

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT TERHADAP
PENGUASAAN KONSEP TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA
MTS BONTOCINDE KABUPATEN GOWA**

Nilam Cahyani¹, Muhammad Nawir², Kasman³,
¹²³Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar
1cahyaninilam61@gmail.com, 2muhammadnawir@unismuh.ac.id
3kasmaran@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Research on the Effect of Using Kahoot Game Media on the Mastery of Information and Communication Technology Concepts of MTs Bontocinde Students, Gowa Regency. This research aims to determine the effect of using the Kahoot game media on mastering the concepts of information and communication technology at MTs Bontocinde, Gowa Regency. The sample in this study was 92 students. The research design used in this research is a pretest posttest control group design, where this research was carried out by comparing the conditions before and after learning. The results of research and data analysis regarding comparison of statistical scores, comparison of concept mastery categories, and comparison of levels of completion have proven an increase in students' concept mastery in information and communication technology subjects at MTs Bontocinde, Gowa Regency.

Keywords: *Learning Media, Kahoot, Concept Mastery*

ABSTRAK

Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Game *Kahoot* Terhadap Penguasaan Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa. Sampel pada penelitian ini adalah 92 orang siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest posttest control group design*, dimana penelitian ini dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistic, perbandingan kategori penguasaan konsep, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, ***Kahoot***, Penguasaan Konsep

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini berubah mengikuti perkembangan zaman dan mengalami perubahan yang sangat cepat melalui pemanfaatan teknologi

digital, dimana teknologi digunakan untuk meningkatkan pelayanan dan kualitas pendidikan. Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat mendukung pembelajaran dimana teknologi merupakan bagian

yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya pada dunia pendidikan yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar.

Penguasaan konsep memiliki urgensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana mencakup dasar bagi pemahaman yang mendalam, penguasaan konsep menjadi dasar bagi siswa untuk memahami materi secara menyeluruh ketika siswa benar-benar memahami suatu konsep maka mereka dapat membuat hubungan antara informasi baru dan pengetahuan yang sudah ada, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kokoh dan terintegrasi.

Penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia meliputi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif, pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan kompetensi guru teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia, dan implementasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan melalui penggunaan komputer/laptop, jaringan internet, dan smartphone sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif.

Masalah mutu atau kualitas pendidikan hingga sekarang masih menjadi persoalan besar bagi Indonesia. peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan secara berkesinambungan agar dapat menjawab tantangan dan perubahan zaman. (Chairunnisa,2018)

Penerapan media pembelajaran dilakukan secara terencana sehingga terwujudnya lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif serta tercapainya pembelajaran yang efektif

dan efisien. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan kreatifitas guru serta membantu siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran penting digunakan karena dapat dijadikan alat perangsang belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan. (Hartanti,2019).

Perkembangan teknologi di era 4.0 mengharuskan semua instansi pendidikan harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan sehingga dengan berkembangnya zaman menjadikan alat-alat komunikasi semakin canggih, bermanfaat dan mampu menjadi solusi untuk peserta didik dan juga guru dalam mengakses segala sesuatu, baik itu informasi ataupun strategi pembelajaran tanpa dibatasi oleh waktu dan keadaan. (Andari,2020).

Pembelajaran dengan *game* atau permainan bersifat menyenangkan dan bisa memotivasi. Karena siswa SMP masih dikategorikan anak yang suka bermain. Permainan digital ini menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk melanjutkan proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan pendekatan konvensional terutama yang bersifat *self-study*.” (Rofiyanti & Yunita,2017)

Media pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan siswa yang aktif dalam belajar dapat di wujudkan dengan adanya teknologi informasi dan multimedia. Disadari oleh kalangan dunia pendidikan bahwa keberadaan media sebagai alat untuk menyampaikan materi atau bahan ajar dapat membantu aktivitas belajar dan mengajar, sehingga dapat terwujudkan tujuan pembelajaran

yang telah dirancang oleh satuan pendidikan.”. (Bahriah, 2020)

Penggunaan game *kahoot* dalam evaluasi pembelajaran dilaksanakan agar evaluasi lebih menarik dan tidak monoton sehingga siswa akan lebih semangat untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran. *Kahoot* ini juga dimaksudkan untuk belajar sambil bermain sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan bantuan *kahoot*.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 14 Agustus 2023 MTs Bontocinde Kabupaten Gowa masih menerapkan Kurikulum 2013 yang dimana dalam memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran interaktif belum sepenuhnya diterapkan, dalam mendukung siswa untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini didasarkan dengan silabus yang dimana menggunakan media cetak seperti buku, kemudian menambahkan materi pelajaran dengan mencari di internet serta video pembelajaran yang ingin ditampilkan. Hal ini cukup membosankan siswa karena media yang digunakan belum dapat menyesuaikan apa yang menjadi kebutuhan siswa seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini.

Dilihat dari hasil observasi terlihat bahwa dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran penguasaan konsep siswa masih tergolong rendah, hal ini terbukti dari hasil wawancara dengan guru yang mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang mengatakan bahwa nilai KKM di MTs. Bontocinde adalah 80, namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Game *Kahoot* Terhadap Penguasaan Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode eksperimen. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa penelitian dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dengan model *Pretest and Posttest Control Group Design*. Di mana pada model ini peneliti melakukan perlakuan atau *treatment*. Setelah selesai perlakuan, penulis memberikan *post test*.

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat dalam melakukan penelitian yaitu MTs Bontocinde Kabupaten Gowa yang terletak di Jl. Pendidikan Lorong Persawahan No.10 BontocindeDesa Panakkukang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan Kode Pos 92161. Dengan waktu penelitian dilaksanakan 26 Februari-26 April 2024.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Bontocinde berjumlah 120 orang siswa, Sugiyono (2019) mengatakan bahwa sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki populasi tersebut, bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin

mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu". Pada penelitian ini, pengambilan jumlah responden menggunakan Metode Krecjie dan Morgan, sebagai alat untuk menghitung ukuran sampel, dengan menggunakan rumus:

$$n = \frac{X^2 \cdot N \cdot P (1-P)}{(N-1) \cdot d^2 + X^2 \cdot P (1-P)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 120 (0,5 \times 0,5)}{(120-1) \cdot 0,05^2 + 3,841 \cdot (0,5 \times 0,5)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 120 (0,25)}{(119) \cdot 0,0025 + 3,841 \cdot (0,25)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 30}{0,2975 + 0,960}$$

$$n = \frac{115,23}{1,2575}$$

$n = 91.634$ dibulatkan menjadi
 $n = 92$

Keterangan :

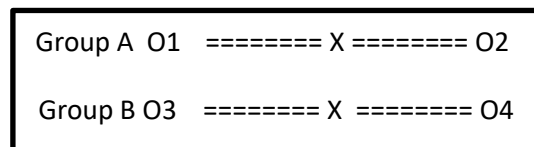
- n = ukuran sampel
- N = ukuran populasi
- X^2 = nilai Chi kuadrat
- P = proporsi populasi
- d = galat pendugaan

Berdasarkan pada perhitungan diatas, dapat diketahui beberapa keterangan mengenai Teori Krejcie & Morgan diantaranya adalah (1) Teori Krejcie & Morgan dipakai untuk menentukan ukuran sampel, hanya jika penelitian bertujuan untuk yang menduga proporsi populasi. (2) Asumsi tingkat keandalan 95%, karena menggunakan nilai Chi kuadrat = 3,841 yang artinya memakai alfa = 0,05 pada derajat bebas 1. (3)

Asumsi keragaman populasi yang dimasukkan dalam perhitungan adalah $P(1-P)$, dimana $P= 0,5$ (4) Asumsi nilai galat pendugaan 5% ($d= 0,05$).

Penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Teknik *random sampling* digunakan untuk menentukan sampel dari populasi yang di lakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Maka penulis menggunakan sampel yang terdiri dari 92 orang.

Desain penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan eksperimen kuasi (*quasi eksperimental*) dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Dalam penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya diberikan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain penelitian kuasi eksperimen

Keterangan:

- Group A = Kelas Eksperimen
- Group B = Kelas Kontrol
- O1 = *Pretest* kelas eksperimen
- O2 = *Postest* kelas eksperimen
- O3 = *Pretest* kelas kontrol
- O4 = *Postest* kelas kontrol
- X = Perlakuan dengan menggunakan media *game kahoot*

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game kahoot* (variabel yang mempengaruhi). Sedangkan variabel

terikat dalam penelitian ini adalah Penguasaan Konsep mata pelajaran teknologi Informasi dan komunikasi siswa (variabel yang di pengaruhi).

Dalam penelitian ini diperlukan definisi operasional yang dapat mempermudah peneliti dalam mengukur suatu variabel. (Wohono,dkk.2019) *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis game yang dapat dioptimalkan untuk memusatkan perhatian dan memberikan evaluasi pembelajaran. Sebagai sebuah *platform* pembelajaran berbasis *game*, *kahoot* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menghibur untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Karakteristik game yang menyenangkan sanagt digemari banyak orang, terutama para peserta saat ini yang notabenenya adalah generasi digital Dengan adanya bantuan *kahoot* penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu memberikan dampak yang positif yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, juga dengan bantuan media yang diberikan siswa mampu mengaplikasikan dan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan sebagai alat dalam pengumpulan data serta menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam sebuah penelitian. Prosedur penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tahap Observasi

- a. Mengurus surat perizinan pelaksanaan penelitian.
- b. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian yang akan dilakukan.

- c. Melakukan konsultasi dengan guru bidang studi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengenai proses pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam penelitian.
- d. Mengamati keadaan siswa serta materi yang akan digunakan.

2. Tahap Persiapan

- a. Menyusun instrumen dan alat evaluasi.
- b. Menyusun langkah-langkah persiapan penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di MTs. Bontocinde pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penelitian ini akan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dimana pertemuan pertama akan dilakukan *pretest* yang terdiri 15 soal pilihan ganda. Kegiatan *pretest* ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*.

Pertemuan selanjutnya setelah melakukan *pretest*, penulis menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* kemudian melanjutkan materi pembelajaran berikutnya selama dua kali pertemuan. Setelah dilaksanakan pembelajaran, pada pertemuan minggu terakhir dilaksanakan *posttest* yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*.

4. Tahap evaluasi

- a. Evaluasi pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu:

- 1) Pada saat awal penelitian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* dilakukan *pretest* dengan menggunakan 15 soal pilihan ganda.
 - 2) Pada akhir penelitian dilakukan *posttest* dengan menggunakan 15 soal pilihan ganda.
- b. Setelah data hasil evaluasi penelitian diperoleh, selanjutnya melakukan analisis data.
 - c. Menyusun laporan hasil penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes yang terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Lembar Observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi gambaran penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* terhadap kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran dengan menambahkan tanda *check list* pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang akan diamati pada penggunaan media. Soal tes pada penelitian ini yaitu berupa soal *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan untuk mengetahui perubahan penguasaan konsep setelah siswa melakukan proses pembelajaran dan perlakuan. Maka, dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran terhadap penguasaan konsep siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Analisis data siswa digunakan untuk melihat penguasaan konsep siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan hasil penguasaan konsep siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Interval	Kategori
1.	0-50	Sangat rendah
2.	51-60	Rendah
3.	61-70	Sedang
4.	71-80	Tinggi
	81-100	Sangat tinggi

Table 2 kategori penguasaan konsep

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Oleh karena itu perlu di uji normalitas dengan menggunakan program *SPSS (Statistical Package for Social Science)* versi 26 dan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara dua sampel atau variabel yang

dibandingkan. Maswar (2017) hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan SPSS perlu di sesuaikan dengan tema, skala pengukuran (data nominal, ordinal, rasional, dan interval) dan jumlah sampelnya.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

A. Hasil Penguasaan Konsep

Pretest

Nilai statistik penguasaan konsep siswa terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan di peroleh nilai maksimum belajar 86 dengan nilai terendah 13. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata *pretest* siswa 66,95 dan standar deviasi 21,91. Lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut:

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	86
2	Nilai Terendah	13
3	Nilai Rata-rata	66,95
4	Standar Deviasi	21,91
5	Sampel	92

Tabel 3 nilai pretest penguasaan konsep

Posttest

Nilai statistik penguasaan konsep siswa terlihat bahwa sesudah di berikan perlakuan di peroleh nilai maksimum hasil belajar 100 dan skor terendah 53. Nilai rata-rata hasil *posttest* 81,56 dan standar deviasi 10,85 . Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	53
3	Nilai Rata-rata	81,56
4	Standar Deviasi	10,85
5	Sampel	92

Tabel 4 Nilai *Posttest* penguasaan konsep siswa

Tabel 6 Distribusi Uji-t *Pretest-posttest*

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori penguasaan konsep. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (df) = (n-1). Kriteria pengujiannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 di terima dan H_0 di tolak. Artinya penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot* berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_1 di tolak, artinya penggunaan media pembelajaran game *kahoot* tidak berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss 26 for windows* sebagai berikut:

Berdasarkan hasil perhitungan program computer *spss 26 for windows* pada tabel 4.8 yang telah dilakukan maka diperoleh $t_{hitung} = 9,951$, selanjutnya untuk membandingkan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$\begin{aligned} dk &= n-1 \\ &= 92-1 \\ &= 91 \end{aligned}$$

Setelah menentukan harga t_{hitung} yaitu 9.951 dan t_{tabel} 1.661, $t_{hitung} > t_{tabel}$

= 9.951 > 1.661, perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H_1 di terima dan H_0 ditolak. Yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran berbasis media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi MTs. Bontocinde.

Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game *kahoot* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di MTs Bontocinde berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa.

Hasil analisis data penguasaan konsep siswa sebelum diterapkan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menggunakan media game *kahoot* menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan (KKM 80) dengan kata lain penguasaan konsep siswa sebelum diterapkan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan penguasaan konsep. Rendahnya penguasaan konsep siswa diakibatkan oleh kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan inovasi yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran masih terbatas. Sebaliknya data penguasaan konsep siswa setelah diterapkan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tercapai dan sudah memenuhi ketuntasan penguasaan konsep siswa. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan

penguasaan konsep setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan siswa sebagai pusat belajar. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam proses pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis media game *kahoot* dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap penguasaan konsep siswa, hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada tes awal, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menggunakan media pembelajaran *kahoot* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,95% dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,56%, dimana nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *pretest*.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot* berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep di MTs Bontocinde. Sama halnya dengan penelitian yang dikemukakan oleh Nuraeni, dkk. (2018) yakni "perbandingan penggunaan multimedia secara tutorial dan presentasi terhadap penguasaan konsep dan keterampilan proses sains pada konsep sistem pertahanan tubuh" hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata penguasaan konsep yang lebih tinggi

dibandingkan dengan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model konvensional.

Menurut Yustiqvar et al, (2019) menunjukkan bahwa berpikir kritis dan penguasaan konsep peserta didik menggunakan instrumen pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata hasil: a) kemampuan berpikir kritis peserta didik sembilan sekolah SMPN di Lombok Tengah sebesar 71,69% dengan kriteria tinggi. Indikator berpikir kritis kedua yaitu membuat penjelasan lebih lanjut memperoleh skor tertinggi dibandingkan indikator yang lain. b) penguasaan konsep dasar IPA peserta didik sebesar 76,20% dengan kriteria tinggi. Indikator penguasaan konsep pertama yaitu mengingat yang memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan indikator lainnya penguasaan konsep berpengaruh terhadap kemampuan literasi sains peserta didik, dimana semakin tinggi penguasaan konsep peserta didik, maka semakin tinggi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot* berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di MTs .

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan data yang telah ada, peneliti memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot* berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di MTs Bontocinde. Dilihat dari perbedaan pretest dan posttest signifikan yang berarti H_1 di terima dan

H_0 di tolak, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran berbasis media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di MTs Bontocinde.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Kahoot* pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137
- Bahriah, E.S., Feronika, T., Suharto, H. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model *Instructional Games* Pada Materi Konfigurasi Elektron. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 7(2): 132-143. Profitabilitas, Ukuran Perusahaan dan Arus Kas Bebas (*Free Cash Flow*) Terhadap Kebijakan Hutang. *Jurnal Peta*, 2, 1-21.
- Chairunnisa, C. 2018. *Manajemen Pendidikan: Dalam Multi Perspektif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hartanti, D. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot* Berbasis Hypermedia. *Prosiding Revolusi Industri 4.0*, 1 (1), 78-85.
- Maswar, M. 2017. Analisis Statistik Deskriptif Nilai UAS Ekonometrika Mahasiswa Dengan Program *SPSS 23 & Eviews 8.1*. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(2), 237-292.

- Nuraeni, E., Machmudi, D., & Hermansyah, T.(2018). Perbandingan Penggunaan Multimedia Secara Tutorial dan Presentasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Proses Sains pada Konsep Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Pendidikan*, 13 (1), 13-22
- Rofiyanti, F., & Yunita sari, A. 2017. Tik untuk PAUD. Penggunaan Platform *Kahoot* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI. Jurnal: Anak Usia Dini*,3(3b),170.
- Sugiyono,2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wohono, Romi Satria. 2019. Sistem E-Learning Berbasis Model Motivasi Komunitas. *Jurnal Teknodik No.21/XI/Teknodik/Agustus/2019*.
- Yustiqvar, M., Gunawan, G., & Hadisaputra, S. (2019). Green Chemistry Based Interactive Multimedia on Acid-Base Concept. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1364, No. 1,012006). IOP Publishing.