

PENGARUH IMPLEMENTASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMAN 1 BASARANG KABUPATEN KAPUAS TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Wayan Narta Prenawa¹, Nani Setiawati², Beta Centauri February Lahirni³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

E-mail : nartaprenawa04@gmail.com, nanisetiawati1076@gmail.com,
betacentauri@fkip.upr.ac.id³

ABSTRAK

Pada kegiatan pembelajaran, kemandirian sangat penting karena kemandirian merupakan sikap pribadi yang sangat diperlukan oleh setiap individu. Dengan kemandirian, siswa cenderung belajar lebih baik, mampu memantau mengevaluasi, dan mengatur belajar secara efektif, menghemat waktu secara efisien, akan mampu mengarahkan dan mengendalikan diri sendiri dalam berfikir dan bertindak. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning terhadap kemandirian belajar siswa SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitiannya siswa kelas X SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021 dengan sampel penelitian berjumlah 26 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data dengan uji regresi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi kahoot terhadap kemandirian belajar siswa, yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,538 dan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,340, dengan persamaan garis regresi $Y = 0,808 X + 12,619$ dan nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} yaitu $12,350 > 4,26$ pada taraf signifikansi 5%. Sumbangan efektif (koefisien determinasi) untuk variabel implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning sebesar 34% terhadap kemandirian belajar siswa SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: *Implementasi Kahoot, Kemandirian Belajar*

ABSTRACT

At learning activities, self-reliance is essential because self-reliance is a much needed personal attitude for each individual. with self-reliance, student tend to study better, able to monitor, to evaluate, and manage to study effectively, efficient use of time, will be able to direct and control yourself in thinking and acting. This research was done to find out impact of the implementation of Kahoot as a medium learning digital game based learning for student learning self-reliance SMAN 1 Basarang Kapuas prefecture school year 2020/2021.

The study is a descriptive study with a quantitative approach. This research population is student of grade X SMAN 1 Basarang Kapuas prefecture school year 2020/2021 with a research sample amount to 26 student. Data collection using a questionnaire. Data analysis techniques with regression tests.

Research has shown that there is a significant impact between Implementation of Kahoot for student learning self-reliance, which is shown with coefficient value of correlation r_{xy} as big as 0,538 and coefficient determination R^2 as big as 0,340, with the regression line equations $Y = 0,808 X + 12,619$ and value F_{count} bigger than F_{table} $12,619 > 4,26$ to a degree of significance 5%. Donations effective (coefficient determination) for variable implementation of Kahoot as a medium learning game based learning as big as 34% for student learning self-reliance SMAN 1 Basarang Kapuas prefecture school year 2020/2021.

Keywords: *Implementation of Kahoot, Learning Self-Reliance*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu indikator kemajuan suatu bangsa, oleh karena itu, pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan terus digalakkan oleh pemerintah dengan menyelenggarakan sistem pendidikan disesuaikan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang dilaksanakan dalam berbagai jenjang pendidikan baik formal maupun informal. Penyelenggaraan pendidikan sepenuhnya dimotori oleh seorang guru sebagai mitra belajar siswa. oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas belajar siswa pada seluruh mata pelajaran.

Tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan semakin meningkat seiring dengan kemajuan jaman. Tuntutan tersebut terarah kepada hasil dunia pendidikan yaitu menghadapi era globalisasi yang semakin membutuhkan sumber daya manusia berkualitas. Pemerintah telah melakukan berbagai pembaharuan terhadap sistem pendidikan misalnya dari segi kurikulum, media pendidikan maupun proses belajar mengajar. Peran pendidikan dalam membangun manusia Indonesia yang berkualitas telah diatur dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Melalui undang-undang ini telah diamanatkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang berdemokratis dan bertanggung jawab.

Keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dibangun untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran (Sagala, 2013). Walaupun fasilitas pembelajaran dan potensi akademik siswa cukup memadai tetapi

potensi dasar dalam aspek kognitif, psikomotorik dan afektif yang dicapai siswa relatif masih rendah, seperti ditunjukkan berdasarkan kenyataan di lapangan rata-rata kemandirian belajar belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang menganggap semua mata pelajaran yang diajarkan guru sangat sulit dan tidak disenangi oleh siswa apalagi pada saat sekarang ini siswa belajar secara mandiri dan mengikuti pembelajaran daring.

Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Namun belajar adalah sebuah proses dimana siswa diharuskan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna dan bisa mengaktifkan siswa adalah pembelajaran yang berdasarkan pengalaman belajar yang mengesankan. Dalam pembelajaran siswa harus dilibatkan penuh secara aktif dalam proses belajarnya. Kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa bersosialisasi dengan menghargai perbedaan (pendapat, sikap, kemampuan prestasi) dan berlatih untuk bekerja sama mengkomunikasikan gagasan, hasil kreasi, dan temuannya kepada guru dan siswa lain. Oleh karena itu dibutuhkan kemandirian belajar siswa dalam belajar baik sendiri maupun Bersama teman-temannya untuk mengembangkan potensinya masing-masing dalam pembelajaran.

Menurut Ahmadi dan Suprijono (2013) konsep belajar mandiri sebenarnya berakar dari konsep pendidikan dewasa. Belajar mandiri juga cocok untuk semua tingkatan usia. Dengan kata lain, belajar mandiri sesuai untuk semua jenjang sekolah baik untuk sekolah menengah maupun sekolah dasar dalam rangka meningkatkan prestasi dan kemampuan siswa. "Belajar mandiri dapat diartikan sebagai kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki" (Mudjiman, 2016: 7).

Mengingat begitu pentingnya menumbuhkan kemandirian belajar siswa, perlu diupayakan suatu pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan tepat digunakan. Terciptanya suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak terlepas dari peran guru memilih media pembelajaran agar dapat membuat siswa semakin termotivasi dan mandiri dengan dengan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan guru di SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas agar proses pembelajaran lebih menarik salah satunya adalah media *Kahoot*.

Menurut Liana (2015) *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran berbasis *digital game based learning* merupakan kuis online yang melibatkan antara pemikiran aktif siswa dengan kandungan pembelajaran yang menekankan pada perhatian dan

tujuan pembelajaran. *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada siswa sehingga lebih termotivasi dan mandiri.

Game-based learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui *game* interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para siswa (Correia dan Santos, 2017). Inovasi *Platform Kahoot* ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi, 2018).

Aplikasi *Kahoot* tidak hanya memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Kahoot* ini menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam aplikasi *Kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat, tepat, dan mandiri dalam menyelesaikan soal dengan aplikasi ini.

Berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas sebelum terjadinya pandemi Covid 19, dari guru kelas X diperoleh informasi mengenai siswa baik dalam bentuk sikap maupun tindakannya seperti malas mengerjakan tugas atau siswa belajar jika dijanjikan adanya ulangan, mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan, kurang aktif saat proses pembelajaran, motivasinya kurang, dan kurang percaya diri yang semuanya itu mencerminkan kurangnya kemandirian belajar mereka. Kebanyakan siswa hanya belajar jika akan menghadapi ujian baik berupa ulangan harian maupun ulangan semester.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "PENGARUH IMPLEMENTASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMAN 1 BASARANG KABUPATEN KAPUAS TAHUN PELAJARAN 2020/2021".

2. METODE

Jenis penelitian pada penelitian inii adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2015) penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang bertujuan memberikan gambaran yang jelas dan akurat menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, analisis maupun bentuk hasilnya.

Dalam kasus ini, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* terhadap kemandirian belajar siswa SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah populasi sebanyak 105 orang. Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Arikunto (2015: 112) "jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berhubung siswa kelas X di SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021 berjumlah 105 orang, maka peneliti menggunakan 25% pada penentuan ukuran jumlah sampel. Sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah 26 siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015). Angket yang digunakan adalah tipe berstruktur. Dalam hal ini pernyataan yang diajukan kepada para siswa dalam angket ini adalah mengenai implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* dan kemandirian belajar dengan masing-masing pernyataan berjumlah 21 butir.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik regresi sederhana untuk menganalisis implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* sebagai variabel bebas terhadap variabel kemandirian belajar sebagai variabel terikat. Uji hipotesis menggunakan uji F dengan pengambilan keputusan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a diterima, sedangkan apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ H_a ditolak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* secara bersama-sama terhadap

kemandirian belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* terhadap kemandirian belajar siswa SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,583 dan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,340. Setelah dilakukan uji F diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 12,350 yang kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 4,26. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($12,350 > 4,26$). Sehingga berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* berpengaruh positif terhadap kemandirian belajar. Besarnya sumbangan efektif variabel implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* terhadap kemandirian belajar sebesar 34% sedangkan 66% berasal dari variabel atau faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* terhadap kemandirian belajar siswa SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021, yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,583 dan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,340, dengan persamaan garis regresi $Y=0,808 X + 12,619$ dan nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} yaitu $12,350 > 4,26$ pada taraf signifikansi 5%. Sumbangan efektif (koefisien determinasi) untuk variabel implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* sebesar 34% terhadap kemandirian belajar siswa SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran-saran yang dapat penulis berikan sebagai berikut: (1) penulis menyadari bahwa faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar sangatlah banyak, sementara penelitian ini hanya menggunakan satu variabel bebas yaitu implementasi *Kahoot*. Hasil koefisien determinasi sebesar 0,340 menunjukkan kemampuan variabel bebas mempengaruhi variabel terikat yaitu 34% sehingga masih tersisa 66% dari faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Oleh karena itu, bagi peneliti yang akan meneliti dengan judul yang sama, sebaiknya menambah jumlah variabel bebas agar hasil penelitian lebih baik lagi; (2) jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan teknik angket sebagai alat pokok pengumpulan data, yang penulis rasa masih

kurang untuk mendeskripsikan pengaruh variabel bebas (Implementasi *Kahoot*) terhadap variabel terikat (Kemandirian Belajar Siswa). Oleh karena itu, bagi peneliti yang akan meneliti dengan judul yang sama, sebaiknya dapat mengembangkan lagi jenis penelitian dan teknik pengumpulan data, agar data yang didapatkan dalam penelitian menjadi lebih konkret.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi, A. and Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [2] Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- [3] Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- [4] Badudu, Zain. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2014.
- [5] Correia, Santos. *Game-Based learning: The Use Of Kahoot In Teacher Education. Internasional Symposium on Computer in Education (SIEE):1-4*. 2017.
- [6] Darsono, M. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press, 2015.
- [7] Daryanto. *Media pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2015.
- [8] Dengeng, S. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- [9] Djamarah, S. B dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [10] Hamalik, O. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2017.
- [11] Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- [12] Liena. Penggunaan Medai Game *Kahoot* Dengan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA di SMPN 10 Probolinggo. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 3 (1);2337-7615, 2015.
- [13] Mudjiman, H. *Belajar Mandiri*. Surakarta: UNS Press, 2016.
- [14] Nurjannah. *Siswa Belajar Mandiri*. Jakarta: Gaung Persada Pers, 2015.
- [15] Putri, Aprilia Riyana and Muzakki, Muhammad Alie. *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industry 4.0. Prosiding Seminar Nasional*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, 2019.
- [16] Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [17] Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2018.
- [18] Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.