah semua terisi maka berikan tanda centang terhadap tiga pernyataan dan klik *Join Kahoot!*.

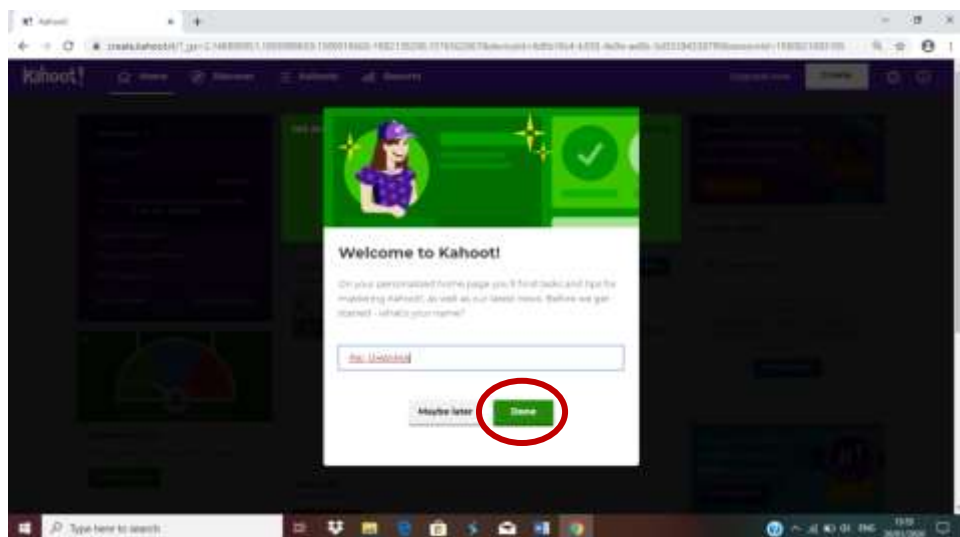




Gambar 4.7 Daftar Akun

e. Langkah Ke-5

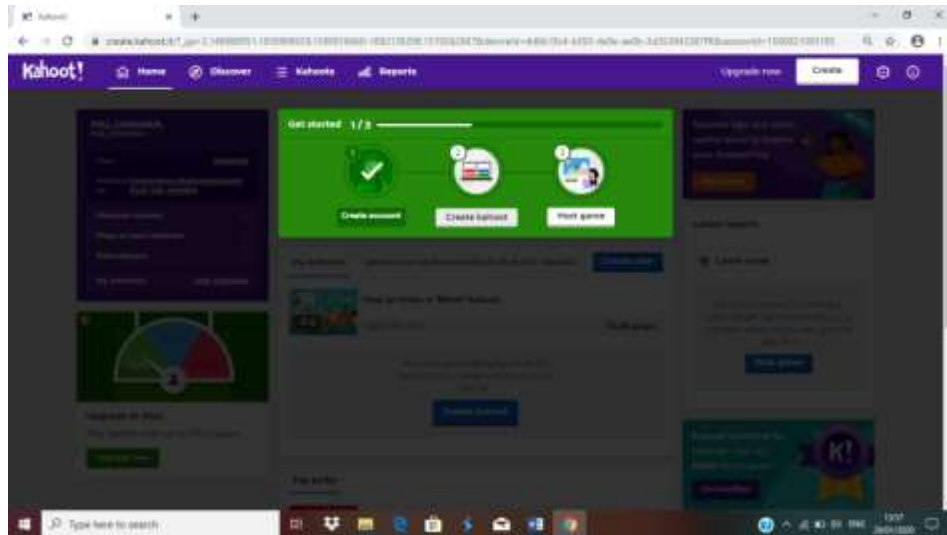
Lalu setelah *Join Kahoot!* maka akan muncul pemberitahuan yang menandakan bahwa anda sudah bisa menggunakan *kahoot!* dan isi nama anda kemudian klik Done.



Gambar 4.8 Verifikasi Akun Sukses

f. Langkah Ke-6

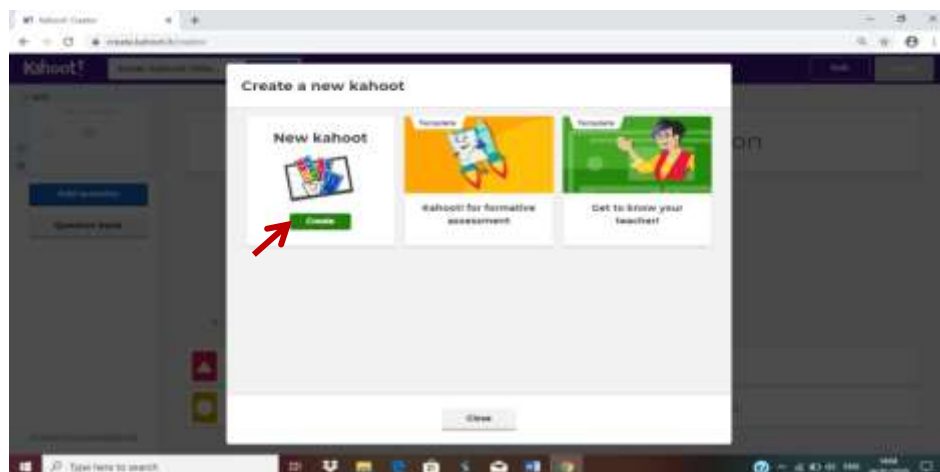
Setelah verifikasi sukses, akan muncul tampilan langkah-langkah untuk memulai kahoot! seperti *Get Started 1* yang berarti anda telah sukses membuat akun.



Gambar 4.9 *Get Started 1*

g. Langkah Ke-7

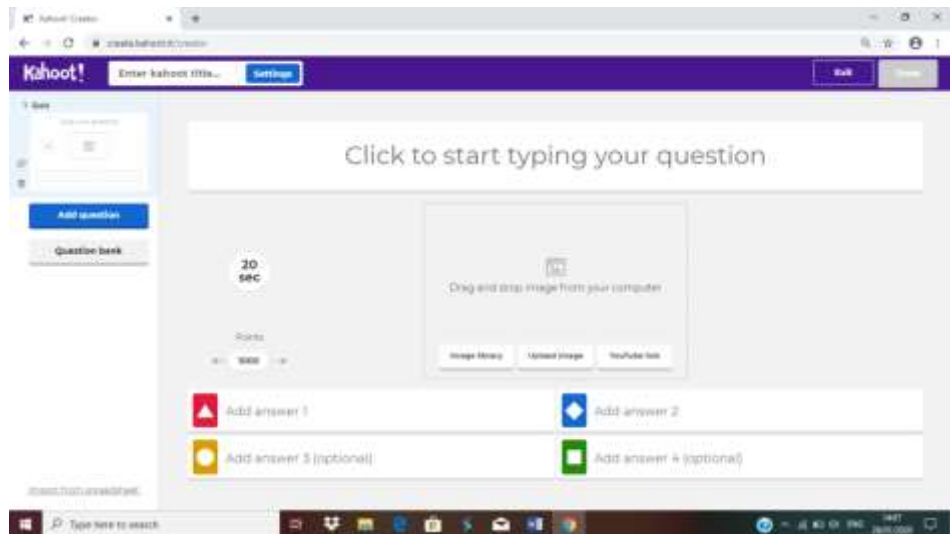
Klik *Create Kahoot* untuk memulai membuat kuis, kemudian akan muncul tampilan membuat *kahoot!* baru lalu anda klik *Create*.



Gambar 4.10 *Create a new kahoot!*

h. Langkah Ke-8

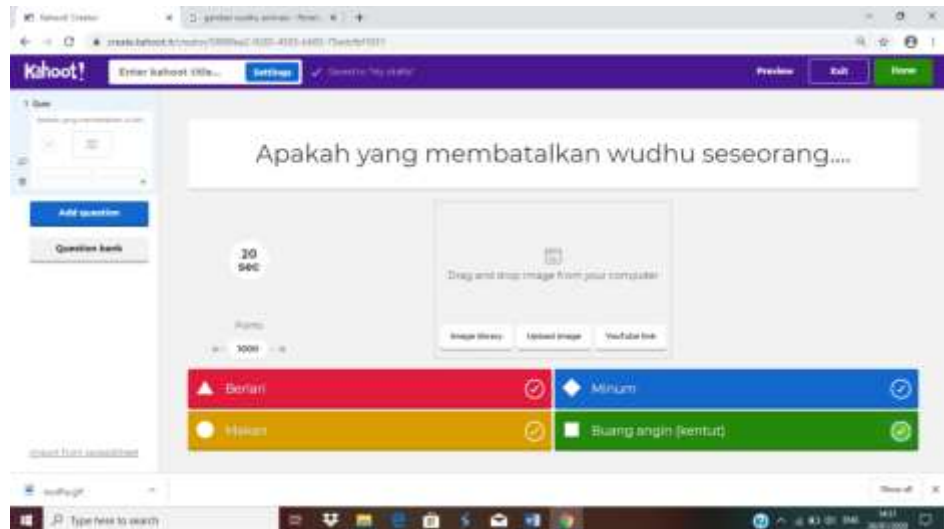
Setelah anda mengklik *Create*, silahkan anda membuat soal dengan cara mengisinya di *Click to start typing your question* dan cara membuat jawaban silahkan anda mengisi di bagian simbol-simbol yang tertera tulisan *Add answer*.



Gambar 4.11 Halaman membuat soal baru

i. Langkah Ke-9

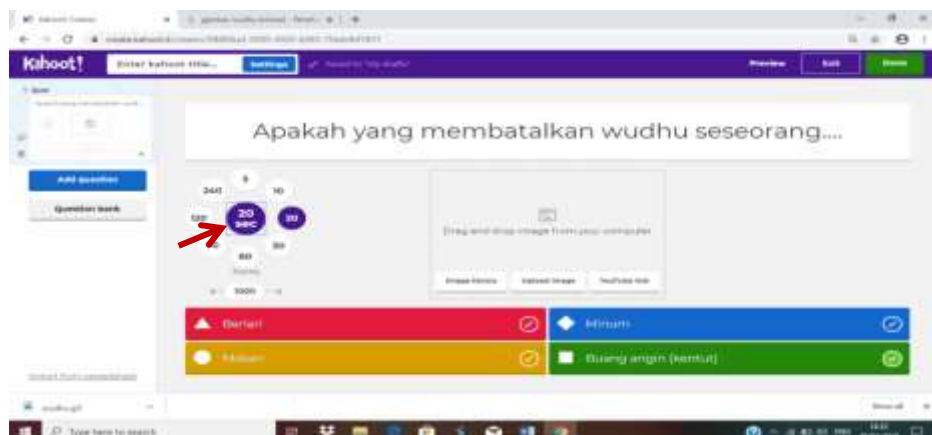
Setelah soal dan jawaban selesai di buat, silahkan klik tanda centang untuk membuat kunci jawaban.



Gambar 4.12 Tampilan soal dan kunci jawaban

j. Langkah Ke-10

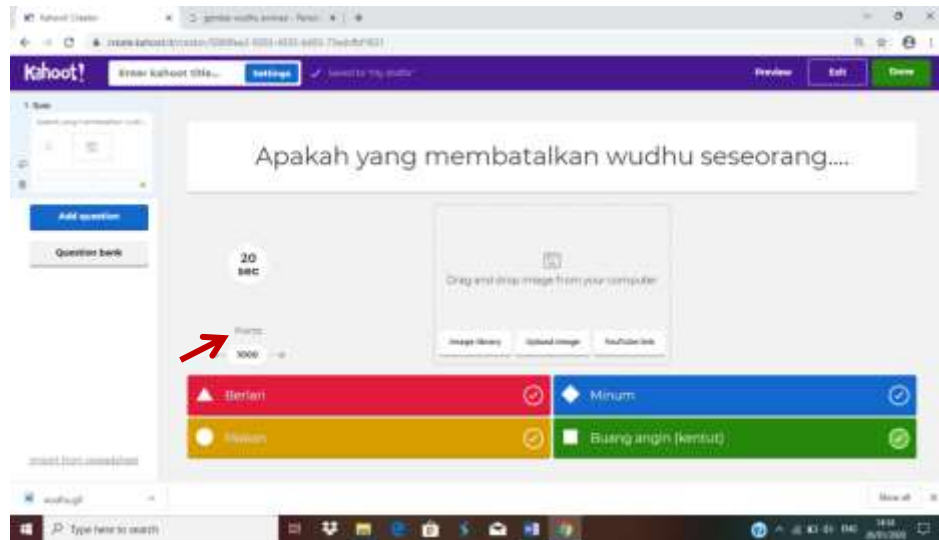
Setelah anda selesai membuat soal dan kunci jawaban, silahkan atur waktu yang digunakan untuk siswa menjawab pertanyaan dengan cara klik 20 sec akan muncul beberapa pilihan waktu.



Gambar 4.13 Pengaturan waktu

k. Langkah Ke-11

Selanjutnya anda bisa mengatur *point* setiap soalnya dengan menggeser angka seribu dengan rentang *point* 0, 1000 dan 2000.

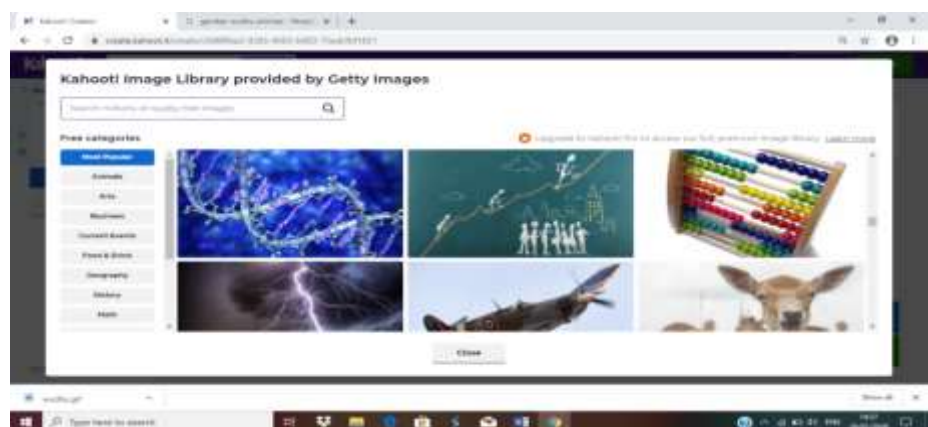


Gambar 4.14 Pengaturan *points*

1. Langkah Ke-12

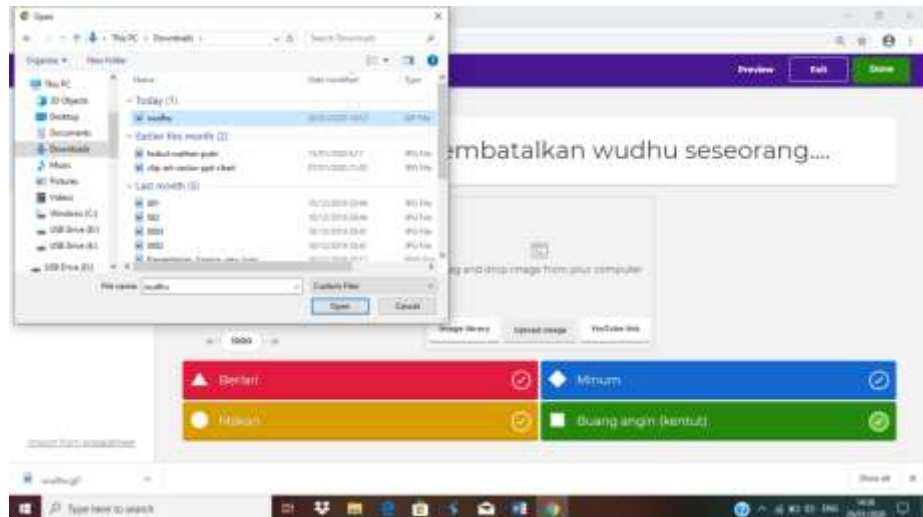
Jika anda ingin menampilkan gambar ataupun video pada soal, anda bisa mengklik pilihan berikut ini:

- 1). *Image library*, berisi beragam kategori gambar yang telah disediakan oleh *kahoot!*.



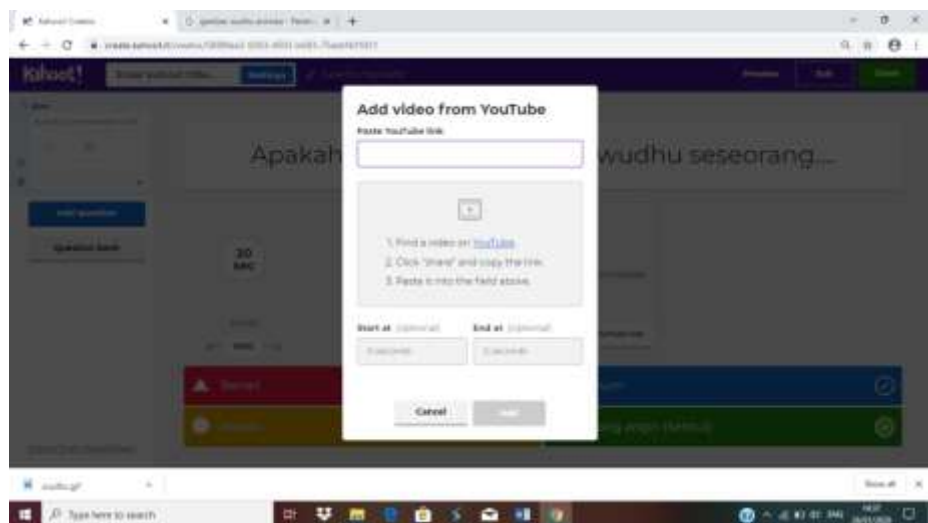
Gambar 4.15 *Image library*

3). *Upload image*, mengunggah gambar yang ada pada komputer/pc anda.



Gambar 4.16 *Upload image*

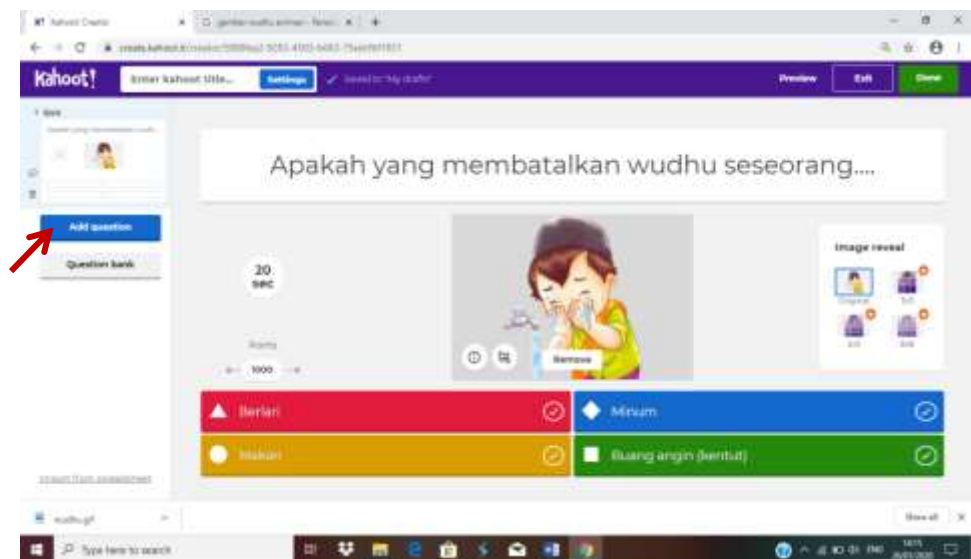
4). *YouTube link*, anda bisa menambahkan *link* video dari *YouTube*.



Gambar 4.17 *YouTube link*

m. Langkah Ke-13

Setelah soal pertama selesai di buat, lalu anda klik *Add question* untuk membuat soal selanjutnya.



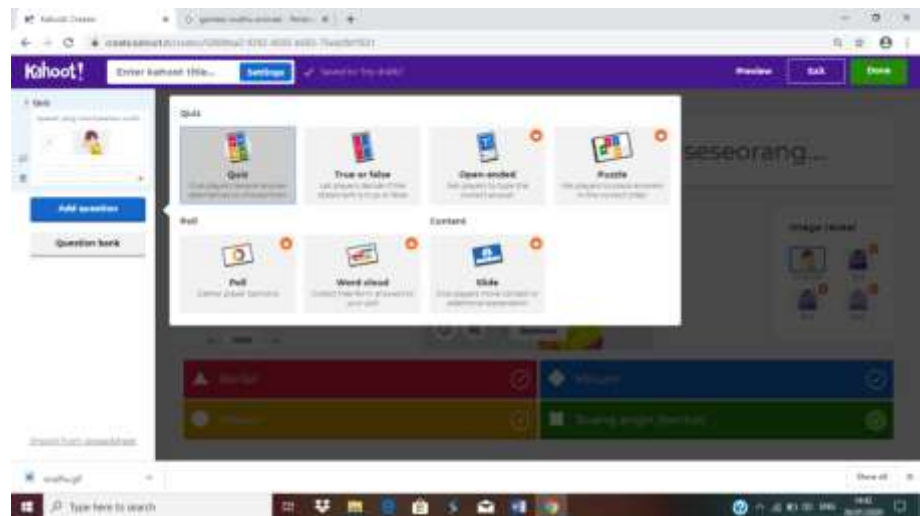
Gambar 4.18 *Add question*

n. Langkah Ke-14

Muncul tampilan dari *Add question* kemudian anda klik *Quiz* jika anda menginginkan bentuk soal yang sama dengan soal sebelumnya. Jika tidak anda bisa memilih opsi bentuk kuis salah satunya yakni:

- 1). *Quiz*, bentuk soal yang umum digunakan oleh pengguna *kahoot!*. *Quiz* ini memiliki pilihan alternatif jawaban sama seperti soal pilihan ganda..

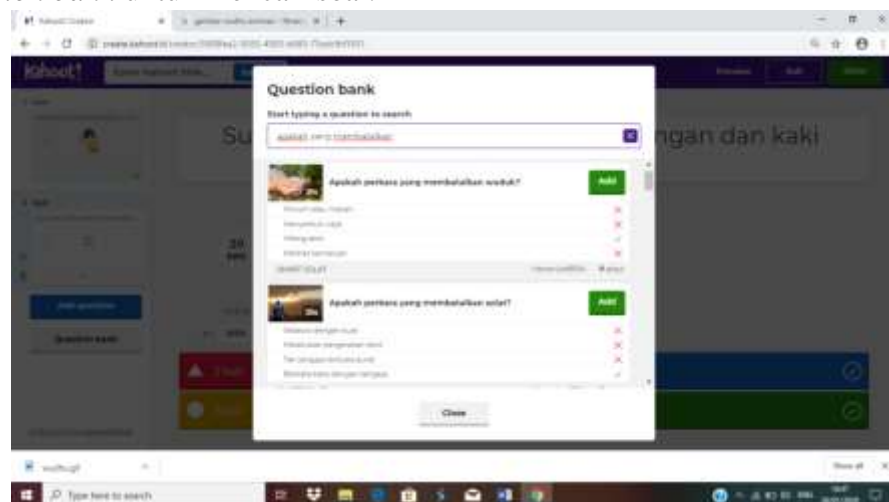
2). *True or false*, pemain yakni siswa harus memberikan keputusan benar atau salah pada pertanyaan yang tertera.



Gambar 4.19 Tampilan *Add question*

o. Langkah Ke-15

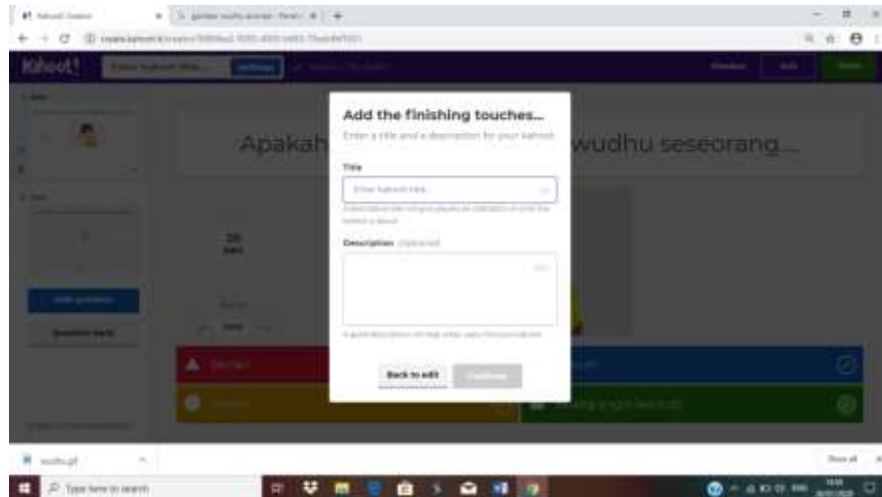
Ada cara untuk mempermudah membuat soal, anda tinggal mengklik *Question bank* untuk mencari soal.



Gambar 4.20 Tampilan *question bank*

p. Langkah Ke-16

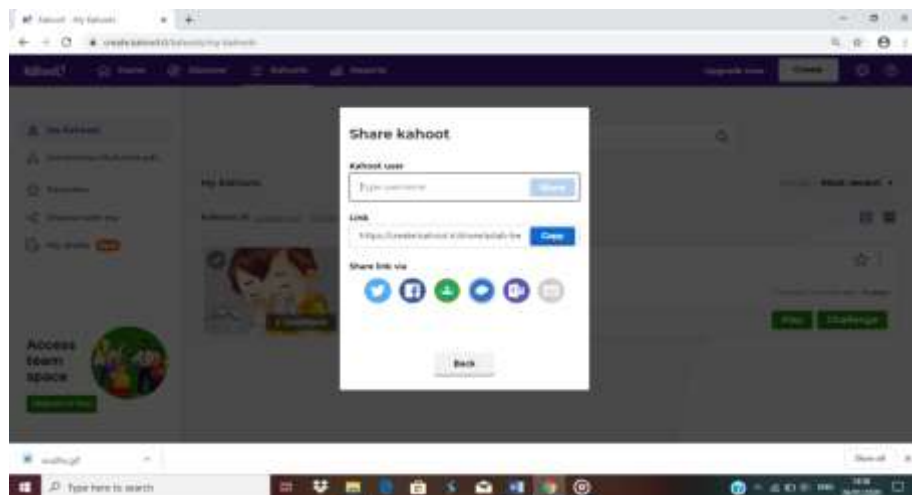
Jika semua soal dan jawaban telah selesai di buat, anda klik *Done* kemudian isi judul dan deskripsi kuis. Lalu klik *Continue*.



Gambar 4.21 Membuat judul dan deskripsi kuis

q. Langkah Ke-17

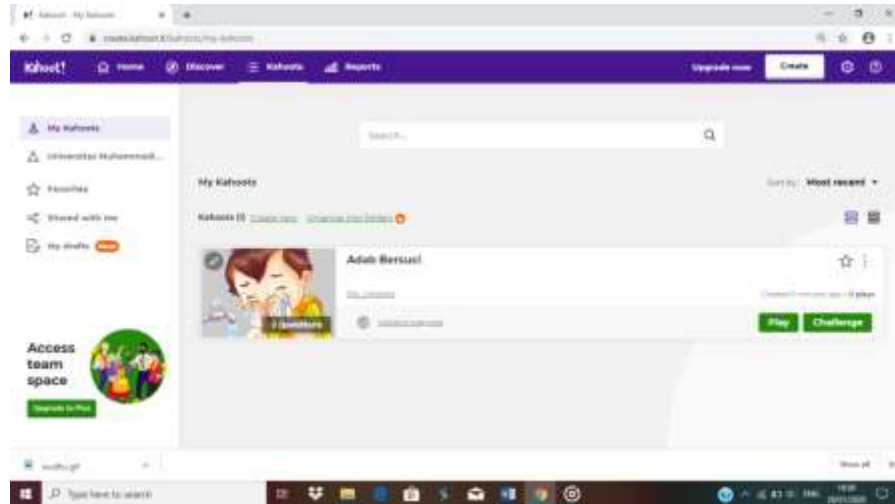
Setelah mengklik *continue* maka akan muncul pemberitahuan kuis siap di mainkan. Di sini anda bisa mulai memainkannya atau membagikannya kepada yang lain kemudian klik *done*.



Gambar 4.22 Kahoot! siap dimainkan

r. Langkah Ke-18

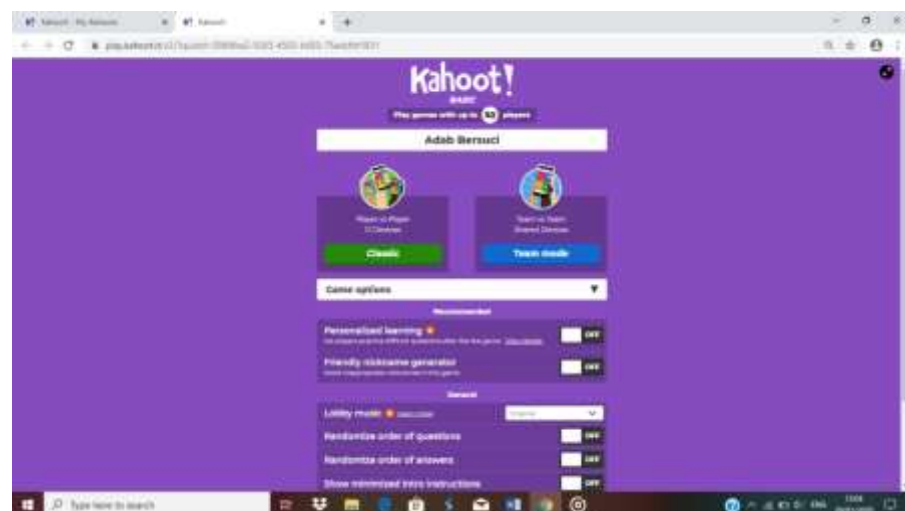
Setelah semua selesai dilakukan, maka soal yang telah anda buat akan muncul di menu utama *kahoot!*.



Gambar 4.23 Tampilan menu utama *kahoot!*

s. Langkah Ke-19

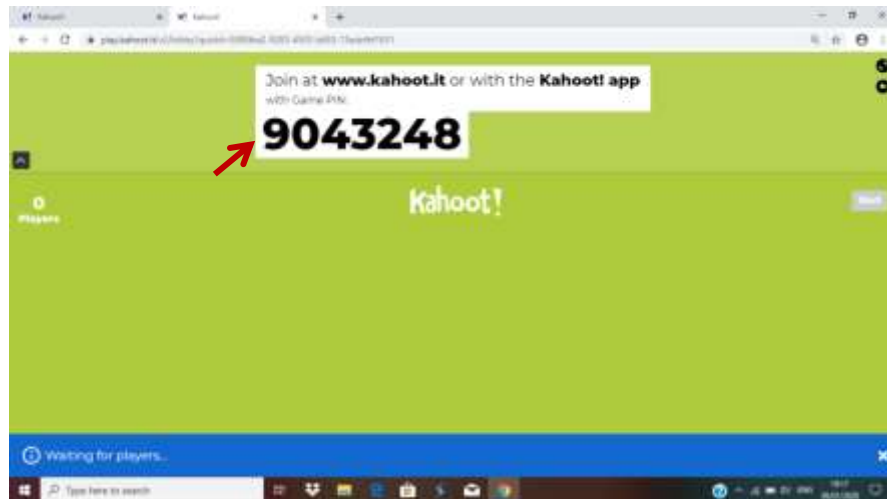
Jika anda ingin memulai kuis maka klik *play*. Kemudian akan muncul pilihan permainan *classic* secara individu atau *team mode* secara beregu. Lalu anda klik *classic*.



Gambar 4.24 Opsi permainan *kahoot!*

t. Langkah Ke-20

Setelah anda mengklik *classic* maka akan muncul *game pin* untuk join *kahoot!*. Pin ini anda berikan kepada siswa agar dapat bergabung dengan soal yang telah anda buat.



Gambar 4.25 Game PIN

u. Langkah Ke-21

Jika semua siswa sudah join akan muncul nama-nama siswa di kolom *players* maka klik *start* untuk memulai permainan.



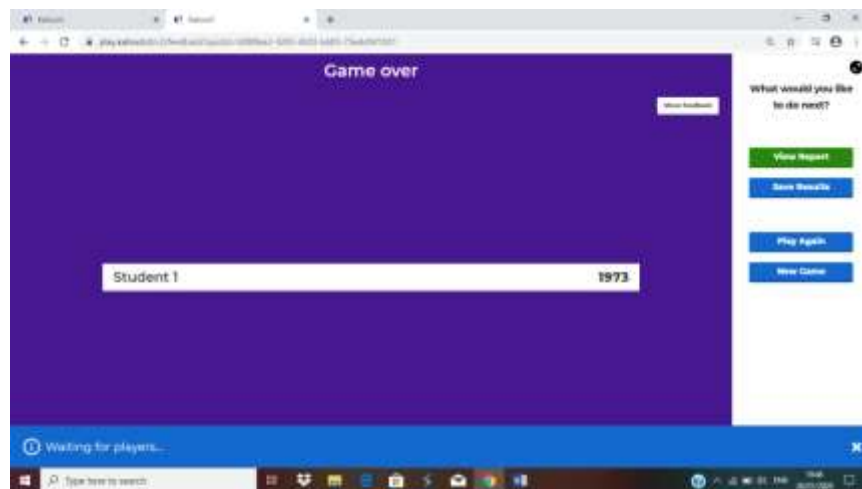
Gambar 4.26 Start

v. Langkah Ke-22 (analisis butir soal dan cara mengunduh hasilnya)



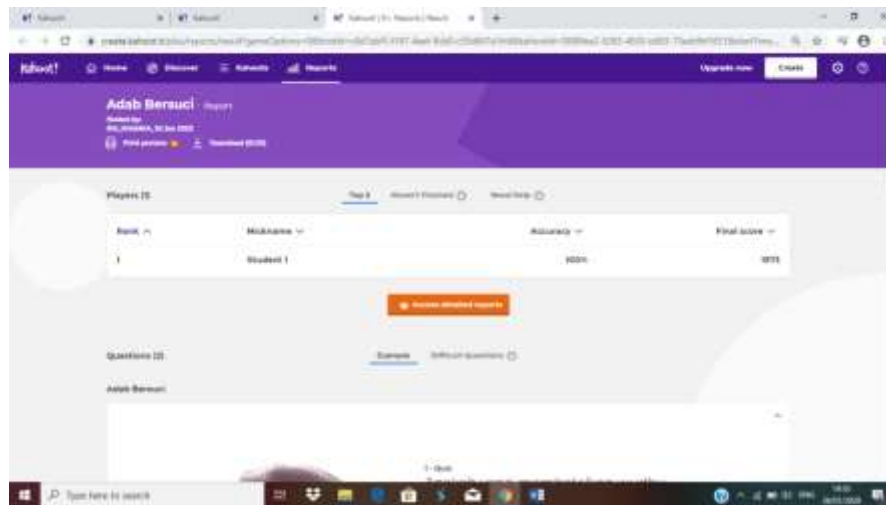
Gambar 4.27 menganalisis butir soal dan mengunduh hasil

Setelah kuis diselesaikan akan muncul skor dari setiap siswa. Kemudian klik *Get feedback* untuk menganalisis butir soal.

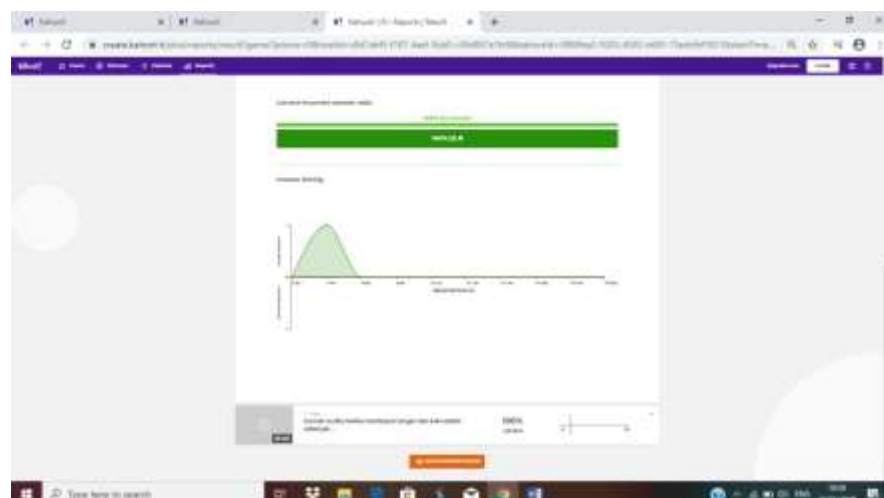
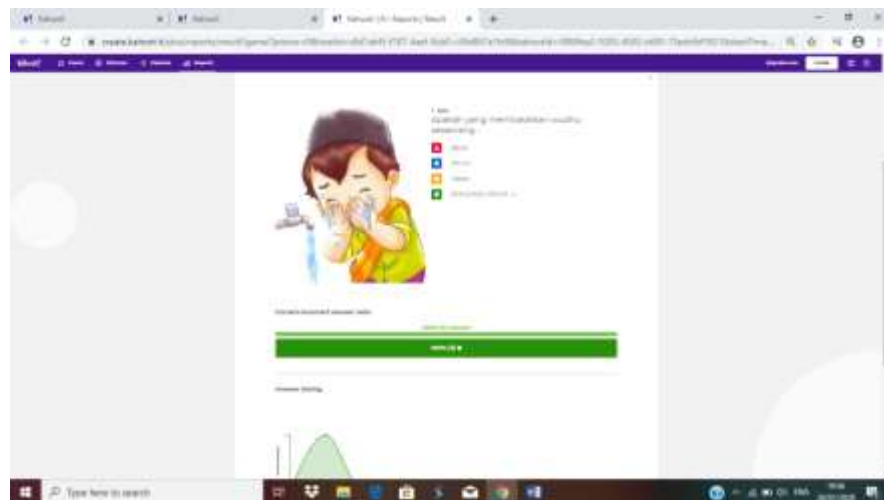


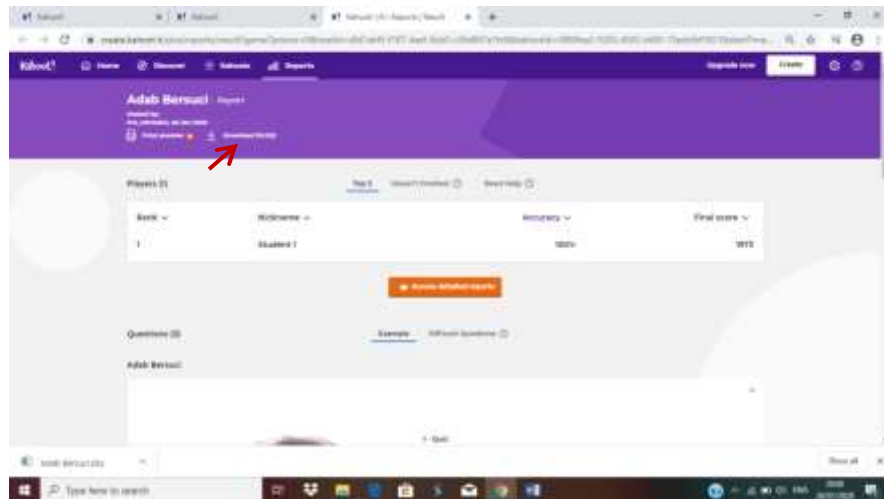
Gambar 4.28 *View Report*

Kemudian klik *View Report* untuk menganalisis butir soal.



Gambar 4.29 Analisis butir soal





Gambar 4.30 Mengunduh hasil
Untuk menyimpan hasil kuis dengan klik pada bagian *download*.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot) adalah konsep evaluasi yang memanfaatkan media *platform* Kahoot. Dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran ini membutuhkan akses internet. Evaluasi berbasis online dapat membantu guru atau pendidik untuk membuat kuis, game, diskusi dan survei tentang area subjek apa saja dan terutama dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi peserta didik. Penggunaan evaluasi berbasis online (Kahoot) lebih efektif dibandingkan pembelajaran secara tradisional.
2. Langkah-langkah penerapan evaluasi berbasis *online* (Kahoot) dapat dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:
 - a. Langkah Ke-1: Searching google lalu kunjungi alamat <https://kahoot.com>, selanjutnya pilih *sign up-it's free!* tombol yang berwarna hijau.
 - b. Langkah Ke-2: Setelah melakukan *sign up-it's free!* akan muncul tampilan “*I want to use kahoot!*” maka pilih “*As a teacher*” jika anda masuk sebagai guru.
 - c. Langkah Ke-3: Pilih sign up dengan menggunakan email untuk mendaftar akun kahoot!.
 - d. Langkah Ke-4: Kemudian isi form dengan lengkap mulai dari nama sekolah/universitas, tempat kerja, nama inisial, alamat email dan kata sandi. Setelah semua terisi maka berikan tanda centang terhadap tiga pernyataan dan klik Join Kahoot!.
 - e. Langkah Ke-5: Lalu setelah Join Kahoot! maka akan muncul pemberitahuan yang menandakan bahwa anda sudah bisa menggunakan kahoot! dan isi nama anda kemudian klik *Done*.
 - f. Langkah Ke-6: Setelah verifikasi sukses, akan muncul tampilan langkah-langkah untuk memulai kahoot! seperti *Get Started 1* yang berarti anda telah sukses membuat akun.
 - g. Langkah Ke-7: Klik Create Kahoot untuk memulai membuat kuis, kemudian akan muncul tampilan membuat kahoot! baru lalu anda klik *Create*.
 - h. Langkah Ke-8: Setelah anda mengklik *Create*, silahkan anda membuat soal dengan cara mengisinya di *Click to start typing your question* dan cara membuat jawaban silahkan anda mengisi di bagian simbol-simbol yang tertera tulisan *Add answer*.

- i. Langkah Ke-9: Setelah soal dan jawaban selesai di buat, silahkan klik tanda centang untuk membuat kunci jawaban.
- j. Langkah Ke-10: Setelah anda selesai membuat soal dan kunci jawaban, silahkan atur waktu yang digunakan untuk siswa menjawab pertanyaan dengan cara klik 20 sec akan muncul beberapa pilihan waktu.
- k. Langkah Ke-11: Selanjutnya anda bisa mengatur point setiap soalnya dengan menggeser angka seribu dengan rentang point 0, 1000 dan 2000.
- l. Langkah Ke-12: Jika anda ingin menampilkan gambar ataupun video pada soal, anda bisa mengklik pilihan berikut ini: Image library, berisi beragam kategori gambar yang telah disediakan oleh kahoot!.
- m. Langkah Ke-13: Setelah soal pertama selesai di buat, lalu anda klik *Add question* untuk membuat soal selanjutnya.
- n. Langkah Ke-14: Muncul tampilan dari Add question kemudian anda klik *Quiz* jika anda menginginkan bentuk soal yang sama dengan soal sebelumnya.
- o. Langkah Ke-15: Ada cara untuk mempermudah membuat soal, anda tinggal mengklik *Question bank* untuk mencari soal.
- p. Langkah Ke-16: Jika semua soal dan jawaban telah selesai di buat, anda klik *Done* kemudian isi judul dan deskripsi kuis. Lalu klik *Continue*.
- q. Langkah Ke-17: Setelah mengklik continue maka akan muncul pemberitahuan kuis siap di mainkan. Di sini anda bisa mulai memainkannya atau membagikannya kepada yang lain kemudian klik *Done*.
- r. Langkah Ke-18: Setelah semua selesai dilakukan, maka soal yang telah anda buat akan muncul di menu utama kahoot!.
- s. Langkah Ke-19: Jika anda ingin memulai kuis maka klik play. Kemudian akan muncul pilihan permainan *classic* secara individu atau team mode secara beregu. Lalu anda klik *classic*.

- t. Langkah Ke-20: Setelah anda mengklik *classic* maka akan muncul game pin untuk join kahoot!. Pin ini anda berikan kepada siswa agar dapat bergabung dengan soal yang telah anda buat.
- u. Langkah Ke-21: Jika semua siswa sudah join akan muncul nama-nama siswa di kolom players maka klik start untuk memulai permainan.
- v. Langkah Ke-22 (analisis butir soal dan cara mengunduh hasilnya)

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)”, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Sekolah

Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot) bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru dalam memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif secara online sehingga dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa harus berusaha untuk menjadi generasi yang siap terhadap perkembangan atau tantangan yang terus bertambah, kecerdasan baik secara spiritual maupun intelektual.

3. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan

Dari penelitian ini diharapkan turut memajukan ilmu pengetahuan dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan secara global

BAB 6 LUARAN YANG DICAPAI

Luaran yang dicapai berisi Identitas luaran penelitian yang dicapai oleh peneliti sesuai dengan skema penelitian yang dipilih.

Jurnal

IDENTITAS JURNAL

1	Nama Jurnal	Bolema - Mathematics Education Bulletin
2	Website Jurnal	http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_serial&pid=0103-636X&lng=en&nrm=iso
3	Status Makalah	Submitted/Review/Accepted
4	Jenis Jurnal	Jurnal International/Jurnal Nasional terakreditasi/Jurnal Nasional tidak terakreditasi.
4	Tanggal Submit	
5	Bukti Screenshot submit	

IDENTITAS HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

1	Nama Karya	Bolema - Mathematics Education Bulletin
2	Jenis HKI	Hak Cipta/ Hak Paten.
3	Status HKI	Submitted/Granted
4	No Pendaftaran	Prosiding International/ Prosiding Nasional

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama lengkap : Shobah Shofariyanti Iryanti, M.Pd
NIDN : 0321089102
Fakultas/Program Studi : Fakultas Agama Islam/Pendidikan Agama Islam
Jabatan : Pengelola Jurnal Pendidikan Islam (JPI) UHAMKA

Menyatakan bahwa artikel penelitian dengan judul "Konsep Evaluasi Berbasis *Online* (Kahoot)" yang ditulis oleh Lismawati dan Bunyamin dari Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka (UHAMKA) telah diterima dan akan dipublikasikan di Jurnal Pendidikan Islam (JPI) UHAMKA pada volume 11 No. 2 November 2020. Demikian pernyataan ini ditulis untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 18 April 2020

Editor in Chief



Shobah Shofariyanti Iryanti, M.Pd

BAB VIII RENCANA TINDAK LANJUT DAN PROYEKSI HILIRISASI

Rencana tindak lanjut penelitian ini akan dilakukan uji eksperimen langsung di FAI UHAMKA prodi PAI dengan menerapkan evaluasi berbasis online pada mata kuliah teori pembelajaran. Hasil eksperimen tersebut akan dijadikan project untuk mata kuliah yang lain jika hasil uji eksperimen tersebut menghasilkan perubahan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam. Cetetakan ke 2, 2012.
- Dyah Kusuma Ningrum, Gres. *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game*. Jurnal Ilmiah Ilmu pendidikan. Vol. 9, No. 1 P 01-81 (April 2018).
- Nabila Putri, Ardelia dkk. *Desain Tes Berbasis Kontekstual Dengan Permainan Kahoot Pada Pembelajaran Fisika Materi Momentum Dan Impuls* P1-10 (Juli 2018)
- Nasrulloh, Iman dan Ali Ismail, *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict*, Jurnal Iptek, Vol. 3, No. 1 P 28-32 (Maret 2017).
- Supriyatna, Adi . *Analisis Dan Evaluasi Penerapan Aplikasi Ujian Berbasis Web Dengan Metode Pieces Framework*. Swabumi, Vol. 3 No. 1 P 1-15 (September 2015).
- Uji Candra Rolisca, Rendik dan Bety Nur Achadiyah, *Pengembanganmedia Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Onlineberbasise-Learningmenggunakan Software Wondershare Quiz Creatordalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss)*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. XII, No. 1, P41-484 (Tahun 2014).
- Zahara, Nurlia. *Evaluasi Pembelajaran Online berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X MAN Model Banda Aceh*. Vol. 2, No. 1 P 480-485 (2015).
- Nunung Nuriyah, *Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi, Vol. 3, No. 1 P 73-86 (Juni 2014).
- John Iona, Kahoot, The School Librarian, Middlesex University Research Repository, 65 (2) P 84 (2017).

LAMPIRAN (bukti luaran yang didapatkan)

KONSEP EVALUASI BERBASIS *ONLINE* (KAHOOT)

Lismawati, Bunyamin

Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Prof. Dr.
HAMKA Jakarta

Email : lismawati@uhamka.ac.id HP 082211738986, bunyamin@uhamka.ac.id
HP 08159555003

ABSTRACT

This study aims to obtain a picture of getting to know the Kahoot platform regarding the concept of online-based evaluation or displayed via the internet. The main question to be answered in research is how is the concept of online-based evaluation and how are the steps to apply this online-based evaluation. Because of the problems of education today, that the education process is done by dishonesty or by cheating to get satisfying results. Not only that, that the need for interactive media that can be used as an effort to create a pleasant atmosphere for learning and can motivate students to learn This technological development is expected to be an alternative to the learning process, especially in online-based evaluation. So that it can reduce the level of cheats that exist when the implementation of assessment takes place, and become a new innovation in learning. In this research process is used based on theory with the nature of descriptive-analysis research that is the regular breakdown of all concepts that have relevance to the discussion. This research is called qualitative research because it is used to examine natural object conditions, qualitative data analysis and the results emphasizing the meaning of this matter with regard to the concept of the title and problem formulation that is presented in the introduction leading to document research. What's more this research is a type of library research (Library Research), because researchers examine the concept of online-based evaluation. In addition, by collecting material from books, magazines, papers, encyclopedias that have relevance to the title. In this research, the techniques used to analyze data are as follows: 1) Content Analysis, Content analysis method or also called content study, content study is a research methodology that utilizes a set of procedures to draw valid conclusions from a book or document, and according to Hostli stated that content study is any technique used to draw conclusions through trying to find the characteristics of the message, and is carried out objectively and systematically. This analysis was developed as an effort to further explore the concept of online-based evaluation (Kahoot). 2) Descriptive analysis, In analyzing the data, the writer uses descriptive analysis in which the material collected is described, compared to the similarity of certain phenomena that is related to the evaluation of learning. Descriptive analysis is used to describe the primary idea that is the object of research, namely the concept of online-based evaluation

(Kahoot), which is then analyzed descriptively. 3) Conclusions and Verification The third step in qualitative data analysis according to Miles and Huberman is drawing conclusions and verification. The initial conclusions put forward are still temporary, and will change if no strong evidence is found to support the next stage of data collection. But if the conclusions put forward at an early stage, supported by valid and consistent evidence when the researcher returns to the field to collect data, then the conclusions put forward are credible conclusions. Targeted outputs in this study are mandatory outcomes in the form of publications and journals. Meanwhile, additional research outputs are Copyright (IPR), Kahoot Guide and Tutorial.

Keyword : *Evaluation, Online Based Learning, Kahoot*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dalam mengenal *platform* Kahoot mengenai konsep evaluasi berbasis *online* atau yang ditampilkan melalui internet. Pertanyaan utama yang ingin dijawab dalam penelitian adalah bagaimanakah konsep evaluasi berbasis *online* dan bagaimanakah langkah-langkah penerapan evaluasi berbasis *online* ini. Karena masalah pendidikan hari ini, bahwa proses pendidikan dilakukan dengan cara ketidak jujur atau dilakukan dengan cara kecurangan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Bukan hanya itu, bahwa perlunya media interaktif yang dapat digunakan sebagai upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran serta dapat memotivasi siswa untuk belajar Perkembangan teknologi ini diharapkan menjadi sebuah alternatif terhadap proses pembelajaran khususnya dalam evaluasi berbasis *online*. Sehingga dapat mengurangi pada tingkat kecurangan-kecurangan yang ada ketika pelaksanaan penilaian berlangsung, dan menjadi sebuah inovasi baru dalam pembelajaran. Dalam proses penelitian ini digunakan berdasarkan teori dengan sifat penelitian deskriptif- analisis yaitu penguraian secara teratur seluruh konsep yang ada relevansinya dengan pembahasan. Penelitian ini disebut dengan penelitian kualitatif karena digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, analisis data bersifat kualitatif dan hasil menekankan pada makna hal ini berkaitan dengan konsep judul dan rumusan masalah yang dikemukakan pada pendahuluan mengarah pada penelitian dokumen. Terlebih lagi penelitian ini adalah jenis penelitian pustaka (*Library Reseach*), karena peneliti menelaah konsep evaluasi berbasis *online*. Selain itu, dengan mengumpulkan bahan dari buku-buku, majalah, paper, ensiklopedi yang ada relevansinya dengan judul tersebut. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menganalisa data adalah sebagai berikut : 1) Analisi Isi, Metode analisis isi atau dinamakan juga kajian isi, kajian isi adalah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen, dan menurut Hostli menyatakan bahwa kajian isi adalah teknik apa pun yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan, dan dilakukan secara objektif

dan sistematis. Analisa ini dikembangkan sebagai upaya penggalian lebih lanjut mengenai konsep evaluasi berbasis online (Kahoot). 2) Deskriptif analisis, Dalam menganalisis data, penulis menggunakan deskriptif analisis di mana bahan-bahan yang terkumpul diuraikan, dibandingkan dengan persamaan fenomena tertentu yaitu terkait dengan evaluasi pembelajaran. Deskriptif analisis digunakan untuk mendeskripsikan gagasan primer yang menjadi objek penelitian, yaitu konsep evaluasi berbasis online (Kahoot), yang kemudian di analisis secara deskriptif. 3) Kesimpulan dan Verifikasi Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Luaran yang ditargetkan dalam penelitian ini adalah luaran wajib berupa publikasi dan jurnal. Sedangkan luaran tambahan penelitian yaitu Hak Cipta (HKI), Panduan dan Tutorial Kahoot.

PENDAHULUAN

Lahirnya kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan, khususnya teknologi komputer dan teknologi internet, baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tersebut dan ini bisa dijadikan sebagai sarana evaluasi.

Evaluasi Dalam sistem pembelajaran (maksudnya pembelajaran sebagai suatu sistem), evaluasi merupakan salah komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (*feed-back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Di sekolah, Anda sering mendengar bahwa guru sering memberikan ulangan harian, ujian akhir semester, ujian blok, tagihan, tes tertulis, tes lisan, tes tindakan, dan sebagainya. Istilah istilah ini pada dasarnya merupakan bagian dari sistem evaluasi itu sendiri.

Namun dalam pelaksanaan tes atau ulangan, masih banyak terjadinya yang tidak sesuai dengan norma-norma bagi para pelajar, padahal kejujuran dan ketangkasan adalah sebagai modal bagi mereka yang mempunyai mimpi besar di masa depannya. Ada beberapa yang menyatakan bahwa faktor –faktor yang mempengaruhi perilaku mencontek adalah faktor situasional yang meliputi pengaruh teman sebaya dan adanya peluang, soal yang terlalu buku sentris, kecemasan karena takut gagal, persepsi yang salah terhadap fungsi tes, malas belajar, kecenderungan pusat kendali atau *locus of control*. Ini adalah perilaku dan habitasi yang tidak baik sebagai kaum terpelajar yang dianggap sebagai generasi muda yang bisa memperbaiki kondisi pendidikan saat ini pada masa yang akan datang.

Kemajuan teknologi pada penerapan soal latihan berbasis *online* adalah sebagai salah satu alternatif yang dapat dikembangkan dengan menggunakan internet guna membantu pelajar mengevaluasi kemampuan yang diserapnya. Soal latihan kini telah banyak diterapkan sebagai metode penilaian yang efektif. Selain bermanfaat dalam mengurangi tindak pelaku kecurangan yang dilakukan oleh seseorang pada tahap ujian atau pengetesan. Evaluasi berbasis online juga dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran yang dapat di gunakan oleh seorang pengajar, sehingga tidak memberikan proses pembelajaran yang kurang diminati bagi para pelajar.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem penilaian yang dapat diolah secara efektif dan efisien. Dan juga dapat menuntaskan persoalan dalam tindak kecurangan

dalam proses ujian atau ulangan. seperti yang sering terlihat di beberapa waktu dan tempat, serta penjelasan yang terdapat pada kalimat-kalimat sebelumnya. Dari penjelasan diatas penulis merasa tertarik membahas masalah tersebut. Maka, dalam hal ini penulis ingin membuat penelitian dengan judul “*Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)*”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif library research. Dalam pembelajaran ini komponen pembelajaran yang dikembangkan adalah evaluasi pembelajaran yaitu pengembangan evaluasi berbasis online (kahoot) yang dimaksudkan untuk mengetahui dan memperoleh informasi mengenai konsep evaluasi berbasis online (kahoot). Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di Perpustakaan kampus A UHAMKA Limau Jl. Limau II No. 3 RT 3 RW 3 Kramat Pela Kecamatan Kebayoran Baru Kota Jakarta Selatan, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Jl. Medan Merdeka Selatan No. 11 RT 11 RW 2, Perpustakaan Umum Daerah Jakarta Selatan Jl. Gandaria Tengah V No. 3 RT 13 RW 1 Jakarta Selatan, Pusat Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta Jl. Ir Haji Juanda No 95, Ciputat, Cempaka Putih, Kota Tangerang Selatan dan Perpustakaan lainnya.

ANALISIS DATA

Analisis data dalam kajian pustaka (*library research*) adalah analisis isi (content analysis) yaitu penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam Pustaka. Analisa ini dikembangkan sebagai upaya penggalian lebih lanjut mengenai konsep evaluasi berbasis online (Kahoot). Dalam menganalisis data, penulis menggunakan deskriptif analisis di mana bahan-bahan yang terkumpul diuraikan, dibandingkan dengan persamaan fenomena tertentu yaitu terkait dengan evaluasi pembelajaran. Deskriptif analisis digunakan untuk mendeskripsikan gagasan primer yang menjadi objek penelitian, yaitu konsep evaluasi berbasis online (Kahoot), yang kemudian di analisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai subyek maupun obyek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator (Sumiati & Asra, 2007:39). Dengan demikian, seorang pendidik harus mampu memanfaatkan berbagai sumber atau media belajar, agar peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan media pembelajaran yang tepat.

Media menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Melalui media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak

membosankan. Seperti halnya dengan pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi yang banyak berisi tentang pembelajaran yang disuguhkan dan dikemas sangat menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga peserta didik merasa tertarik untuk belajar dengan menggunakan media teknologi. Maka, diperlukan keterampilan dalam memanfaatkan media teknologi pada proses pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Faktor penting dari hasil belajar yang akan diperoleh ditentukan pula oleh kemampuan pendidik dalam melakukan evaluasi kepada peserta didik.

Kemampuan evaluasi merupakan kemampuan menilai efektivitas konsep secara keseluruhan yang berkaitan dengan nilai-nilai, output, efektivitas, kelayakan, berpikir kritis, kaji ulang dan perbandingan strategik, serta penilaian yang berkaitan dengan kriteria internal. Siswa dituntut untuk dapat mendemonstrasikan kemampuan mengkaji ulang pilihan atau rencana strategis yang berkaitan dengan efektivitasnya, keuntungannya, efektivitas pembiayaannya, kepraktisannya, keberlangsungannya, melakukan analisis *Strength, Weaknesses, Opportunities* dan *Threat* (SWOT) atau analisis kekuatan, kelemahan, kesempatan dan tantangan yang berkaitan dengan alternatif, serta menghasilkan penilaian mengenai kriteria eksternal. Kata kerja yang digunakan di antaranya adalah mengkaji ulang, memberikan justifikasi, menilai, mengajukan sebuah kasus, mempertahankan, melaporkan, menyelidiki, mengarahkan, melaporkan, berpendapat dan mengelola proyek (Nuriyah, 2014:83).

Tingkat menilai merupakan kemampuan melekatkan nilai dan mengemukakan pendapat pribadi. Dalam kaitan ini siswa dituntut untuk dapat memutuskan manfaat dan relevansi gagasan dan pengalaman, menerima atau mengikuti suatu pandangan atau tindakan. Kata kerja yang digunakan adalah berpendapat, menantang, mendebat, menolak, melakukan konfrontasi, memberi pembenaran, membujuk dan mengkritik. Tingkat menginternalisasi atau melakukan karakterisasi nilai merupakan kemampuan mengadopsi sistem dan filsafat. Siswa harus dapat mendemonstrasikan kemampuan kepercayaan diri, dan berperilaku konsisten dengan rangkaian nilai pribadi yang diyakininya. Kata kerja yang digunakan adalah bertindak, menunjukkan, mempengaruhi, memecahkan masalah dan mempraktikkan (Nuriyah, 2014:84).

Pembelajaran yang kurang efektif dan efisien dapat menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar dari pengetahuan sedang dipelajari (Andrea Yurista Tyasari, Anselmus Je Toenlioë, Punaji Setyosari, 2016:34). kognitif, psikomotorik dan afektif. Olehnya itu diperlukan pembelajaran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi mengajar yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media dan bahan ajar beserta menggunakan metode penyampaian materi yang bervariasi sehingga peserta didik akan terus tertarik untuk menggali lebih dalam lagi tentang apa yang sedang di pelajari.

Evaluasi pembelajaran online berbasis web merupakan salah satu proses evaluasi yang menarik namun masih jarang dilakukan bahkan ada yang belum pernah menerapkannya. Hal ini terjadi karena terbatasnya pengetahuan pendidik terhadap pengaplikasian evaluasi secara *e-learning*, minimnya waktu untuk mempersiapkan pengembangan evaluasi dan kendala lain (Nurlia Zahara, 2015:481).

Evaluasi memegang peran yang amat penting dalam pembelajaran. Akurasi data kemampuan siswa atau data kesulitan siswa dalam belajar sangat tergantung kepada akurasi alat evaluasi dan proses evaluasi. Oleh karena itu, alat evaluasi harus disusun secermat mungkin, agar secara konsisten mampu mengukur apa yang semestinya diukur. Selain itu, alat evaluasi harus diujicoba, dan bila perlu harus diujicoba beberapa kali, agar persyaratan validitas, reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran, dan persyaratan alat evaluasi lainnya dapat dipenuhi dengan baik. Alat evaluasi dalam proses pembelajaran dinamakan tes, atau lengkapnya tes hasil belajar (Komang Setemen, 2010:208). Karena atas kesempurnaan dalam evaluasi berdampak pada suasana atau kondisi pembelajaran.

Untuk menjawab tantangan tersebut, media interaktif dapat digunakan sebagai

upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media merupakan alat atau bentuk komunikasi non-personal yang berfungsi sebagai wadah informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media juga dapat menarik minat serta perhatian siswa untuk mencapai tujuan belajarnya dengan baik. Banyak media yang bisa digunakan oleh guru, baik media yang dibuat oleh guru sendiri maupun media yang disediakan oleh para pegiat pendidikan. Salah satu media tersebut adalah game edukasi KAHOOT! (Hayyu Desi Setiawati, Sihbakuden, Eka Pramono Adi, 2018:273- 274).

Kahoot!” adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. “Kahoot!” dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform “Kahoot!” dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini. “Kahoot!” dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Oleh karena itu, peneliti berupaya menggunakan game kuis interaktif kahoot! sebagai media pembelajaran agar mahasiswa langsung mendapatkan hasil evaluasi (feedback). Dengan adanya media pembelajaran game interaktif kahoot! diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran (Gres Dyah Kusuma Ningrum, 2018: 23-24).

Kahoot! merupakan penelitian dari Prof. Alf Inge Wang dan temannya di Norwegian University of Science and Technology yang kemudian dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik (Ramadhona, 2019, hal. 89). Pada Maret di tahun 2013, kahoot! dikeluarkan dalam model beta pribadi pada program SXSW edu dan beta perkenalkan dan dirilis ke masyarakat umum di bulan September tahun 2013. (Sumarso, 2019, hal. 8) Kahoot! sebagai platform pembelajaran berbasis game yang tersedia secara bebas dan sudah diterima luas di seluruh dunia dengan lebih dari 30 juta pengguna di dunia (M. A.-A. Ismail & Mohammad, 2017, p. 20). Di antara alat penilaian formatif daring ialah kahoot! yang digunakan dalam pengujian dan penilaian yang dilakukan oleh siswa (Nguyen & Yukawa, 2019, p. 286).

Kahoot! ialah sebuah teknologi pendidikan sebagai platform pembelajaran secara real time untuk game based learning yang digunakan dalam penilaian formatif secara gratis di mana sudah banyak diimplementasikan di dalam ruang kelas yang memudahkan guru dalam melakukan penilaian (M. A. A. Ismail et al., 2019, p. 1). Pengaplikasian kahoot! di kelas, guru tidak hanya menggunakan laptop akan tetapi membutuhkan proyektor untuk memproyeksikan pertanyaan dan jawaban sehingga ke dua alat penunjang ini tidak dapat di pisahkan dan hasil nilai yang diperoleh siswa di dapat dari jawaban benar dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk menjawab serta menekan tombol pada aplikasi ini (Ningsih & Mulyono, 2019, p. 168).

Kahoot! sebagai aplikasi daring yang menyajikan kuis dalam bentuk game show di mana memberikan poin untuk jawaban yang benar dan siswa yang mengikutinya bisa langsung terlihat hasilnya (Iwamoto, Hargis, Taitano, & Vuong, 2017, p. 82). Awal mula dalam pengaplikasiannya siswa disajikan pertanyaan terlebih dahulu dan diminta untuk berpikir serta diharapkan agar memberikan jawaban pada smartphone yang di pegangnya sehingga mereka akan termotivasi dengan adanya penghargaan dan poin yang mereka dapatkan dan mereka memperoleh keterampilan dalam mengendalikan informasi yang sudah mereka pelajari di ruang kelas (Bicen & Kocakoyun, 2017, p. 19).

Langkah-langkah dalam mendesain tes penilaian berbasis platform Kahoot ini adalah sebagai berikut:

1. Pastikan bahwa komputer sudah terhubung dengan jaringan internet.
2. Buka aplikasi Kahoot pada laman website yang digunakan yaitu di <https://getkahoot.com/>.
3. Akan muncul Homepage Kahoot dan pilih menu *Sign up* sebagai guru.

4. Setelah itu akan muncul tab sebagai berikut, Pilih *Sign up with Google* untuk membuat akun Kahoot yang akan digunakan.
5. Setelah didapatkan akun kahoot, kembali ke *homepage*, lalu klik menu *log in*.
6. Setelah itu akan muncul tampilan dasar pada Kahoot! > Klik *New K!* untuk mulai membuat desain tes penilaian > Pada tampilan *Create a new kahoot*, pilih kuis.
7. Lalu akan muncul tampilan jendela kerja untuk rancangan tes penilaian. Pengisiannya untuk masing-masing soal yang diujikan meliputi judul soal, deskripsi singkat soal lalu penambahan gambar atau video dan pilih soal tersebut ditunjukkan untuk siapa, pada produk ini soal tersebut ditunjukkan untuk siswa. Setelah itu klik *Ok, go* pada jendela kerja Kahoot.
8. Setelah selesai pembuatan soal, akan terkumpul dalam tampilan (Ardelia Nabila Putri, Filadelfia Romadilah, Tyas Wiganingrum, 2018:3-4).

Sistem Ujian *Online* atau bisa disebut dengan Sistem Informasi Ujian *Online* merupakan sebuah aplikasi sistem ujian atau tes yang dibangun berbasis web sebagai *interface*-nya. Semakin majunya teknologi informasi yang berkembang saat ini, hampir semua instansi pendidikan terutama sekolah dasar dan menengah menggunakan sistem informasi sebagai media pendukung dalam mengembangkan kualitas sistem akademik atau pembelajaran, dengan tujuan efisiensi dan efektivitas dalam menerapkan metode pembelajaran yang dilakukan di instansi yang bersangkutan. Selain itu, sistem informasi ujian online diharapkan mampu memberikan metode ujian yang efektif dan efisien bagi pihak yang berkepentingan dalam hal ini guru dan siswa (Adi Supriyatna, 2015:2).

(Iman Nasrulloh, Ali Ismail 2017:30) Strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup:

- (1) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran,
- (2) ICT sebagai sarana/tempat belajar,
- (3) ICT sebagai sumber belajar, dan
- (4) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme

Dengan adanya skema evaluasi berbasis *online*, menunjukkan adanya cara untuk mengurangi serta menghapuskan kecurangan-kecurangan yang terjadi dalam proses penilaian yang berimplikasi pada kejujuran seseorang dalam mengerjakan tugas. Tidak hanya itu, evaluasi berbasis *online* ini juga melahirkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan memudahkan yang terdidik dalam memahaminya. Atas muncul nya inovasi baru, menjadi sebuah motivasi belajar yang dinilai tidak cenderung membosankan atau monoton. Dan yang jelasnya bahwa evaluasi berbasis e- learning ini diharpkan dapat membantu pendidik dalam merancang sistem pembelajaran yang merujuk pada penggunaan teknologi karean juga dapat memudahkan memeriksa hasil belajar siswa dan mengurangi terjadinya tindak kecurangan saat melaksanakan evaluasi.

Kahoot is a website that allows you to create online quizzes and surveys. It requires an account in order to use the site, but this is quick, easy and free to anyone to sign up for at the above url. One of the great things with Kahoot is that, once you have created an account, there are no paid-for levels of subscription hiding any premium features, which many websites of this kind have, and therefore no restrictions in terms of the number of Kahoots you can create or questions you can have in each creation.

Kahoots are best delivered to students within a group setting with all participants present, and all at the same time. While an activity can be completed in a more individual, ad-hoc way, or pre- or post-session, this method seems a bit more complicated and requires students to set up their own accounts for the results to be saved. I must admit that I haven't tried this method and so can't comment on how straightforward it is, but although not an ideal way of delivering a Kahoot, it is worth knowing that it is possible.

Also, in order to get a group of students to complete a Kahoot activity, you need to be able to display it on a screen that all the students can see, ideally with some speakers for sound, and students need to have access to an internet-enabled device of some kind (PC, laptop or, for the best experience a tablet or mobile phone). So, with these things in place, and a group of students in front of you, you have the ingredients for using this engaging tool. (David & Whittam, 2008:84)

A. Langkah-Langkah Penerapan Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)

Langkah-langkah tutorial penggunaan *Kahoot!* sebagai aplikasi penilaian digital melalui laptop/PC sebagai berikut (Sumarso, 2019, hal. 11-29):

a. Langkah Ke-1

Searching google lalu kunjungi alamat <https://kahoot.com>, selanjutnya pilih *sign up-it's free!* tombol yang berwarna hijau.

b. Langkah Ke-2

Setelah melakukan *sign up-it's free!* akan muncul tampilan “*I want to use kahoot!*” maka pilih “*As a teacher*” jika anda masuk sebagai guru.

c. Langkah Ke-4

Kemudian isi form dengan lengkap mulai dari nama sekolah/universitas, tempat kerja, nama inisial, alamat email dan kata sandi. Setelah semua terisi maka berikan tanda centang terhadap tiga pernyataan dan klik *Join Kahoot!*.

d. Langkah Ke-5

Lalu setelah *Join Kahoot!* maka akan muncul pemberitahuan yang menandakan bahwa anda sudah bisa menggunakan *kahoot!* dan isi nama anda kemudian klik *Done*.

e. Langkah Ke-6

Setelah verifikasi sukses, akan muncul tampilan langkah-langkah untuk memulai kahoot! seperti *Get Started 1* yang berarti anda telah sukses membuat akun.

f. Langkah Ke-7

Klik *Create Kahoot* untuk memulai membuat kuis, kemudian akan muncul tampilan membuat *kahoot!* baru lalu anda klik *Create*.

g. Langkah Ke-8

Setelah anda mengklik *Create*, silahkan anda membuat soal dengan cara mengisinya di *Click to start typing your question* dan cara membuat jawaban silahkan anda mengisi di bagian simbol-simbol yang tertera tulisan *Add answer*.

h. Langkah Ke-9

Setelah soal dan jawaban selesai di buat, silahkan klik tanda centang untuk membuat kunci jawaban.

i. Langkah Ke-10

Setelah anda selesai membuat soal dan kunci jawaban, silahkan atur waktu yang digunakan untuk siswa menjawab pertanyaan dengan cara klik *20 sec* akan muncul beberapa pilihan waktu.

j. Langkah Ke-11

Selanjutnya anda bisa mengatur *point* setiap soalnya dengan menggeser angka seribu dengan rentang *point* 0, 1000 dan 2000.

k. Langkah Ke-12

Jika anda ingin menampilkan gambar ataupun video pada soal, anda bisa mengklik pilihan berikut ini:

- 1). *Image library*, berisi beragam kategori gambar yang telah disediakan oleh *kahoot!*.
- 2). *Upload image*, mengunggah gambar yang ada pada komputer/pc anda.
- 3). *YouTube link*, anda bisa menambahkan *link* video dari *YouTube*.

l. Langkah Ke-13

Setelah soal pertama selesai di buat, lalu anda klik *Add question* untuk membuat soal selanjutnya.

m. Langkah Ke-14

Muncul tampilan dari *Add question* kemudian anda klik *Quiz* jika anda menginginkan bentuk soal yang sama dengan soal sebelumnya. Jika tidak anda bisa memilih opsi bentuk

kuis salah satunya yakni:

- 1). *Quiz*, bentuk soal yang umum digunakan oleh pengguna *kahoot!*. *Quiz* ini memiliki pilihan alternatif jawaban sama seperti soal pilihan ganda..
- 2). *True or false*, pemain yakni siswa harus memberikan keputusan benar atau salah pada pertanyaan yang tertera.

n. Langkah Ke-15

Ada cara untuk mempermudah membuat soal, anda tinggal mengklik *Question bank* untuk mencari soal.

o. Langkah Ke-16

Jika semua soal dan jawaban telah selesai di buat, anda klik *Done* kemudian isi judul dan deskripsi kuis. Lalu klik *Continue*.

p. Langkah Ke-17

Setelah mengklik *continue* maka akan muncul pemberitahuan kuis siap di mainkan. Di sini anda bisa mulai memainkannya atau membagikannya kepada yang lain kemudian klik *done*.

q. Langkah Ke-18

Setelah semua selesai dilakukan, maka soal yang telah anda buat akan muncul di menu utama *kahoot!*.

r. Langkah Ke-19

Jika anda ingin memulai kuis maka klik *play*. Kemudian akan muncul pilihan permainan *classic* secara individu atau *team mode* secara beregu. Lalu anda klik *classic*.

s. Langkah Ke-20

Setelah anda mengklik *classic* maka akan muncul *game pin* untuk join *kahoot!*. Pin ini anda berikan kepada siswa agar dapat bergabung dengan soal yang telah anda buat.

t. Langkah Ke-21

Jika semua siswa sudah join akan muncul nama-nama siswa di kolom *players* maka klik *start* untuk memulai permainan.

- u. Langkah Ke-22 (analisis butir soal dan cara mengunduh hasilnya).

Setelah kuis diselesaikan akan muncul skor dari setiap siswa. Kemudian klik *Get feedback* untuk menganalisis butir soal. Kemudian klik *View Report* untuk menganalisis butir soal. Setelah itu, untuk menyimpan hasil kuis dengan klik pada bagian *download*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot) adalah konsep evaluasi yang memanfaatkan media *platform* Kahoot. Dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran ini membutuhkan akses internet. Evaluasi berbasis online dapat membantu guru atau pendidik untuk membuat kuis, game, diskusi dan survei tentang area subjek apa saja dan terutama dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi peserta didik. Penggunaan evaluasi berbasis online (Kahoot) lebih efektif dibandingkan pembelajaran secara tradisional.
2. Langkah-langkah penerapan evaluasi berbasis *online* (Kahoot) dapat dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:
 1. Langkah Ke-1
Searching google lalu kunjungi alamat <https://kahoot.com>, selanjutnya pilih *sign up-it's free!* tombol yang berwarna hijau.
 2. Langkah Ke-2
Setelah melakukan *sign up-it's free!* akan muncul tampilan “*I want to use kahoot!*” maka pilih “*As a teacher*” jika anda masuk sebagai guru.
 3. Langkah Ke-3
Pilih sign up dengan menggunakan email untuk mendaftar akun kahoot!.
 4. Langkah Ke-4
Kemudian isi form dengan lengkap mulai dari nama sekolah/universitas, tempat kerja, nama inisial, alamat email dan kata sandi. Setelah semua terisi maka berikan tanda centang terhadap tiga pernyataan dan klik Join Kahoot!.
 5. Langkah Ke-5
Lalu setelah Join Kahoot! maka akan muncul pemberitahuan yang menandakan bahwa anda sudah bisa menggunakan kahoot! dan isi nama anda kemudian klik *Done*.
 6. Langkah Ke-6
Setelah verifikasi sukses, akan muncul tampilan langkah-langkah untuk memulai kahoot! seperti *Get Started 1* yang berarti anda telah sukses membuat akun.
 7. Langkah Ke-7
Klik Create Kahoot untuk memulai membuat kuis, kemudian akan muncul tampilan membuat kahoot! baru lalu anda klik *Create*.
 8. Langkah Ke-8

Setelah anda mengklik *Create*, silahkan anda membuat soal dengan cara mengisinya di *Click to start typing your question* dan cara membuat jawaban silahkan anda mengisi di bagian simbol-simbol yang tertera tulisan *Add answer*.

9. Langkah Ke-9

Setelah soal dan jawaban selesai di buat, silahkan klik tanda centang untuk membuat kunci jawaban.

10. Langkah Ke-10

Setelah anda selesai membuat soal dan kunci jawaban, silahkan atur waktu yang digunakan untuk siswa menjawab pertanyaan dengan cara klik 20 sec akan muncul beberapa pilihan waktu.

11. Langkah Ke-11

Selanjutnya anda bisa mengatur point setiap soalnya dengan menggeser angka seribu dengan rentang point 0, 1000 dan 2000.

12. Langkah Ke-12

Jika anda ingin menampilkan gambar ataupun video pada soal, anda bisa mengklik pilihan berikut ini:

Image library, berisi beragam kategori gambar yang telah disediakan oleh kahoot!.

13. Langkah Ke-13

Setelah soal pertama selesai di buat, lalu anda klik *Add question* untuk membuat soal selanjutnya.

14. Langkah Ke-14

Muncul tampilan dari *Add question* kemudian anda klik *Quiz* jika anda menginginkan bentuk soal yang sama dengan soal sebelumnya.

15. Langkah Ke-15

Ada cara untuk mempermudah membuat soal, anda tinggal mengklik *Question bank* untuk mencari soal.

16. Langkah Ke-16

Jika semua soal dan jawaban telah selesai di buat, anda klik *Done* kemudian isi judul dan deskripsi kuis. Lalu klik *Continue*.

17. Langkah Ke-17

Setelah mengklik *continue* maka akan muncul pemberitahuan kuis siap di mainkan. Di sini anda bisa mulai memainkannya atau membagikannya kepada yang lain kemudian klik *Done*.

18. Langkah Ke-18

Setelah semua selesai dilakukan, maka soal yang telah anda buat akan muncul di menu utama kahoot!.

19. Langkah Ke-19

Jika anda ingin memulai kuis maka klik *play*. Kemudian akan muncul pilihan permainan *classic* secara individu atau team mode secara beregu. Lalu anda klik *classic*.

20. Langkah Ke-20

Setelah anda mengklik *classic* maka akan muncul game pin untuk join kahoot!. Pin ini anda berikan kepada siswa agar dapat bergabung dengan soal yang telah anda buat.

21. Langkah Ke-21

Jika semua siswa sudah join akan muncul nama-nama siswa di kolom players maka klik start untuk memulai permainan.

22. Langkah Ke-22 (analisis butir soal dan cara mengunduh hasilnya).

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam. Cetakan ke 2, 2012.
- Dyah Kusuma Ningrum, Gres. *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game*. Jurnal Ilmiah Ilmu pendidikan. Vol. 9, No. 1 P 01-81 (April 2018).
- Nabila Putri, Ardelia dkk. *Desain Tes Berbasis Kontekstual Dengan Permainan Kahoot Pada Pembelajaran Fisika Materi Momentum Dan Impuls* P1-10 (Juli 2018)
- Nasrulloh, Iman dan Ali Ismail, *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict*, Jurnal Iptek, Vol. 3, No. 1 P 28-32 (Maret 2017).
- Supriyatna, Adi . *Analisis Dan Evaluasi Penerapan Aplikasi Ujian Berbasis Web Dengan Metode Pieces Framework*. Swabumi, Vol. 3 No. 1 P 1-15 (September 2015).
- Uji Candra Rolisca, Rendik dan Bety Nur Achadiyah, *Pengembangan media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online berbasis e-Learning menggunakan Software Wondershare Quiz Creator dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss)*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. XII, No. 1, P41-484 (Tahun 2014).
- Zahara, Nurlia. *Evaluasi Pembelajaran Online berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X MAN Model Banda Aceh*. Vol. 2, No. 1 P 480-485 (2015).
- Nunung Nuriyah, *Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi, Vol. 3, No. 1 P 73-86 (Juni 2014).
- John Iona, Kahoot, The School Librarian, Middlesex University Research Repository, 65 (2) P 84 (2017).

- LAMPIRAN (bukti luaran yang didapatkan)
- Artikel ilmiah (draft, status submission atau reprint)



SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama lengkap : Shobah Shofariyuni Iryanti, M.Pd
NIDN : 0321089102
Fakultas/Program Studi : Fakultas Agama Islam/Pendidikan Agama Islam
Jabatan : Pengelola Jurnal Pendidikan Islam (JPI) UHAMKA

Menyatakan bahwa artikel penelitian dengan judul "Konsep Evaluasi Berbasis Online (Kahoot)" yang ditulis oleh Lismawati dan Bunyamin dari Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka (UHAMKA) telah diterima dan akan dipublikasikan di Jurnal Pendidikan Islam (JPI) UHAMKA pada volume 11 No. 2 November 2020. Demikian pernyataan ini ditulis untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 18 April 2020

Editor in Chief

Shobah Shofariyuni Iryanti, M.Pd

HKI, publikasi dan produk penelitian lainnya


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Tujuan surat pencatatan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2010 tentang Hak Cipta, dengan ini memuat sebagai berikut:

Nomor dan tanggal pencatatan: B-0000001/2020, 20 April 2020

Pencipta

Nama: Liliawati, S.Pd., M.Pd.
Alamat: Gedung RT 011 RW 006 Kacamatan Liris, Kelurahan Liris, Di. Jakarta, 12030
Kewarganegaraan: Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama: Liliawati, S.Pd., M.Pd.
Alamat: Gedung RT 011 RW 006 Kacamatan Liris, Kelurahan Liris, Di. Jakarta, 12030
Kewarganegaraan: Indonesia
Jenis Ciptaan: Musik
Jumlah Ciptaan: 1 (satu)

Tanggal dan tempat dipertemukan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia: 20 April 2020, di Jakarta

Jangka waktu perlindungan: Selama seluruh hidup Pencipta dan secara otomatis selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya

Nomor pencatatan: 00000001

Surat ini memuat keterangan yang diberikan oleh Pencipta:
Saya Pemegang Hak Cipta atau produk Hak Cipta ini secara sah dengan Pasal 33 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2010 tentang Hak Cipta.

s.d. HESTER HONGMAYAN HAN ASASI MANUSIA,
DIREKTUR JENDERAL HUKUM DAN INTELEKTUAL


Dr. Hester Hongmayan Han, LL.M., SCS
NIP. 1965111919620001

