

**PENGARUH APLIKASI KAHOOT BERBASIS GAME EDUKATIF
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI UPTD SDN
130 INPRES GANTARANG TOMPOBULU KECAMATAN MAROS**

Muhajir¹, Darmawati², Mutmainnah³, Nurhasanah⁴

¹Pendidikan PPKN Universitas Muhammadiyah Makassar

²Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

³Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

⁴Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

¹muhajir@unismuh.ac.id,²darmawatialief@gmail.com,

³mutmainnahamdang@gmail.com, ⁴hasanahnunu239@gmail.com

ABSTRACT

One educational tool that can increase students' interest and motivation to learn is Kahoot. Research using the Kahoot app was also conducted in the only dasar school in one of the two provinces in Maros, UPTD Dasar Negeri 130 Inpres Gantarang Tompobulu, for fourth-grade students studying pancasila. The purpose of this study is to examine the effects of using Kahoot as an educational medium on student learning outcomes. The sample population used in this study is made up of students in grades IV, whereas the sample size that was selected is a subset of approximately fifteen students. The type of analysis used in this study is experimentation analysis using the method of experimentation. One Posttest and Pretest Group. The data collection technique used is called a test. According to the study, there are differences in the learning outcomes before and after the experiment.

Keywords: games based learning, motivation, interest, learning outcomes

ABSTRAK

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian menggunakan aplikasi kahoot juga diterapkan di satuan Pendidikan dasar di salah satu Kabupaten yang ada di Maros yaitu UPTD Sekolah Dasar Negeri 130 Inpres Gantarang Tompobulu pada siswa kelas IV materi Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan kahoot sebagai media pembelajaran edukatif terhadap hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas IV, sedangkan sampel yang diambil yaitu sebahagian dari jumlah populasi sebanyak 15 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuasi eksperimen. One Group Pretest Posttest. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa test. Dari penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis game, motivasi, minat, hasil belajar

A. Pendahuluan

Motivasi setiap individu dengan individu lainnya akan memiliki sebuah perbedaan tergantung dari tujuan yang mereka wujudkan, salah satunya yaitu mengenai pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu upaya atau usaha yang setiap manusia tempuh untuk mencerdaskan dirinya. Motivasi menurut Michael J. Jucius merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang dampaknya memberikan dorongan untuk melakukan atau mengambil suatu aksi dan tindakan dari diri seseorang. Tindakan tersebut dilakukan secara sadar untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang sudah direncanakan (Susanto & Lestari, 2018:186).

Motivasi yang memiliki tujuan dari seseorang dapat terealisasi apabila usaha yang dilakukan tercapai dan apa yang diinginkan terpenuhi (Prihartanta, 2015: 2).

Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dilihat, diamati dan diukur, sehingga mengalami perubahan pada diri sebagai hasil dari pengalamannya belajar. Hasil belajar juga dikatakan sebagai ungkapan yang menjelaskan tentang kemampuan siswa setelah mendapatkan pengetahuan atas apa yang telah mereka pelajari atau ketahui.

Sehingga hasil belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya pemilihan strategi yang sesuai dengan kebutuhan anak terkhusus di era revolusi industry (Nurhasanah and Sobandi 2016).

Media pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan siswa yang aktif dalam belajar dapat diwujudkan 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 terwujud tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh satuan Pendidikan (Bahriah, Feronika, and Suharto 2017).

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran agar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Jenis media pembelajaran beragam ada yang berupa visual seperti buku, atau pun berupa audio visual seperti film animasi, video dari youtube, slide power point dan sebagainya. 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 dan sistematis serta dapat 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).

Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, sudah mengalami perubahan dengan memanfaatkan jaringan internet. Sehingga sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan prestasi mereka (Bunyamin, Juita, and Syalsiah 2020).

Pilihan media pembelajaran berbasis teknologi harus bersifat dua arah untuk memungkinkan komunikasi yang efektif

antara guru dan siswa, juga dikenal sebagai feedback. Game-based learning adalah jenis pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kahoot yang dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan bentuk evaluasi pembelajaran berupa game dan dilengkapi monitoring kegiatan yang dilakukan siswa. Penerapan aplikasi kahoot ini juga dapat dijadikan sebagai alat bantu aktivitas dalam rangka mengukur hasil belajar siswa dengan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan. Adapun tujuan game ini adalah sebagai pengalaman belajar melalui bentuk permainan yang mendidik. (Wulandari, Susilo, and Kuswandi 2017)

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur berupa game kuis. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dikarenakan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest. Aplikasi kahoot dapat diakses pada telepon genggam sehingga memudahkan siswa dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun. Adapun penggunaan kahoot

memiliki banyak fungsi di antara nya selain sebagai alat menyampaikan materi juga dijadikan sebagai alat untuk membantu interaksi social siswa di ruang kelas. Penerapan metode game ternyata dapat mempengaruhi perkembangan social emosional siswa dalam berkompetensi dan berkolaborasi. Oleh sebab itu, guru dituntut agar memiliki kompetensi baik soft skill ataupun hard skill agar dapat bersaing di era revolusi 4.0 khususnya dalam proses belajar mengajar (Inggriyani et al. 2020)

Kahoot adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara online dan terdiri dari kuis, game, diskusi, dan survei. Game dan kuis fitur dapat digunakan dalam dua versi: kelompok atau individu untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar android. Gambar yang diberikan warna juga membantu dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, game Kahoot menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan dengan teliti dan cepat. Karena itu akan berdampak pada peringkat mereka di seluruh skor permainan.

Game menggunakan aplikasi kahoot memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu menumbuhkan jiwa saing pada diri peserta

didik terhadap temannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan hasil jawaban atas pertanyaan yang keluar pada layar monitor akan terlihat di akhir permainan setiap soalnya. Jadi setiap pertanyaan akan langsung kelihatan hasil jawaban siswa yang tercepat menjawab dengan benar. Sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam setiap pertanyaan yang muncul. Kuis pada aplikasi kahoot ini dapat dinyatakan sebagai pembelajaran yang efektif karena pembelajaran terpusat pada siswa dan dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan berpikir setiap peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan. Sehingga diharapkan dapat menjadi generasi emas kedepannya untuk penerus kemajuan bangsa (Pujiasih 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game online dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pancasila. Selain keunggulannya, kahoot adalah alat pembelajaran yang terbukti dapat membuat siswa aktif dan membuat kelas menjadi menyenangkan. Game bahkan dapat menumbuhkan karakter peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan

pengetahuan dan keterampilan siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar adalah dengan membuat lingkungan belajar mereka menyenangkan.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui minat belajar siswa yang dimana dengan menggunakan aplikasi, hasil belajar siswa dapat meningkat daripada menggunakan metode tradisional. Karena sekarang banyak sekali game edukatif yang bermanfaat dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal tersebut menimbulkan rasa ketertarikan peneliti untuk melihat sejauh mana minat belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam hal menjawab kuis dari aplikasi kahoot terhadap materi pancasila di kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Pemilihan populasi penelitian terhadap penerapan media kahoot yaitu siswa kelas IV DI UPTD SDN 130 INPRES GANTARANG TOMPOBULU MAROS. Sedangkan Sampel yang digunakan yaitu 15 orang siswa. Alasan menggunakan sampel sebanyak 15 siswa adalah dikarenakan keadaan siswa di sana masih ada yang belum memiliki gadget sendiri. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni tes. Tes adalah kumpulan pertanyaan terkait informasi atau materi yang

diberikan kepada seseorang untuk dijawab ataupun ditanggapi. Tes dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam menguasai pelajaran yang telah disampaikan. (Seftiani 2019). Instrumen yang dikembangkan berupa Angket dan Lembar observasi (pretest dan posttest)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan aplikasi kahoot berbasis game kuis online bertujuan sebagai media yang mampu meningkatkan kemampuan akhir belajar siswa dalam proses pembelajaran, terkhusus pada materi Ekosistem. Sebelum melihat pengaruh aplikasi kahoot berupa game kuis online terhadap hasil belajar siswa, maka diuji validitas dan reabilitas terkait sebaran test yang diberikan peneliti kepada subjek penelitian. Dalam ujian tersebut menggunakan 15 responden dari kelas yang sama sehingga dihasilkan hasil yang diharapkan peneliti. Pengujian validitas instrumen terkait penelitian bertujuan untuk mengkorelasikan jumlah total dengan masing-masing item soal yang disebarkan atau disebut dengan teknik Korelation Product Moment.

E. Kesimpulan

Motivasi adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang dampaknya memberikan dorongan untuk melakukan atau mengambil suatu aksi dan tindakan dari diri seseorang. Tindakan tersebut dilakukan secara sadar untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang

sudah direncanakan. Motivasi dapat diwujudkan karena seseorang memiliki suatu keinginan untuk mencapai tujuan dan apabila dengan tujuan tersebut sudah terpenuhi maka individu tersebut mendapat rasa kepuasan terhadap bentuk usaha-usaha yang telah dilakukannya itu. Motivasi yang memiliki tujuan dari seseorang dapat terealisasi apabila usaha yang dilakukan tercapai dan apa yang diinginkan terpenuhi. Berdasarkan pembahasan, maka disimpulkan bahwa guru harus mampu memilih media pembelajaran yang menarik agar tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga terwujudnya lingkungan belajar yang asyik dan menyenangkan. Media kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penelitian ini menjadi argumen yang dapat memperkuat dan mendukung serta membuktikan bahwa penggunaan media kahoot dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar. Kendala yang muncul selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media Kahoot dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah siswa yang terlalu bersemangat belajar sambil bermain sehingga menimbulkan keributan di kelas tersebut. Selain itu masalah jaringan yang terkadang mengalami gangguan ketika

sedang berlangsungnya kuis. Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan bantuan observer.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1-Google Buku. *Surabaya: Unair*.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media

pembelajaran berbasis
permainan sebagai bentuk
variasi pembelajaran.
Gunahumas, 3(1), 43-50.