

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI SMKN 4 PALANGKA RAYA PADA TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Ricky Arianto Lukas¹

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan

Universitas Palangka Raya

Abstrak

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 pre-test, post-test, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMKN 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2020/2021.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 63 peserta didik kelas X di SMKN 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji regresi linier.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMKN 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan dengan harga koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 27,1%, Nilai *probabilitas* yang lebih kecil dari 5% yaitu $0,000 < 0,05$ dan diperoleh persamaan regresi sederhana $Y = 61,180 + 0,344 X$, yang artinya jika X ditingkatkan satu satuan maka Y akan naik sebesar 0,344. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* maka semakin tinggi hasil belajarnya dan begitu pula sebaliknya semakin kurang baik penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* maka akan semakin rendah hasil belajarnya.

Kata Kunci: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot*, Hasil Belajar

Pendahuluan

Kebutuhan teknologi informasi di zaman globalisasi ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang vital. Penguasaan teknologi informasi sudah menjadi “gaya hidup” bagi sebagian besar masyarakat terutama para pemuda. 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 peserta

didik, 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 peserta didik. Media belajar berbasis multimedia yang menarik dari audio maupun visualnya. Selain audio dan visual yang merangsang panca indra peserta didik, media belajar tersebut juga harus bersifat interaktif yang mengedepankan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar peserta didik 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”.

Salah satu media belajar yang dapat mengkoordinir hal tersebut adalah lewat *games* khususnya *games* yang memiliki karakteristik menumbuhkan motivasi dalam belajar yaitu *challenges* (tantangan), *fantasy* (khayalan), dan *curiosity* (keingintahuan). Menurut Anggra (2018) *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing.

Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima serta memahami pelajaran terutama pada masa Pandemi Covid 19 ini. Berbagai media pembelajaran yang menarik diciptakan guna menunjang proses pembelajaran dan membuat peserta didik 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 peserta didik 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”.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan peserta didik beradaptasi dari pembelajaran secara tatap muka di kelas menjadi pembelajaran daring.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan sudah digunakan oleh guru SMKN 4 Palangka Raya adalah media pembelajaran interaktif *Kahoot*. Media pembelajaran *Kahoot* ini dirasa tepat digunakan karena pada masa penyebaran pandemi virus Covid 19, peserta didik diharuskan mengikuti pembelajaran dengan belajar dari rumah. Ketika proses belajar berlangsung akan ada dimana peserta didik merasa tidak tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Biasanya guru hanya melakukan suatu pembelajaran yang monoton sehingga proses belajar yang dialami oleh peserta didik menjadi jenuh dan akhirnya akan berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar peserta didik.

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 pre-test, post-test, 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.

Sesuai dengan pendapat Sutirna (2019:62) yang mengatakan bahwa:

“Media *Kahoots* sebagai media pembelajaran online yang dapat memuat kuis dan game. Media ini menjadi inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik Artinya, *Kahoots* cocok digunakan untuk kuis, pretes, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan sejenisnya. Keunikan dari aplikasi ini, tersedia *background* dan warna yang menarik sebagai tampilan sehingga memiliki ketertarikan khas bagi peserta didik. Dalam prosesnya, aplikasi ini menghadirkan suasana yang meriah dan juga menegangkan karena dibatasi durasi waktu dalam hitungan detik untuk menjawab soal”.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut muncul ketertarikan untuk melakukan penelitian untuk mengetahui sejauhmana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMKN 4 Palangka Raya Pada Tahun Pelajaran 2020/2021.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sukmadinata (2013) penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada seperti fenomena pendidikan. Menurut Sugiyono (2012:57) “pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, artinya semua informasi atau data penelitian diwujudkan dalam bentuk angka yang dianalisis dengan statistik dan hasilnya dideskripsikan.”

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMKN 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah populasi sebanyak 176 orang siswa. “Sampel adalah sebagian atau merupakan wakil dari populasi yang akan diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling* yaitu pemilihan sampel yang dipilih secara random bukan individual, tetapi kelompok-kelompok” (Darmadi, 2013: 49). Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X GP dan kelas X TB dengan jumlah total sebanyak 63 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dan hasil belajar yang berupa nilai rata-rata rapor mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital peserta didik kelas X semester satu SMKN 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2020/2021.

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan uji analisis regresi linier sederhana yang sebelumnya diuji asumsi klasik menggunakan uji normalitas dan linieritas.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang disajikan dalam penelitian ini, diperoleh dari angket dan juga dokumentasi hasil belajar (nilai rapor) peserta didik kelas X SMKN 4 Palangka Raya semester satu. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* (yang dinotasikan dengan X) yang merupakan variabel bebas. Adapun variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik kelas X SMKN 4 Palangka Raya (yang dinotasikan dengan Y).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMKN 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil analisis, maka diperoleh hasil penelitian mendukung hipotesis alternatif bahwa variabel penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* (X) berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi X sebesar 0,344 menyatakan bahwa setiap kenaikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* sebesar 1 satuan akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,344 satuan. Nilai *probabilitas* yang lebih kecil dari 5% yaitu $0,000 < 0,05$ mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka media pembelajaran dalam hal ini penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* memiliki peran yang kuat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta mendapatkan hasil belajar yang baik, maka pendidik harus mampu menciptakan sistem pembelajaran yang berbeda. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutirna (2019:63) bahwa “*Kahoots* memiliki kelebihan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, diskusi maupun survey dengan memasukkan berbagai elemen seperti video, gambar ataupun teks pada *webtoolnya*”. Peserta didik dapat mengakses dengan menggunakan perangkat, seperti *smartphone*, tablet, laptop dan perangkat lainnya dengan mudah. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Arsyad (2016) bahwa dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMKN 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan dengan harga koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 27,1%, Nilai *probabilitas* yang lebih kecil dari 5% yaitu $0,000 < 0,05$ dan diperoleh persamaan regresi sederhana $Y = 61,180 + 0,344$

X, yang artinya jika X ditingkatkan satu satuan maka Y akan naik sebesar 0,344. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* maka semakin tinggi hasil belajarnya dan begitu pula sebaliknya semakin kurang baik penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* maka akan semakin rendah hasil belajarnya.

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian adalah penelitian ini memberikan informasi bahwa faktor penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 27,1%. Untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar selain penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot*.

Ucapan Terima Kasih

1. Dr. Natalina Asi, MA, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya
2. Dr. FX. Manesa, M.Pd, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.
3. Drs. Orbit Thomas, M.Pd, Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Palangka Raya.
4. Dr. Krisnayadi Toendan, M.Si, Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan pengarahan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Beta Centauri February Lahirni, ST., M.M.Si., Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan pengarahan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh bapak/ibu dosen Program Studi TEP yang banyak berperan membantu saya dalam proses perkuliahan.
7. Keluarga Besar Program Studi TEP yang selalu memberi semangat.
8. Kepala sekolah SMKN 4 Palangka Raya yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Para siswa-siswi kelas X SMKN 4 Palangka Raya Pada Tahun Pelajaran 2020/2021 yang telah menjadi subyek dalam penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Daftar Pustaka

- Anggra. 2018. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, H. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Koesnandar, A. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web*. Diunduh pada tanggal 20 Oktober 2020, dari <http://www.kajian-teori.com/2014/02/pengertian-bahan-ajar-menurut-ahli.html/>.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutirna. 2019. *Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Persepsi Proses Belajar Mengajar*. Makalah. Jakarta: Universitas Singaperbangsa Karawang.