

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR ANIMASI SISWA SMK KARSA MULYA PALANGKA RAYA**

Orbit Thomas <sup>1)</sup>, Fenroy Yedithia <sup>2)</sup>, Setyo Handoko <sup>3)</sup>

<sup>1), 2), 3)</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya

### **ABSTRAK**

Menjawab tantangan pembelajaran berbasis digital maka diperlukan sebuah media belajar berbasis digital yang dapat meningkatkan performa belajar siswa. Media belajar berbasis multimedia yang menarik dari audio maupun visualnya. Selain audio dan visual yang merangsang panca indra siswa, media belajar tersebut juga harus bersifat interaktif yang mengedepankan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar siswa sehingga pembelajaran lebih *powerful*. Media pembelajaran *Kahoot* ini dirasa tepat digunakan karena ketika proses belajar berlangsung akan ada dimana siswa merasa tidak tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Biasanya guru hanya melakukan suatu pembelajaran yang monoton sehingga proses belajar yang dialami oleh siswa menjadi jenuh dan akhirnya akan berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar animasi siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah siswa Kelas XI Multimedia A SMK Karsa Mulya Palangka Raya tahun pelajaran 2023/2024 berjumlah 33 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu tes. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan uji t *Sampel Paired Test*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program SPSS diperoleh nilai uji  $t_{hitung}$  sebesar  $Sig < 0,000 < 0,05$ . Maka berdasarkan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

Kata Kunci: Media *Kahoot*, Hasil Belajar

### **1. PENDAHULUAN**

Seiring dengan tatanan dunia yang sudah beralih dari ranah konvensional menjadi ranah digital, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke dunia pendidikan. Bagi seorang pendidik, penguasaan dan pengetahuan teknologi merupakan kompetensi harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sementara bagi siswa, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berfikir dan penguasaan Ilmu Pengetahuan dan teknologi. Hal ini disebabkan oleh teknologi memberi ruang untuk mengakses informasi tanpa batas. Untuk menjawab tantangan pembelajaran berbasis digital maka diperlukan sebuah media belajar berbasis digital yang dapat meningkatkan performa belajar siswa. Media belajar berbasis multimedia yang menarik dari audio maupun visualnya. Selain audio dan visual yang merangsang panca indra siswa, media belajar tersebut juga harus bersifat interaktif yang mengedepankan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar siswa sehingga pembelajaran lebih *powerful*. Sebagaimana

yang disebutkan oleh Koesnandar (2016: 27) bahwa “penggunaan teknologi membantu pembelajar memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan seterusnya”.

Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima serta memahami pelajaran. Berbagai media pembelajaran yang menarik diciptakan guna menunjang proses pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan mempermudah baik bagi pengajar maupun siswa dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. Menurut Arsyad (2016:5) “media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan”.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru Animasi di SMK Karsa Mulya, ditemukan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar di kelas. Media pembelajaran *Kahoot* ini dirasa tepat digunakan karena ketika proses belajar berlangsung akan ada dimana siswa merasa tidak tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Biasanya guru hanya melakukan suatu pembelajaran yang monoton sehingga proses belajar yang dialami oleh siswa menjadi jenuh dan akhirnya akan berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa.

*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game* yang interaktif dan menarik. *Kahoot* dapat diartikan juga sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk dapat membuat *Kahoot* adalah memiliki akun email, atau akun google, ataupun akun *microsoft*.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut muncul ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya”.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot*

Menurut Sumarso (2019) *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game* yang interaktif dan menarik. *Kahoot* dapat diartikan juga sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk dapat membuat *Kahoot* adalah memiliki akun email, atau akun google, ataupun akun *microsoft*.

Menurut Rofiyanti dan Sari (2017) *Kahoot* adalah suatu *game* interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *Kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

*Kahoot* merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, *Kahoot* memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran (Arsyad, 2016).

Menurut Sutirna (2019) *Kahoot* adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan

merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh Kahoot.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, penguasaan dan lainnya.

### Hasil Belajar

Menurut Suryabrata (2013: 25), menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu latihan, pengalaman yang harus didukung oleh kesadaran”. Hal senada dikemukakan oleh Syah (2013: 144-145) “hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Jadi hasil belajar merupakan kemampuan nyata seseorang sebagai hasil dari melakukan usaha kegiatan tertentu dan dapat diukur hasilnya.

Menurut Sukmadinata (2013) prestasi belajar atau hasil belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Menurut Djamarah & Zain (2013) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku yang merupakan proses belajar, sedangkan perubahan tingkah laku disebut hasil belajar.

### 3. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah siswa Kelas XI Multimedia A SMK Karsa Mulya Palangka Raya tahun pelajaran 2023/2024 berjumlah 33 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu tes. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan uji *t Sampel Paired Test*.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Hasil perhitungan statistik deskriptif *pretest* dengan menggunakan media *Kahoot* diperoleh nilai hasil belajar yang diperoleh dari data = 54,39, nilai tengah dari data yang diperoleh = 55, jumlah nilai yang banyak diperoleh siswa sebesar = 70, untuk jumlah kuadrat semua simpangan nilai individual terhadap rata-rata kelompok = 13,79, nilai terendah yang diperoleh siswa = 25, nilai tertinggi yang diperoleh siswa = 75, dan jumlah keseluruhan nilai = 1795.

#### b. Data Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Hasil perhitungan statistik deskriptif *posttest* dengan menggunakan media *Kahoot* diperoleh nilai hasil belajar yang diperoleh dari data = 85,45, nilai tengah dari data yang diperoleh = 85, jumlah nilai yang banyak diperoleh siswa sebesar = 80, untuk jumlah kuadrat semua simpangan nilai individual terhadap rata-rata kelompok = 9,22, nilai terendah yang diperoleh siswa = 65, nilai tertinggi yang diperoleh siswa = 100, dan jumlah keseluruhan nilai = 2820.

### c. Perbandingan Peningkatan Nilai Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Untuk mengetahui apakah hasil belajar kelas tersebut terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Kahoot*, maka dilakukan perbandingan antara nilai rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Untuk mempermudah membandingkan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*, maka berikut ini disajikan ke dalam bentuk tabel perbandingan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

Kelas	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	54,39	85,45

### d. Pengujian Hipotesis

Uji t pada tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

**Tabel 2. Hasil Uji t *Pretest* dan *Posttest***

Kelas	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	54,39	85,45

Berdasarkan Tabel 2. di atas, tentang output dari perhitungan uji beda rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* menggunakan media *Kahoot*, dapat dilihat pada tabel bahwa *mean* atau rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* dilihat pada Tabel *group statistic* bahwa *mean* atau rata-rata hasil *pretest* sebesar 54,39 sedangkan *posttest* sebesar 85,45. Jadi rata-rata nilai hasil belajar *posttest* lebih tinggi dari pada rata-rata nilai *pretest*. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 3. berikut ini:

**Tabel 3. Sampel Paired Test**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Samples	Pretest	-	12.975	2.2588	-	-	-	3	0.00
	Posttest	31.06061	79	0	35.66162	26.45959	13.751	2	0

Pada kolom Sig. (2-tailed) diperoleh nilai 0,000 jika rumusan hipotesis yaitu  $H_0 : \sigma > 0,05$  artinya tidak ada pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya maka dari hasil *output* disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima karena  $\sigma < 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$  artinya bahwa nilai hasil belajar siswa *posttest* yang menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran berbeda dengan nilai hasil belajar

siswa *pretest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ada pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya dapat diketahui dengan membandingkan nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* menggunakan pengujian hipotesis t-test dengan taraf signifikan 5%. Pengaruh terhadap hasil tersebut diperoleh karena sampel penelitian yang diambil berdistribusi normal. Nilai hasil belajar *pretest* yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar *pretest* yang diberikan pada tiap masing-masing siswa.

Berdasarkan hasil Tabel 3. uji t-test pada *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak, sedangkan  $H_a$  diterima.  $H_a$  menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya, dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar *posttest* yaitu 85,45 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai hasil belajar *pretest*, yaitu 54,39.

Setelah dilakukan analisis hasil penelitian terdapat beberapa hal yang menyebabkan perbedaan nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Penyebab perbedaan nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* diantaranya adalah siswa di kelas eksperimen merasa nyaman belajar karena proses pembelajaran yang dilakukan berbeda dengan proses pembelajaran yang biasa mereka lakukan. Adanya perbedaan nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* disebabkan karena di setiap tahap pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* dapat meningkatkan kreativitas siswa, keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran serta kemampuan dalam memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media *Kahoot*, peserta didik menjadi lebih aktif dalam memperhatikan materi pelajaran yang diajarkan menggunakan media *Kahoot* selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* dapat memberikan hasil belajar yang memuaskan

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar animasi Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program SPSS diperoleh nilai uji  $t_{hitung}$  sebesar  $Sig\ 0,000 < 0,05$ . Maka berdasarkan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar animasi siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media *Kahoot* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa sehingga guru mata pelajaran lain dapat mencoba menggunakan media *Kahoot* pada saat mengajar.

### 2. Bagi Siswa.

Guru agar menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkannya sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [2] Djamarah, I. B. dan A. Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Koesnandar, A. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web*. Diunduh pada tanggal 20 September 2023, dari <http://www.kajianteor.com/2014/02/pengertian-bahan-ajar-menurut-ahli.html/>.
- [4] Rofiyanti, F. dan Anisa Yuni Sari. 2017. *Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak, Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(3):166.
- [5] Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [6] Sumarso. 2019. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*. Sleman: Deepublish.
- [7] Suryabrata, S. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [8] Sutirna. 2019. *Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Persepsi Proses Belajar Mengajar*. Makalah. Jakarta: Universitas Singaperbangsa Karawang.
- [9] Syah, M. 2013. *Psikologi Pendidikan: dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja RosdaKarya.