



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 2 MAROS

A. Nurul Fitri¹, Nining Anggreini², Andi Quraissy³, Ramliah⁴, Nasir⁵

¹ andinurulfitri423@gmail.com

² anggreinining1902@gmail.com

³ andiquraissy@unismuh.ac.id

⁴ naniramliah73@gmail.com

⁵ nasirtp2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 2 Maros. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Sampel yang diambil yaitu kelas X TKJT A dengan 34 siswa. Penelitian ini menggunakan satu variabel independent yaitu penggunaan media pembelajaran *kahoot* (X) dan satu variabel dependen yaitu hasil belajar (Y). Metode penelitian ini menggunakan pre-eksperimen one group *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini analisis statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini diketahui nilai signifikansi (Sign.) sebesar 0.001 yang artinya kurang dari 0,05. Penggunaan media pembelajaran *Kahoot* berbasis *game based learning* pada mata pelajaran informatika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Maros. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*, yang dimana siswa dapat mencapai skor rata-rata 62.20% tanpa perlakuan dan siswa dapat mencapai skor 87.64% setelah perlakuan. Sehingga terdapat kenaikan nilai siswa sebesar 25,44%.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Kahoot*, Hasil belajar

ABSTRACT

This research aims to test whether there is an influence of the use of Game-based Learning media Kahoot on student learning outcomes in informatics subjects at SMK Negeri 2 Maros. Sampling used a purposive sampling technique. The sample taken was class X TKJT A with a total of 34 students. This research uses one independent variable, namely the use of Kahoot learning media (X) and one dependent variable, namely learning outcomes (Y). This research method uses pre-experiment, one group pretest and posttest. The data analysis technique used in this research is descriptive statistical analysis. The results of this research show that the significance value (Sign.) is 0.001, which means less than 0.05. The use of Kahoot learning media based on game based learning in informatics subjects can influence student learning outcomes at SMK Negeri 2 Maros. This can be proven by increasing student learning outcomes through pretest and posttest activities, where students can achieve an average score of 62.20% without treatment and students can achieve a score of 87.64% after treatment. So there was an increase in student scores of 25.44%.

Keywords: Learning media, Kahoot, learning outcomes

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia memiliki beberapa faktor, faktor terpenting dalam pendidikan yakni hidup bersosial dengan masyarakat. Karena dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih baik untuk mengubah strata sosialnya. Pendidikan berfungsi juga untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa (Hadis,2022).

Masitoh(2021)mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas cenderung kurang aktif karena hanya berpusat kepada guru.Guru dalam proses pembelajaran merupakan sentra utama sebagai pendidikan formal,sementara siswa merupakan inti dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.Interaksi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar menghubungkan tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi. Definisi media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat digunakan untuk

merencanakan pengiriman pesan dari suatu sumber kelainnya sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, siswa mampu melakukan proses belajar mengajar serta bentuk nyata yang digunakan guru untuk memaparkan pesan dan dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi,2018). Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan, namun disini peneliti menyarankan untuk menggunakan *Kahoot* untuk mata pembelajaran informatika.

Menggunakan media pembelajaran *Kahoot* memiliki faktor kesesuaian terhadap materi dan teori serta faktor kemiripan terhadap gaya belajar. Guru tidak menerapkan media pembelajaran ttambahan selain komputer dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk belajar dan memahami mata pelajaran informatika secara mandiri.

Game- based Learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam

pembelajaran. Sejalan dengan penjelasan (Dewi, 2018) bahwa aplikasi *Kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik. Inovasi Platform *Kahoot* ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar.

Game edukasi *Kahoot* dapat diakses secara gratis, selain itu juga mudah dalam pengoperasiannya. *Game* edukasi *Kahoot* memiliki 3 fitur yaitu *quiz*, *jumble*, *discussion*, dan *survey* yang dapat menjadi pilihan untuk membuat belajar lebih menarik dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. (Wigati, 2019) Untuk *game*, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili

jawaban. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini *Kahoot* dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Kedekatan peserta didik dengan *smartphone* dan komputer dalam kehidupan sehari-hari harus dijadikan keuntungan bagi para guru untuk dijadikan alat penambah motivasi dalam belajar.

(Utami, A,K.Z, 2020) Kemudahan sumber informasi belajar, fleksibilitas waktu dan ruang serta kemudahan dalam pemantauan aktivitas dan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi keunggulan lain yang didapatkan baik dari guru maupun peserta didik. Diharapkan dengan digunakannya media pembelajaran berbasis game online ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar juga meningkat.(Putri, AR., 2019).

Berdasarkan fenomena di atas, terlihat bahwa pemilihan media pembelajaran *Kahoot* berbasis *game based learning* merupakan bentuk layanan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran *public relation* serta

salah satu cara inovatif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dengan kata lain, dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melalui pembelajaran *Kahoot* berbasis *game based learning* mahasiswa lebih semangat dalam mengerjakan kuis online karena berbasis *game based learning* yang dapat diakses dengan mudah melalui mobile smartphone. Urgensi atau pentingnya penelitian ini yaitu tantangan teknologi yang berdampak negatif jika tidak digunakan dengan tepat pemanfaatannya yang berdampak pada hasil belajar siswa. Selama ini pemanfaatan teknologi adalah sebatas game yang tidak memberikan nilai edukasi kepada peserta didik. Maka dari itu dibutuhkan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi seperti penggunaan gadget yang memberikan manfaat terutama dibidang pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* berbasis *game based*

learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Maros”.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi *pretest* lebih dahulu sebelum adanya *treatment*, kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui bahwa *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Penelitian pra-eksperimen one group *pretest* dan *posttest*, tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelompok penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan media *Kahoot*. Tahap selanjutnya sampel diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Kemudian, tahap terakhir sampel diberikan *posttest* untuk mengukur hasil siswa setelah diberikan *treatment* media pembelajaran *Kahoot* hasil belajar

mata pelajaran informatika.

B. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2018:285) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah general yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di sekolah SMK Negeri 2 Maros. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Sampel yang diambil yaitu kelas X TKJT A tahun ajaran 2023-2024 dengan jumlah 34 siswa.

C. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* yang berupa butir-butir soal pilihan ganda. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang teknologi informasi dan komunikasi sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Kahoot*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk tingkat hasil belajar siswa terkait materi teknologi informasi dan

komunikasi setelah diberikan perlakuan.

D. Analisis Data

Teknik analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan bagaimana pengaruh *Kahoot* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar siswa X TKJT di SMKN 2 Maros dan menggunakan Teknik analisis inferensial yang digunakan dengan menggunakan SPSS (Statistical Product and Service Soution)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan

Hasil *pretest* dan *posttest* penelitian ini dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan sebagai hasil dari pembelajaran *Kahoot* hasil *posttest* menunjukkan bahwa lingkungan belajar *Kahoot* efektif. Dengan menggunakan fitur *pretest* dan *posttest*, siswa mengalami peningkatan 25,44% pada nilai tes pemahaman dan pengetahuan siswa. Hasil dari tes kemampuan pemahaman dan pengetahuan siswa melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Skor Pretest

No	Nama Siswa	Pre-test
1	Afdal	65

2	Anri	70
3	Arhamsyah	45
4	Fadlan Junansa	55
5	Fahmi Bahari	60
6	Farel	60
7	Fatwa Chairil	55
8	Ilham	60
9	Ismail	60
10	Lutfi Dwi Putra	60
11	M. Al. Imran	55
12	M. Rafly Firmansyah	70
13	Mirwansyah	65
14	Muh. Nur Alam Pratama	60
15	Muh.Ikhsan Ramadhan	55
16	Muh. Ikram Said	75
17	Muhammad Arif	60
18	Muhammad Rabiul Awal	65
19	Muhammad Rizki Habibi	65
20	Muhammad Tabir	50
21	Nugraha Fadly Zakyroq	50
22	Rahmat Hidayat	60
23	Ruslan	60
24	Sahir	55
25	Sahril	85
26	Salewangan	75
27	Sulaeman	60

28	A Ulfa Fauziyah	85
29	Nayla	70
30	Nurul Anisa	65
31	Nurhaliza	50
32	Rina	60
33	Sry Widyanti	55
34	Hastuti	75
Jumlah		2115
Rata-rata		62,20

Tabel 2 Hasil Skor Pretest

No	Nama Siswa	Pre-test
1	Afdal	90
2	Anri	75
3	Arhamsyah	95
4	Fadlan Junansa	85
5	Fahmi Bahari	85
6	Farel	95
7	Fatwa Chairil	85
8	Ilham	85
9	Ismail	90
10	Lutfi Dwi Putra	85
11	M. Al. Imran	85
12	M. Rafly Firmansyah	100
13	Mirwansyah	75
14	Muh. Nur Alam Pratama	80
15	Muh.Ikhsan Ramadhan	90
16	Muh. Ikram Said	90
17	Muhammad Arif	85
18	Muhammad Rabiul Awal	90
19	Muhammad Rizki Habibi	85
20	Muhammad Tabir	90
21	Nugraha Fadly Zakyroq	90
22	Rahmat Hidayat	85
23	Ruslan	95
24	Sahir	80
25	Sahril	95
26	Salewangan	85

27	Sulaeman	95
28	A Ulfa Fauziyah	90
29	Nayla	90
30	Nurul Anisa	95
31	Nurhaliza	90
32	Rina	85
33	Sry Widyanti	85
34	Hastuti	80
Jumlah		2980
Rata-rata		87,24

Berdasarkan tabel 1 dan 2 terlihat bahwa perbandingan antara nilai *pretest* yaitu 62,20 dan *posttest* yaitu 87,24. Pengukuran awal *pretest* sebelum subjek diberikan perlakuan berbantuan media pembelajaran *kahoot* dan pengukuran akhir *posttest* setelah diberikan perlakuan bantuan media pembelajaran *kahoot* diperoleh data sebagai berikut

Tabel 3 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	62.2059	34	9.30878	1.59644
	Post Test	87.6471	34	5.80429	99543

Pada tabel 3 Paired Samples Statistics merupakan deskripsi statistik dari dua data yaitu pre test dan post test didapatkan nilai mean pre test adalah 62.2059 dan nilai mean post test adalah 87.6471 dengan jumlah siswa 34 orang dan ditemukan nilai Std. Deviation untuk pre test adalah 9.30878 dan

nilai *posttest* adalah 5.80429. adapun nilai *Std. Error Mean* untuk *pretest* adalah 1.59644 dan *posttest* yaitu 99543.

Tabel 4 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre Test & Post Test	34	.015	.467	.934

Selanjutnya **Tabel 4 Paired Samples Correlations**, tabel ini menunjukkan ada atau tidak adanya hubungan antara pre test dan post test. jika *significance* kurang dari 0,05 maka ada hubungan karena *significance* disini adalah kurang dari 0,05 yaitu untuk One-Sided p adalah 0,467 dan Two-Sided p adalah 0,934

Tabel 5 Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-25.4418	10.89674	1.86877	-29.24323	-21.63933	3.6133	33	<.001	<.001

Selanjutnya tabel 5 Paired Samples Test yang dimana nilai *significancenya* adalah 0,001 kurang dari 0,05 maka hasilnya yaitu terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan

pada masing-masing variabel.

Berdasarkan kelima tabel diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran Informatika setelah *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dan tergolong dalam kualifikasi sedang.

B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini dilakukan agar bisa mengetahui pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* berbasis *game based learning* pada mata pelajaran Informatika terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT A di SMK Negeri 2 Maros. Dari hasil penelitian yang dilakukan, kami menemukan ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada saat menjawab soal-soal yang telah diberikan. Setelah menghitung rata-rata hasil *pretest*, diketahui bahwa hasilnya adalah 62.20% dan rata-rata nilai *posttest* adalah 87.64%, dan nilai siswa meningkat sebesar 25,44%.

Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian

tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kahoot* didesain secara user friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, baik untuk pendidik maupun peserta didik. *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2017). Media *Kahoot* adalah upaya untuk mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan yang kemudian aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Dengan demikian, penerapan media *kahoot* dapat menjadi alternatif dalam

pemilihan metode pembelajaran yang dapat menyeimbangkan potensi otak siswa. Selain itu, metode ini pun dapat mempengaruhi hasil belajar (Putri, AR., 2019)

Game edukasi *Kahoot* memiliki 3 fitur yaitu quiz, jumble, discussion, dan survey yang dapat menjadi pilihan untuk membuat belajar lebih menarik dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Kahoot* adalah pembelajaran yang menggunakan alat dengan format elektronik yang mampu menampilkan simulasi interaktif yang menggabungkan beberapa fitur didalamnya sehingga dapat memungkinkan siswa lebih interaktif untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik (Diani&Hartati,2018).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diketahui penggunaan media pembelajaran *Kahoot* berbasis *game based learning* pada mata pelajaran informatika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Maros. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan *pretest* dan

posttest, yang dimana siswa dapat mencapai skor rata-rata 62.20% tanpa perlakuan dan siswa dapat mencapai skor 87.64% setelah perlakuan. Sehingga terdapat kenaikan nilai siswa sebesar 25,44%.

- Andarini, T., Masykuri, M., dan Sudarisman, S. 2013. Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi*. 6(2): 102-119.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hadis. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching dan Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah Kalosi Kab. Enrekang. *Jurnal Kependidikan Media*, 1 (1):39.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi *Kahoot* dalam Pengajaran Abad ke-21. Seminar Serantau, 627–635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8(1):19-35.
- Putri, AR.,M.Ali Z. 2019. Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital *Game based learning*

- Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial” Kudus, 20 Maret 2019. Diakses Tanggal 10 Februari 2020.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R dan Riyana, C. 2008. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: Wacana Prima.
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.