

**PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED TESTING* DENGAN
APLIKASI “KAHOOT!” PADA MATA KULIAH
EVALUASI PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh

**SITI AISYAH
NIM. 16004133**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED TESTING* DENGAN
APLIKASI “KAHOOT!” PADA MATA KULIAH
EVALUASI PEMBELAJARAN**

Nama : Siti Aisyah
NIM/BP : 16004133/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2020

Disetujui Oleh

Pembimbing



Novrianti, M.Pd

NIP. 19801101 200801 2 014

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd

NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan *Computer Based Testing* dengan
Aplikasi "Kahoot!" pada Mata Kuliah Evaluasi
Pembelajaran

Nama : Siti Aisyah

NIM/BP : 16004133/2016

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2020

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Novrianti, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014

Anggota : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T
NIP. 19840523 200812 1 003



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Aisyah
NIM/BP : 16004133/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan *Computer Based Testing* dengan
Aplikasi “Kahoot!” pada Mata Kuliah Evaluasi
Pembelajaran

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2020

Yang menyatakan



Siti Aisyah

NIM. 16004133

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

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan *Computer Based Testing* dengan Aplikasi “Kahoot!” pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Novrianti, M.Pd. selaku penasehat akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ketua dan sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd.
3. Bapak/Ibu dosen dan karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Syafril, M.Pd yang telah berkenan sebagai validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Teristimewa keluarga besar penulis terutama kedua orang tua Mama dan Papa serta kakak-kakak, abang dan adik yang telah memberikan dukungan moral, materil, dan doa yang tulus sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada uda-uda dan uni-uni Teknologi Pendidikan 2015 yang sudah memberikan bimbingan selama ini.
7. Kepada adik-adik tingkat Teknologi Pendidikan 2017 dan 2018 yang sudah bersedia membantu dalam proses penelitian.
8. Para wanita hebat (Azria Jumifa Hendriyan, Fazzila Hakrizal, Ghina Ulfa Thaib, Kurnia Rahmah Suci, Orin Amresta Yuni, dan Sintia Pertiwi) yang telah menemani, saling menguatkan, saling mengingatkan, *partner* tugas kelompok mata kuliah, *partner* magang, hingga *partner* bercerita, dan memberikan banyak kenangan suka duka selama perkuliahan.
9. Semua sahabat dan teman-teman dekat yang telah menemani suka, duka, saling mendukung dan mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan seperjuangan Teknologi Pendidikan 2016, terima kasih kenangan dan keceriaan yang telah diberikan selama perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
E. Pentingnya Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pengembangan Soal CBT	11
2. Tes Evaluasi Pembelajaran	14
3. Kualitas Instrumen Evaluasi	23
4. “Kahoot!”	26
5. Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran.....	33
6. Kawasan Teknologi Pendidikan	35
B. Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Model Pengembangan Soal CBT	38
B. Prosedur Pengembangan Soal CBT.....	39
C. Instrumen Pengumpulan Data	43
D. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Pengembangan Soal CBT	53
B. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Penentuan Skor pada Skala <i>Likert</i>	44
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Validasi Instrumen Soal.....	45
Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Mahasiswa	46
Tabel 4.1. Hasil Penilaian Validasi Instrumen Soal Penelitian.....	55
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Praktikalitas	58
Tabel 4.3 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	58
Tabel 4.4. <i>Test of Homogeneity of Variances</i>	58
Tabel 4.5. Hasil Uji <i>Mann-Whitney Test</i>	59

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1. Tampilan awal aplikasi “Kahoot!”	6
Gambar 1.2. <i>Log in</i> ke aplikasi “Kahoot!” menggunakan akun <i>email</i> , <i>google</i> atau <i>microsoft</i>	6
Gambar 1.3. Tampilan <i>home</i> “Kahoot!” untuk membuat soal, klik <i>create</i>	7
Gambar 1.4. Tampilan setelah soal selesai dibuat	7
Gambar 1.5. Tampilan ketika mengklik <i>play</i>	7
Gambar 1.6. Tampilan ketika memilih <i>assign</i> , karena tes dilakukan secara daring?	7
Gambar 1.7. Tampilan setelah selesai mengatur batas waktu mengakses soal, kemudian <i>copy url</i> untuk dibagikan ke mahasiswa	8
Gambar 2.1. Empat tingkatan (<i>level</i>) penelitian dan pengembangan.....	13
Gambar 2.2. Tampilan <i>login</i> , klik <i>sign up</i> untuk membuat akun.....	29
Gambar 2.3. Kemudian klik “ <i>as a teacher</i> ”	29
Gambar 2.4. Pilih akun yang akan digunakan.....	30
Gambar 2.5. Klik “ <i>create new</i> ”	30
Gambar 2.6. Kemudian klik “ <i>create</i> ”	30
Gambar 2.7. Tuliskan soal, tentukan jawaban yang benar serta durasi waktu setelah selesai klik <i>done</i>	30
Gambar 2.8. Tulis judul tes tersebut dan klik “ <i>continue</i> ”	30
Gambar 2.9. Kemudian akan beralih ke menu “ <i>kahoots</i> ” klik <i>play</i> untuk memulai	31
Gambar 2.10. Klik “ <i>assign</i> ” karena penelitian dilakukan secara daring.....	31
Gambar 2.11. Setelah itu atur durasi waktu untuk bisa mengakses tes.....	31
Gambar 2.12. Setelah <i>copy url</i> dan bagikan ke mahasiswa	31
Gambar 2.13. Masukkan nama pemain (mahasiswa).....	32
Gambar 2.14. Soal dan pilihan jawabann akan muncul di perangkat mahasiswa.	32
Gambar 2.15. Tampilan setelah selesai menjawab semua soal.....	32
Gambar 3.1. Empat tingkatan (<i>level</i>) penelitian dan pengembangan.....	39
Gambar 3.2. Prosedur pengembangan dari model ADDIE.....	40
Gambar 4.1. Membuat soal ke dalam aplikasi “Kahoot!”	57
Gambar 4.2. Membuat soal ke dalam <i>google form</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran.....	68
Lampiran 2. Lembar Validasi Instrumen Soal Penelitian	78
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Sebelum Validasi	82
Lampiran 4. Kisi-kisi Soal Setelah Validasi	84
Lampiran 5. Soal Uji Coba.....	86
Lampiran 6. Rekap Analisis Uji Coba Butir Soal	104
Lampiran 7. Soal Penelitian	107
Lampiran 8. Lembar Angket Respon Mahasiswa (Uji Praktikalitas)	118
Lampiran 9. Angket Uji Praktikalitas (<i>Google Form</i>).....	121
Lampiran 10. Uji Praktikalitas	128
Lampiran 11. Hasil Tes Belajar dengan Aplikasi “Kahoot!”	130
Lampiran 12. Hasil Tes Belajar dengan <i>Google Form</i>	131

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Instrumen adalah suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis, sehingga dapat dipergunakan sebagai alat ukur atau pengumpulan data mengenai suatu variabel. Instrumen dalam bidang pendidikan digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa, faktor-faktor yang diduga mempunyai hubungan atau berpengaruh terhadap hasil belajar, perkembangan hasil belajar, keberhasilan proses belajar-mengajar dan keberhasilan pencapaian suatu program tertentu, serta menjadi salah satu evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan dan penetapan kualitas (nilai dan arti) pembelajaran terhadap berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu sebagai bentuk pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan pembelajaran. Instrumen atau alat evaluasi yang dapat dipergunakan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan terhadap peserta didik dapat digolongkan menjadi dua yakni, tes dan non tes.

Mata kuliah evaluasi pembelajaran adalah salah satu mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh setiap mahasiswa kependidikan. Tujuan evaluasi dalam belajar dan pembelajaran adalah untuk melihat dan mengetahui proses yang terjadi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran memiliki tiga hal penting yaitu, *input*, transformasi dan *output*. *Input* adalah peserta didik yang

telah dinilai kemampuannya dan siap menjalani proses pembelajaran. Transformasi adalah segala unsur yang terkait dengan proses pembelajaran yaitu; guru, media dan bahan belajar, metode pengajaran, sarana penunjang dan sistem administrasi. *Output* adalah capaian yang dihasilkan dari proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah evaluasi pembelajaran pada tanggal 11 November 2019, didapatkan bahwa mata kuliah evaluasi pembelajaran merupakan mata kuliah yang memerlukan anggaran pengadaan kertas yang cukup banyak dan membutuhkan waktu pengoreksian yang relatif lama karena pelaksanaan tes mata kuliah evaluasi pembelajaran selama ini masih menggunakan *paper based test*, sehingga mahasiswa tidak bisa mengetahui hasil tes yang diperoleh secara langsung. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi supaya pelaksanaan tes dapat berlangsung efektif dan efisien. Pelaksanaan tes pada mata kuliah evaluasi pembelajaran lebih efektif dan efisien jika memanfaatkan teknologi seperti komputer, dengan menggunakan *computer based testing* mahasiswa bisa mengetahui secara langsung hasil tes yang diperolehnya dan bisa mengerjakan tes di mana saja sebelum batas waktu berakhir. Menurut Iwan (2018) kelebihan CBT diantaranya menampilkan tiap butir soal secara satu per satu, peralatan yang dibutuhkan layar *monitor*, CPU, *keyboard*, *mouse*, dan *speaker*, bentuk soal bisa menampilkan teks, gambar, *audio* dan video.

Pemberian inovasi instrumen evaluasi saat ujian ini bisa memberikan gambaran kepada mahasiswa bahwa evaluasi tidak hanya dilakukan dengan

paper based test saja melainkan bisa dengan menggunakan sebuah aplikasi. Aplikasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah aplikasi “Kahoot!”. Aplikasi “Kahoot!” merupakan sebuah *website* edukatif yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, *remedial*, pengayaan dan lainnya. “Kahoot!” memiliki empat fitur yaitu *game*, kuis, diskusi dan *survey*. Fitur *game*, bisa ditentukan jawaban serta waktu yang diberikan dalam menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diharuskan teliti dalam mengklik jawaban agar tidak salah klik ketika memilih jawaban. Pemilihan aplikasi “Kahoot!” ini karena dapat mempermudah mahasiswa dalam mengetahui hasil akhir tes yang diperolehnya. Menurut Irwan, Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi (2019) menyimpulkan bahwa penggunaan “Kahoot!” terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Computer Based Testing dengan Aplikasi “Kahoot!” pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas dan reliabilitas butir soal serta respon mahasiswa terhadap penggunaan soal CBT dengan aplikasi “Kahoot!” pada mata kuliah evaluasi pembelajaran?

2. Bagaimanakah pengembangan soal CBT menggunakan aplikasi “Kahoot!” pada mata kuliah evaluasi pembelajaran?
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan aplikasi “Kahoot!” dalam proses tes hasil belajar mata kuliah evaluasi pembelajaran?
4. Bagaimanakah efektifitas penggunaan aplikasi “Kahoot!” dalam proses tes hasil belajar mata kuliah evaluasi pembelajaran?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka batasan pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan hanya sebatas pengembangan soal menggunakan aplikasi “Kahoot!”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir soal serta respon mahasiswa terhadap penggunaan soal CBT dengan aplikasi “Kahoot!” pada mata kuliah evaluasi pembelajaran.
2. Untuk mengembangkan soal CBT menggunakan aplikasi “Kahoot!” pada mata kuliah evaluasi pembelajaran.
3. Untuk mengetahui praktikalitas penggunaan aplikasi “Kahoot!” dalam proses tes hasil belajar mata kuliah evaluasi pembelajaran.
4. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi “Kahoot!” dalam proses tes hasil belajar mata kuliah evaluasi pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dimaksudkan disini adalah penggunaan CBT untuk mengembangkan soal dengan menggunakan aplikasi. Jadi, produknya adalah soal, sehingga yang dikembangkan hanya soal sedangkan aplikasinya hanya menggunakan tidak membuat sebuah aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah aplikasi “Kahoot!”. Spesifikasi dari aplikasi “Kahoot!” ini adalah sebagai berikut:

1. Besar *bandwith* yang dibutuhkan untuk pengembangan soal ke dalam aplikasi ini sebesar 8 Mbps sedangkan untuk pengguna (mahasiswa) memerlukan *bandwith* sebesar 2,72 Mbps atau sebesar 340 B/s.
2. Aplikasi “Kahoot!” ini bisa dibuka melalui komputer ataupun *smartphone*.
3. Pada aplikasi “Kahoot!” tidak tersedia fitur yang bisa mengontrol secara *virtual* pada saat mahasiswa mengerjakan tes.
4. Soal evaluasi yang akan dibuat dalam bentuk tes adalah materi dari mata kuliah evaluasi pembelajaran.
5. Penggunaan
 - a. Pengguna

Pengguna dari soal yang telah dikembangkan ini adalah mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan evaluasi pembelajaran. Pada saat menggunakan aplikasi “Kahoot!” ini sangat dibutuhkan kekuatan sinyal yang kuat agar dalam menyelesaikan soal tes berjalan dengan lancar. Mahasiswa yang akan menggunakan aplikasi ini sebagai subjek penelitian dapat melakukan:

- 1) Karena penelitian dilakukan secara daring, maka soal dan pilihan jawaban bisa dilihat langsung dari perangkat setiap mahasiswa.
 - 2) Dapat langsung mengetahui hasil tes setelah selesai menjawab pada soal terakhir.
 - 3) Termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh sebelum mengikuti tes karena adanya *reward* predikat juara yang ditampilkan setelah selesai tes.
- b. Tampilan “Kahoot!”

Dikarenakan penelitian dilakukan secara daring, maka tampilan aplikasi “Kahoot!” sebagai berikut:

- 1) Aplikasi “Kahoot!” dapat diakses di *internet*



Gambar 1.1. Tampilan awal aplikasi “Kahoot!”



Gambar 1.2. *Log in* ke aplikasi “Kahoot!” menggunakan akun *email*, *google* atau *microsoft*



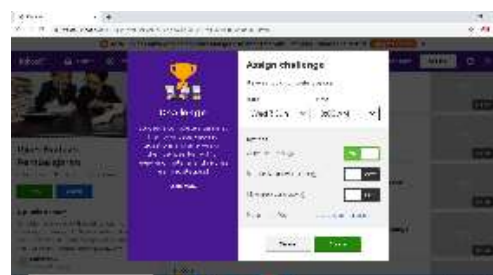
Gambar 1.3. Tampilan *home* “Kahoot!”
untuk membuat soal, klik *create*



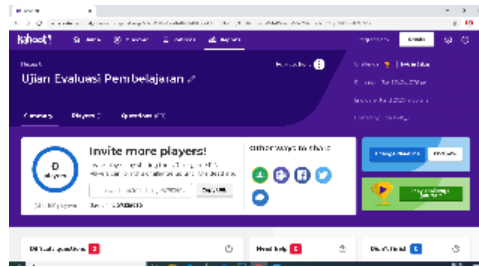
Gambar 1.4. Tampilan setelah soal selesai dibuat



Gambar 1.5. Tampilan ketika mengklik *play*



Gambar 1.6. Tampilan ketika memilih *assign*,
karena tes dilakukan secara daring



Gambar 1.7. Tampilan setelah selesai mengatur batas waktu mengakses soal, kemudian *copy url* untuk dibagikan ke mahasiswa

- 2) Instrumen evaluasi dalam aplikasi “Kahoot!” ini terdiri dari soal pilihan ganda terkait soal yang diberikan adalah materi mata kuliah evaluasi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

F. Pentingnya Pengembangan

Bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan evaluasi pembelajaran memberikan pernyataan bahwa mata kuliah ini memerlukan anggaran pengadaan kertas yang cukup banyak dan membutuhkan pengoreksian yang relatif lama karena pelaksanaan tes mata kuliah evaluasi pembelajaran selama ini masih menggunakan *paper based test* sehingga mahasiswa tidak bisa mengetahui hasil tes yang diperoleh secara langsung. Agar mahasiswa dapat mengetahui secara langsung hasil tes yang diperoleh maka, dilakukanlah pengembangan soal *computer based test* dengan menggunakan aplikasi “Kahoot!”. Pengembangan soal *computer based test* menggunakan aplikasi “Kahoot!” dalam melakukan tes hasil belajar dilakukan sebagai upaya agar mahasiswa dapat mengetahui hasil tes yang diperoleh secara langsung dan bisa mengerjakan tes di mana saja dan kapan saja.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Aplikasi “Kahoot!” memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tes yang bisa dilakukan secara daring di mana saja dan kapan saja selama batas waktu pengerjaan belum berakhir. Penggunaan aplikasi ini membuat mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh sebelum tes dimulai karena pada saat evaluasi selesai, mahasiswa langsung mengetahui hasil evaluasi dan mengetahui predikat juara. Permasalahannya, penggunaan aplikasi “Kahoot!” dalam mengembangkan soal tes hasil belajar sangat jarang digunakan. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan dan waktu, maka peneliti terdapat keterbatasan hanya mengembangkan bentuk soal tes hasil belajar dari segi materi evaluasi pembelajaran dengan CBT menggunakan aplikasi “Kahoot!”.

H. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dan dapat mengembangkan pola pikir dalam mengembangkan soal tes menggunakan aplikasi “Kahoot!”.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat mengetahui hasil tes yang diperoleh secara langsung dan bisa mengerjakan tes dimana saja selama batas waktu belum berakhir .

b. Bagi Pendidik

Memudahkan pendidik dalam melakukan analisis terhadap hasil tes yang dikerjakan oleh mahasiswa dan membuat tes lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan soal berbentuk CBT menggunakan aplikasi “Kahoot!” serta dapat menjadi bekal untuk menjadi pendidik yang kreatif, inovatif.