

## PENGARUH *KAHOOT!* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAN 1 BLITAR

**Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pramono Adi**

*Jurusan Teknologi Guruan, Fakultas Ilmu Guruan, Universitas Negeri Malang*

*E-mail: [hayyu.desi@gmail.com](mailto:hayyu.desi@gmail.com)*

### ABSTRAK

*Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang belajar menggunakan game edukasi *KAHOOT!* dengan kelas yang belajar dengan metode konvensional pada matapelajaran sejarah bab masa pendudukan Jepang untuk siswa kelas XI SMAN 1 Blitar. Eksperimen semu digunakan dalam penelitian ini dengan desain pre-test post-test kontrol grup. Sampel dibagi dalam kelompok eksperimen, yang menggunakan game edukasi *KAHOOT!* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Menggunakan instrumen RPP dan soal tes. Berdasarkan data dilapangan, rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen 51,57 dan kelompok kontrol 51,87. Setelah diberi perlakuan, rata-rata nilai kelompok eksperimen 83,80 sedangkan kelompok kontrol 74,33. Hasil nilai signifikansi dari uji-t  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.*

*Kata kunci: pengaruh, *KAHOOT!*, hasil belajar*

### PENDAHULUAN

Dalam proses peningkatan sumber daya manusia, guru memegang peran penting, karena tugas pendidikan adalah manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sejalan dengan UU RI tentang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk membuat siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya seperti keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa, dan Negara. Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut, maka kesimpulan yang didapat adalah sasaran pelaksanaan pendidikan menciptakan berkualitasnya sumber daya manusia yang juga berdaya saing. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu adanya inovasi pada pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan menarik agar memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan wawancara kepada beberapa siswa mengengah atas,

didapatkan fakta bahwa masih banyak guru yang dominan dalam menggunakan metode ceramah. Padahal metode ceramah yang sering digunakan guru sudah tidak sesuai dengan karakteristik siswa memasuki abad 21 ini. Memasuki abad 21, karakteristik siswa sangat berbeda. Menurut Jovanic, dkk (2012) mengatakan bahwa “pendekatan pembelajaran tradisional menjadikan siswa mengkonsumsi konten yang pasif, oleh karenanya harus ada perubahan atau setidaknya melengkapi proses belajar dengan lebih interaktif dan kreatif”. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa guru harus bisa menyesuaikan karakteristik peserta didik abad 21 dengan menggabungkan antara metode konvensional dengan suatu hal sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif.

Untuk menjawab tantangan tersebut, media interaktif dapat digunakan sebagai upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran serta dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Media merupakan alat atau bentuk komunikasi non-personal yang berfungsi sebagai wadah informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media juga dapat menarik minat serta perhatian siswa untuk mencapai tujuan belajar dengan baik (Hosnan, 2014:111). Banyak media yang bisa digunakan oleh guru, baik media yang dibuat oleh guru sendiri maupun media yang disediakan oleh para pegiat pendidikan. Salah satu media tersebut adalah game edukasi *KAHOOT!*. 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.

SMAN 1 Blitar dikenal masyarakat sebagai sekolah yang telah menciptakan banyak murid berprestasi dalam berbagai bidang. SMAN 1 Blitar juga menyediakan sarana prasarana lengkap seperti laboratorium bahasa, laboratorium IPA, laboratorium komputer, LCD pada setiap kelas, jaringan internet, yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, sarana prasarana yang dapat dibidang cukup memadai belum dimanfaatkan secara maksimal baik oleh guru maupun siswa.

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari tentang sesuatu yang terjadi di masa lampau. Mempelajari sejarah dapat menjadi peringatan agar di masa yang akan datang tidak mengulang kesalahan. Sejarah mengajarkan kepada bangsa Indonesia tentang jatidirinya sebagai warga Negara, karena sejarah mengajarkan tentang bagaimana latar belakang, asal-usul, serta budaya bangsa. Oleh karena itu, sejarah sangat penting diajarkan khususnya kepada generasi muda agar generasi muda tidak mudah terpengaruh dengan budaya asing dan dapat menyeleksi budaya

yang cocok dengan budaya Indonesia. Namun nyatanya, pelajaran sejarah justru dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bagi siswa. pembelajaran yang monoton, harus mendengarkan penjelasan panjang dari guru tanpa adanya variasi pembelajaran membuat siswa tidak dapat fokus menerima materi. Hal itu membawa dampak buruk pada hasil belajar matapelajaran sejarah. Rendahnya hasil belajar menjadi tanda bahwa pemahaman siswa terhadap pelajaran sejarah kurang baik. Pemahaman yang kurang baik terhadap sejarah menyebabkan seorang individu tidak mengetahui identitas dirinya sebagai bangsa Indonesia sehingga dapat merusak bangsa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menerapkan game edukasi *KAHOOT!* sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah. Dengan menerapkan proses belajar dengan suasana yang menyenangkan diharapkan siswa dapat lebih aktif dan lebih mudah dalam memahami penyampaian materi oleh guru dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, sejalan dengan pendapat Kemp, dkk (dalam Uno & Nina, 2011:124) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan game edukasi *KAHOOT!* dengan kelas yang belajar dengan metode konvensional.

## **METODE PENELITIAN**

*Quasi eksperimen design* adalah metode yang digunakan. Peneliti memilih *quasi eksperimen design* karena sampel dalam penelitian tidak diambil secara acak, melainkan telah ditentukan.

Penelitian ini memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas/independen adalah penggunaan game edukasi *KAHOOT!* dalam pembelajaran sedangkan variabel terikat atau variabel dependen adalah hasil belajar

siswa SMAN 1 Blitar kelas XI.

Rancangan penelitian yaitu membagi kelompok penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan game edukasi *KAHOOT!* dan kelompok kontrol yang belajar dengan menggunakan metode konvensional. Rancangan penelitian tersebut dapat digambarkan pada tabel 1 (Sugiyono, 2014:116):

**Tabel 1. Rancangan Penelitian *Non Equivalent Control Group Design***

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pre-test* (kelompok eksperimen)

X<sub>1</sub> : Penggunaan *KAHOOT!*

O<sub>2</sub> : *Post-test* (kelompok eksperimen)

O<sub>3</sub> : *Pre-test* (kelompok kontrol)

O<sub>4</sub> : *Post-test* (kelompok kontrol)

Terdapat dua instrument yang digunakan oleh peneliti, RPP dan soal tes. Dalam penelitian ini dibuat dua RPP yang berbeda yang digunakan di dua kelas berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan soal tes terdapat dua soal yaitu *pre-test* untuk memastikan bahwa kedua kelas berada pada kemampuan yang setara dan *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Kedua soal tersebut berupa *objective test* (pilihan ganda).

Untuk mengukur kevalidan t instrumen dilakukan uji validitas. Uji validitas diujikan pada kelas XII yang telah mendapatkan materi yang digunakan, yaitu bab masa pendudukan Jepang. Item soal dapat dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berdasarkan N=30, maka didapatkan r<sub>tabel</sub> sebesar 0,3610. Taraf signifikansi validitas tersaji pada tabel 2:

**Tabel 2. Taraf Signifikansi Validitas**

df = (N-2)	Taraf Signifikan (0,05)
26	0,3739
27	0,3673
<b>28</b>	<b>0,3610</b>
29	0,3550
30	0,3494

Hasil analisis data telah dilakukan disajikan pada tabel 3:

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Soal Tes**

Buflir Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
Soal 1	0,407	0,3610	Valid
Soal 2	0,528	0,3610	Valid
Soal 3	0,473	0,3610	Valid
Soal 4	0,482	0,3610	Valid
Soal 5	0,700	0,3610	Valid
Soal 6	0,677	0,3610	Valid
Soal 7	0,755	0,3610	Valid
Soal 8	0,647	0,3610	Valid
Soal 9	0,511	0,3610	Valid
Soal 10	0,739	0,3610	Valid
Soal 11	0,659	0,3610	Valid
Soal 12	0,586	0,3610	Valid
Soal 13	0,461	0,3610	Valid
Soal 14	0,453	0,3610	Valid
Soal 15	0,626	0,3610	Valid
Soal 16	0,755	0,3610	Valid
Soal 17	0,492	0,3610	Valid
Soal 18	0,528	0,3610	Valid
Soal 19	0,451	0,3610	Valid
Soal 20	0,664	0,3610	Valid
Soal 21	0,473	0,3610	Valid
Soal 22	0,454	0,3610	Valid
Soal 23	0,411	0,3610	Valid
Soal 24	0,482	0,3610	Valid
Soal 25	0,473	0,3610	Valid
Soal 26	0,372	0,3610	Valid
Soal 27	0,787	0,3610	Valid
Soal 28	0,411	0,3610	Valid
Soal 29	0,713	0,3610	Valid
Soal 30	0,586	0,3610	Valid

Untuk mengukur koefisien realibilitas instrument tes dilakukan uji realibilitas. Kriteria indeks koefisien realibilitas tersaji pada tabel 4:

**Tabel 4. Kriteria Indeks Koefisien Realibilitas**

Interval Indeks Realibilitas	Interpretasi
---------------------------------	--------------

<0,200	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Hasil uji reabilitas soal tes tersaji dalam tabel 5:

**Tabel 5. Hasil Uji Realibilitas**

Soal	Cronbach's Alpha (r hitung)	r tabel	Keterangan
Post-test	0,909	0,3610	Realibel

Dari data diatas, dan sesuai dengan kriteria indeks koefisien reabilitas maka dapat dikatakan bahwa item soal yang dijadikan instrumen memiliki realibilitas sangat tinggi.

Tingkat kesukaran instrumen diuji dengan uji tingkat kesukaran. Untuk mengetahui suatu soal memiliki tingkat kesulitan yang mudah, sedang atau sukar maka dapat diklasifikasikan pada tabel 6:

**Tabel 6. Klasifikasi Indeks Kesukaran**

Indeks Kesukaran	Keterangan
0,00 – 0,30	Soal Sukar
0,31 – 0,70	Soal Sedang
0,71 – 1,00	Soal Mudah

Hasil dari analisis data di lapangan tersaji pada tabel 7:

**Tabel 7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

No. Soal	B	JS	P	Keterangan
1.	25	30	0,83	Mudah
2.	21	30	0,70	Sedang
3.	26	30	0,87	Mudah
4.	14	30	0,47	Sedang
5.	14	30	0,47	Sedang
6.	23	30	0,77	Mudah

7.	24	30	0,80	Mudah
8.	25	30	0,83	Mudah
9.	26	30	0,87	Mudah
10.	24	30	0,80	Mudah
11.	24	30	0,80	Mudah
12.	26	30	0,87	Mudah
13.	27	30	0,90	Mudah
14.	20	30	0,67	Sedang
15.	21	30	0,70	Sedang
16.	24	30	0,80	Mudah
17.	26	30	0,87	Mudah
18.	21	30	0,70	Sedang
19.	24	30	0,80	Mudah
20.	5	30	0,17	Sukar
21.	26	30	0,87	Mudah
22.	26	30	0,87	Mudah
23.	29	30	0,97	Mudah
24.	27	30	0,90	Mudah
25.	26	30	0,87	Mudah
26.	25	30	0,83	Mudah
27.	24	30	0,80	Mudah
28.	29	30	0,97	Mudah
29.	22	30	0,73	Mudah
30.	26	30	0,87	Mudah

Untuk membedakan antara siswa di kelas atas dan kelas bawah dilakukan uji daya beda butir soal. Hasil dari analisis data tersaji pada tabel 8:

**Tabel 8. Analisis Daya Beda Soal**

No. Soal	B <sub>A</sub>	B <sub>B</sub>	$P_A = \frac{P_A}{B_A/J_A}$	$P_B = \frac{P_B}{B_B/J_B}$	D	Kriteria
1.	17	8	1	0,61	0,38	Sedang
2.	16	5	0,94	0,38	0,55	Baik
3.	17	9	1	0,69	0,30	Sedang
4.	12	2	0,70	0,15	0,55	Baik
5.	12	2	0,70	0,15	0,55	Baik
6.	16	7	0,94	0,53	0,40	Sedang
7.	17	7	1	0,53	0,46	Baik
8.	16	9	0,94	0,69	0,24	Sedang
9.	16	10	0,94	0,76	0,17	Jelek
10.	17	7	1	0,53	0,46	Baik
11.	16	8	0,94	0,61	0,32	Sedang
12.	17	9	1	0,69	0,30	Sedang
13.	16	11	0,94	0,84	0,09	Jelek
14.	14	6	0,82	0,46	0,36	Sedang
15.	16	5	0,94	0,38	0,55	Baik
16.	17	7	1	0,53	0,46	Baik

17.	17	9	1	0,69	0,30	Sedang
18.	16	5	0,94	0,38	0,55	Baik
19.	16	8	0,94	0,61	0,32	Sedang
20.	5	0	0,29	0	0,29	Sedang
21.	17	9	1	0,69	0,30	Sedang
22.	17	9	1	0,69	0,30	Sedang
23.	17	12	1	0,92	0,07	Jelek
24.	17	10	1	0,76	0,23	Sedang
25.	17	9	1	0,69	0,30	Sedang
26.	16	9	0,94	0,69	0,24	Sedang
27.	17	7	1	0,53	0,46	Baik
28.	17	12	1	0,92	0,07	Jelek
29.	17	5	1	0,38	0,61	Baik
30.	17	9	1	0,69	0,30	Sedang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil dari analisis nilai *pre-test* dalam penelitian tersaji dalam tabel 9:

**Tabel 9. Deskripsi Data Hasil *Pre-test***

	Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	N	30	30
	Nilai Terendah	30	30
<i>Pre-test</i>	Nilai Tertinggi	67	77
	Mean	51,57	51,87
	Standar Deviasi	9,779	9,641
	Varians	95,633	92,947

Dari tabel diatas, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* dari kelompok eksperimen 51,57, sedangkan kelompok kontrol 51,87 sehingga kedua kelompok sama-sama berada pada kemampuan yang sama. Pada kelompok eksperimen diperoleh skor *pre-test* terendah adalah 30 dan skor *pre-test* tertinggi adalah 67. Sedangkan skor *pre-test* terendah yang diperoleh oleh kelompok kontrol adalah 30 dan skor *pre-test* tertinggi adalah 77.

Pada tabel 10 disajikan hasil analisis data dari nilai *post-test* tersaji dalam tabel 10:

**Tabel 10. Deskripsi Data Hasil *Post-test***

	Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	N	30	30
	Nilai Terendah	70	60
<i>Post-test</i>	Nilai Tertinggi	97	87
	Mean	83,80	74,33
	Standar Deviasi	7,063	6,687
	Varians	49,890	44,713

Dari data tabel diatas diperoleh rata-rata nilai *post-test* kelompok eksperimen 83,80 sedangkan kelompok kontrol 74,33. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata nilai kelompok kontrol secara keseluruhan. Pada kelompok eksperimen diperoleh skor *post-test* terendah adalah 70 dan skor *post-test* tertinggi adalah 97. Sedangkan skor *post-test* terendah pada kelompok kontrol terendah adalah 60 dan skor *post-test* tertinggi adalah 87.

Untuk menguji perbedaan hasil belajar kedua kelas maka dilakukan uji hipotesis yaitu uji t-test. Rumus pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan game dukasi *KAHOOT!* dengan kelas yang menggunakan dengan metode konvensional

$H_1$  : Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan game edukasi *KAHOOT!* dengan kelas menggunakan metode konvensional.

Hasil uji-t hasil belajar tersaji pada tabel 11:

**Tabel 11. Uji-T Nilai *Post-test***

Hasil Belajar	Kelompok	t tabel	t hitung	Sig. (2-tailed)
	Eksperimen	2,048	5,259	0,000

Dari tabel 11 menunjukkan angka signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) atau angka t hitung lebih besar dari t tabel ( $5,259 > 2,048$ ) maka  $H_0$  ditolak. Sehingga hasil dari uji-t tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan game edukasi *KAHOOT!* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada siswa SMAN 1 Blitar matapelajaran sejarah bab masa pendudukan Jepang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi *KAHOOT!* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar, menghasilkan kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi *KAHOOT!* mengalami peningkatan yang pesat. Pada tes kemampuan awal, rata-rata nilai kelompok eksperimen yaitu 51,57. Setelah diberi perlakuan dan dilakukan tes rata-rata nilai naik menjadi 83,80.

Berdasarkan hasil *pre-test*, hasil belajar siswa kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 51,87. Setelah proses

pembelajaran dan dilakukan tes rata-rata nilai kelompok kontrol meningkat menjadi 74,33.

Pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t-test* didapatkan nilai t hitung sebesar 5,259 dan nilai t tabel sebesar 2,048 serta nilai signifikansi 0,000. Oleh karena nilai t hitung  $>$  t tabel dan nilai signifikansi  $<$  0,05 maka ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan game edukasi *KAHOOT!* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada matapelajaran sejarah bab masa pendudukan Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jovanic, J., R., & Weise, T.2012. *Social Networking, Teaching, and Learning*. Dalam *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Managemen*, 7.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian.: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UURI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guruan Nasional. (Online). ([http://spi.um.ac.id/wp-content/uploads/2012/03/UU-Mo-20-Tahun-2003\\_Sisdiknas.pdf](http://spi.um.ac.id/wp-content/uploads/2012/03/UU-Mo-20-Tahun-2003_Sisdiknas.pdf)), diakses 3 Maret 2018
- Uno, H.B & Nina, L. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.