

ABSTRAK

Siti Aisyah. 2020. Pengembangan *Computer Based Testing* dengan Aplikasi “Kahoot!” pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Permasalahan pada evaluasi hasil belajar dengan menggunakan *paper based test* adalah proses perhitungan skoring yang membutuhkan waktu lama. Sehingga hasil tes tidak bisa diketahui secara langsung. Demikian pula terjadi pada mata kuliah evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi hasil belajar pada mata kuliah evaluasi pembelajaran selama ini masih menggunakan *paper based test*, sehingga mahasiswa harus menunggu untuk mengetahui hasil tes. Maka, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan mengembangkan soal *computer based test* menggunakan aplikasi “Kahoot!”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar mahasiswa bisa mengetahui hasil tes yang dikerjakan dan bisa mengerjakan tes di mana saja dan kapan saja sampai batas waktu yang telah ditentukan. Penelitian dan pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang dilakukan secara lima tahapan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan angket respon mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi “Kahoot!”. Analisis data yang diperoleh terbagi dua jenis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil data kualitatif berdasarkan kritik dan saran yang dipaparkan validator untuk memperbaiki instrumen soal. Hasil validasi instrumen soal berada pada kategori “layak digunakan dengan banyak revisi”, hasil uji coba soal diperoleh 46 soal “valid”. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan berada pada kategori “cukup praktis” dengan nilai 3.80 dan untuk hasil uji efektifitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,068 artinya “tidak ada pengaruh antara tes menggunakan aplikasi “Kahoot!” dengan tes menggunakan *google form*”. Namun dilihat dari hasil tes yang diperoleh oleh mahasiswa dengan perlakuan yang berbeda tersebut terdapat perbedaan nilai sehingga ini membuktikan bahwa aplikasi ini efektif digunakan dengan persyaratan sinyal *provider* yang sangat mendukung.

Kata Kunci : Pengembangan, *Computer Based Testing*, “Kahoot!”, Evaluasi Pembelajaran