



Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0

Maya Siti Sakdah^{1✉}, Andi Prastowo², Nirwana Anas³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah¹, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga²,

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara³

E-mail : mayasitisakdah@gmail.com¹, Andi.prastowo@uin-suka.ac.id², nirwanaanas@uinsu.ac.id³

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 Kabupaten Simalungun yaitu Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Cendekia pada siswa kelas V materi Ekosistem. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan *kahoot* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas V, 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. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya bahwa nilai sig < 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_a . Maka dapat disimpulkan bahwa media *kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Cendekia Kabupaten Simalungun.

Kata Kunci : *Game Based Learning*, Hasil Belajar, *Kahoot*, revolusi industri 4.0

Abstract

Kahoot is one of the learning media that can increase students' interest and motivation to learn. Research using the *Kahoot* application is also applied to the primary education unit in Simalungun Regency, namely the Permata Cendekia Integrated Islamic Elementary School for fifth grade students on Ecosystems. This study aims to see the effect of the application of *kahoot* as a learning medium on student learning outcomes. The population of this research is class V students, while the sample taken is part of the total population of 15 students. The type of research used in this research is experimental research with a quasi-experimental method. *One Group Pretest Posttest*. The data collection technique used is in the form of a test. The research shows that there are differences in learning outcomes before and after being given treatment. The results of hypothesis testing using the *Paired Samples Test* show that the value of Sig (2 tailed) is 0.000, meaning that the value of sig < 0.05. So that H_0 is rejected and H_a . So it can be concluded that the *kahoot* media has an effect on the learning outcomes of fifth grade students on Ecosystem material at the Permata Cendekia Integrated Islamic Elementary School, Simalungun Regency.

Keywords: *Game Based Learning*, *Learning Outcomes*, *Kahoot*, industrial revolution 4.0

Copyright (c) 2022 Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, Nirwana Anas

✉ Corresponding author

Email : mayasitisakdah@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

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 industri (Nurhasanah and Sobandi 2016).

Pengaruh revolusi industri terlihat jelas pada semua sektor kehidupan salah satunya dalam dunia Pendidikan. Perubahan tersebut terlihat dari perubahan interaksi antara peserta didik dengan guru. Dimana awal kegiatan pembelajaran yang diterapkan tatap muka secara langsung di dalam kelas, namun berubah dikombinasi dengan menggunakan jaringan internet atau sering disebut dengan *Online Learning*. Begitu juga dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Semakin banyaknya fasilitas yang disediakan untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas yang akan terhubung dengan jaringan internet. Sehingga menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan untuk memahami teknologi agar tercapainya pembelajaran yang mampu berkolaborasi dengan jaringan internet sehingga lebih mudahnya tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Hal ini juga mendorong cara berpikir, bertindak, serta cara belajar peserta didik dalam menyiapkan diri bersaing dalam era revolusi 4.0. (Putri and Muzakki 2019).

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 mengharuskan semua instansi Pendidikan harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan. (Andari 2020). Sehingga dengan berkembangnya zaman menjadikan alat-alat komunikasi yang semakin canggih, bermanfaat dan mampu menjadi solusi untuk peserta didik dan juga guru dalam mengakses segala sesuatu, baik itu informasi ataupun strategi pembelajaran tanpa dibatasi oleh waktu dan keadaan. Selain itu juga menjadi solusi dalam menentukan variasi tentang bahan ajar serta evaluasi pembelajaran.

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 *youtobe* , *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 (Bunjamin, Juita, and Syalsiah 2020).

Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi harus bersifat dua arah agar terwujudnya komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik atau disebut dengan *feedback*. *Game-based Learning* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat membangkitkan partisipasi siswa dalam berlangsungnya 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 lain selain sebagai alat menyampaikan materi juga dijadikan sebagai alat untuk membantu interaksi sosial siswa di ruang kelas. Penerapan metode *game* ternyata dapat mempengaruhi perkembangan sosial 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 sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara *online* bukan hanya memiliki fitur kuis saja, namun didalamnya terdapat *game*, diskusi dan juga survei. Adapun fitur *game* dan kuis dapat diterapkan secara dua versi yaitu kelompok dan individu dalam menjawab pertanyaan yang terdapat didalam layar *android* mereka. Dalam menjawab pertanyaan juga mendapatkan petunjuk untuk memilih jawaban dengan bantu gambar yang diberikan warna pada masing-masing gambar. Penerapan *game kahoot* juga mengharuskan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan teliti dan cepat. Karena akan berpengaruh atas peringkat mereka di skor akhir 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 (Pujasih 2020).

Hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya pada mata pelajaran IPA dengan menerapkan media berbasis *game online* telah terbukti sesuai dengan metode tradisional. Dengan keunggulan media pembelajaran *kahoot* terbukti dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan suasana belajar yang menjadi menyenangkan. Bahkan penerapan *game* juga dapat menumbuhkan karakter peserta didik. Suasana lingkungan belajar yang menyenangkan akan menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, serta motivasi belajar siswa. Sehingga pemilihan pembelajaran dengan metode *game* kuis terbukti akan lebih tercapai tujuan pembelajaran yang direncanakan daripada dengan metode konvensional. (Irwan, Luthfi, and Waldi 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam melihat kemampuan belajar siswa materi Ekosistem di kelas V berangkat dari penelitian yang telah diuji sebelumnya oleh Bunyamin yang membuktikan bahwa *game* kuis dalam aplikasi *kahoot* sebagai alat bantu atau alat peraga dalam menyampaikan materi yang didesain dengan fitur permainan yang dapat mengoptimalkan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. (Bunyamin, Juita, and Syalsiah 2020) Selain itu, penelitian yang sejenis juga telah diuji oleh Nur Hafidhotul yang menyatakan bahwa kemampuan belajar siswa meningkat setelah dilakukannya penerapan

game kahoot. Bahkan peningkatan hasil belajar siswa terlihat signifikan. Faktor lain pendorong meningkatnya hasil belajar siswa dengan diterapkannya media *kahoot* yaitu karena meningkatnya motivasi dan semangat belajar, sehingga berpengaruh atas kemampuan belajar siswa (Misnah 2019).

Dari penelitian terdahulu diatas maka peneliti melakukan pembuktian atas hasil penelitian tersebut untuk melihat kemampuan belajar siswa dalam memahami materi Ekosistem pada siswa kelas V. Penelitian yang dilakukan tersebut bertujuan untuk memperkuat dan mendukung serta membuktikan bahwa penerapan media *kahoot* akan menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik sehingga akan mempengaruhi pada hasil belajar. Berdasarkan hasil pengamatan belajar peserta didik terlihat masih rendahnya motivasi siswa dalam belajar sehingga mengalami kesulitan ketika menyelesaikan permasalahan ketika belajar. Oleh sebab itu, penerapan yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan siswa sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya yaitu dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* yang di dalamnya terdapat *game* kuis interaktif. Dengan penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* berupa kuis diharapkan akan meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik dan diharapkan akan mempengaruhi kenaikan kemampuan belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pemilihan teknik penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Dimana data yang diperoleh berupa angka-angka, sehingga membutuhkan bantuan SPSS versi 26 dalam mengolah data hasil penelitian tersebut. Adapun rancangan penelitian yaitu penelitian lapangan atau eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mencari pengaruh variabel-variabel tertentu terhadap variabel lain terkait kondisi yang terkontrol secara ketat (Anshori and Iswati 2019).

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan *One group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding, akan tetapi menggunakan *pretest* terlebih dahulu. Sehingga sebelum pembelajaran dimulai peneliti memberikan tes awal terlebih dahulu terkait materi, tujuannya yaitu untuk melihat pengaruh penerapan *Game Kahoot* berupa Quis terhadap hasil belajar siswa. Tujuan pemberian *pretest* adalah untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum diberikannya perlakuan. Kemudian akan diberikan test akhir berupa *posttest* untuk melihat perubahan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Adapun tujuan pemberian test di awal dan di akhir kepada peserta didik ialah untuk mengukur apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada peserta didik setelah melakukan dua perlakuan yang berbeda.

Pemilihan populasi penelitian terhadap penerapan media *kahoot* yaitu siswa kelas V di SDIT Permata Cendekia Kabupaten Simalungun berjumlah 28 anak. Sedangkan sampel yang digunakan yaitu sebanyak 15 siswa. Alasan menggunakan sampel sebanyak 15 siswa adalah dikarenakan keadaan yang masih belum normal sehingga pembelajaran masih menerapkan system pertemuan tatap muka terbatas. Kelas yang digunakan sebagai sampel adalah kelas V Abu Bakar. 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). Instrument yang dikembangkan berupa angket dan lembar tes (*pretest* dan *posttest*).

Kisi-kisi soal tes terkait materi ekosistem di kelas V antara lain sebagai berikut; (1) Pengetahuan siswa terkait jenis-jenis ekosistem. (2) Pengetahuan siswa terkait komponen ekosistem makhluk hidup, (3) Daur Hidup Hewan, (4) Penggolongan hewan berdasarkan pada jenis makanannya, (5) Hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem, (6) Jaring-Jaring Makanan, (7) Keseimbangan ekosistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil

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*. Pengolahan data untuk menguji kevalidan test menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 26 For Windows. Setelah hasil koefisien korelasi (r_{xy}) diketahui, maka akan dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka instrumen soal tersebut valid, tetapi jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka instrumen soal dinyatakan tidak valid. Hasil pengujian validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1 Hasil Uji Validitas

No	Nomor Butiran	rHitung	rTabel	
(N=15, $\alpha=5\%$)	Keterangan			
1	Pertanyaan 1	0,868	0,514	Valid
2	Pertanyaan 2	0,482	0,514	Tidak Valid
3	Pertanyaan 3	0,445	0,514	Tidak Valid
4	Pertanyaan 4	0,767	0,514	Valid
5	Pertanyaan 5	0,662	0,514	Valid
6	Pertanyaan 6	0,820	0,514	Valid
7	Pertanyaan 7	0,728	0,514	Valid
8	Pertanyaan 8	0,713	0,514	Valid
9	Pertanyaan 9	0,945	0,514	Valid

Berdasarkan hasil tabel 1 di atas, terlihat bahwa terdapat 8 soal yang dinyatakan valid karena soal tersebut memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa soal yang diberikan kepada responden terkait materi yang akan diuji pada sampel dikatakan dapat dijadikan alat ukur yang diinginkan oleh responden. Sedangkan pengujian reliabilitas data dilakukan dengan ketentuan *Alpha Cronbach*. Dengan penarikan kesimpulan jika harga *alpha Cronbach* > 60 maka instrumen soal dinyatakan reliabel. Adapun hasil dari ujian reliabel dengan bantuan SPSS versi 26 sebagai berikut:

Tabel.2 Hasil Uji Reliabilitas

Nilai alpha Cronbach	Koefisien Alpha Cronbach	Jumlah Item	Kriteria
0,887	0,60	10	Reliabel

Berdasarkan tabel 2 diketahui hasil dari pengujian reliabilitas dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,887 dengan 10 item soal, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa lebih besar dari *Cronbach Alpha* sebesar 0,60. Sehingga disimpulkan bahwa soal yang dijadikan sebagai alat ukur penelitian ini reliabel.

Setelah diadakan uji kevalidan test tersebut maka dilakukan uji asumsi terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis. Uji asumsi yang dilakukan adalah uji normalitas. Uji asumsi atau uji hipotesis diterapkan bertujuan untuk memastikan hipotesis penelitian jika didapatkan hasil Asym Sig tes telah mencapai $p < 0,05$, maka ditarik kesimpulan bahwa hipotesis tersebut diterima. (Selakambang 2019) sedangkan uji

normalitas dilakukan bertujuan untuk melihat apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
		Pretest	Posttest
N			
Normal	Mean	35,67	68
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	24.558	14.243
Most Extreme	Absolute	172	180
Differences	Positive	138	180
	Negative	-172	-134
Test Statistic		172	180
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Dari tabel tersebut terlihat nilai Sig sebesar 0.200 yang artinya bahwa nilai Sig lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data normal. Setelah dilakukan uji asumsi langkah selanjutnya yaitu uji t atau uji hipotesis. Uji ini dilakukan untuk membandingkan kemampuan awal dan akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda. Uji ini juga melihat apakah permainan dengan *Kahoot* akan mempengaruhi peningkatan kemampuan peserta didik. Hasil dari uji hipotesis dapat dilihat pada table berikut ini;

Tabel 4 Uji t Paired Samples Test

		Mean	Std Deviation	Std Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest-X2	-32.333	17.815	4.600	-42.199		-7.029	14	.000

Dengan ketentuan jika nilai sig < 0,05 artinya terdapat perbedaan. Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya nilai sig < 0,05 artinya terdapat perbedaan nilai sesudah perlakuan dan sebelum perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game kahoot* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem.

Pembahasan

Kegiatan pembelajaran dalam mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0 mengalami perubahan terkhusus terhadap interaksi peserta didik dan guru. Selain perubahan interaksi, juga terjadi perubahan cara berpikir dan bertindak pada siswa. Sehingga mengharuskan guru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan kehadiran revolusi industri 4.0 saat ini membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi fleksibel serta dapat diakses saat kapan dan dimanapun. Aplikasi *mobile* yang dikembangkan saat ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini sehingga

terwujudnya interaksi guru dan siswa yang nyaman dan menyenangkan. Adapun salah satu aplikasi tersebut yang berbasis *game based learning* yaitu *kahoot*.

Menumbuhkan suasana belajar yang asik dan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa yang aktif, produktif dan inovatif yaitu memilih media yang sesuai seperti yang terdapat pada aplikasi *mobile* yaitu *kahoot*. Dengan media pembelajaran berbasis teknologi mendorong pemanfaatan telepon genggam secara maksimal demi kepentingan pembelajaran. Sehingga android pada peserta didik dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar bukan malah sebaliknya untuk bermain *game*. Dengan penerapan pembelajaran mengkombinasikan dengan teknologi diharapkan bisa menyajikan materi pengetahuan dalam sebuah hiburan berupa permainan kuis. Sehingga terhindarnya penerapan metode ceramah saat menyampaikan materi.

Permainan *game* edukasi yang terdapat pada aplikasi *kahoot* bertujuan untuk menumbuhkan minat dan semangat belajar pada siswa terhadap memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam pelaksanaannya belajar diiringi dengan bermain sehingga menciptakan lingkungan belajar yang asik, menyenangkan serta tidak membosankan. Penerapan *game* pada *kahoot* dapat menumbuhkan sikap partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan. Kuis yang terdapat pada aplikasi *kahoot* tidak hanya gambar saja, tetapi juga bisa dimasukkan video sehingga sangat mendukung tujuan kurikulum 2013 yaitu proses belajar yang mengedepankan *High Order Thinking Skills* (Hartanti 2019).

Permainan pada *game* edukasi *kahoot* memiliki dua cara yaitu pertama dengan *Classic*, dan yang kedua dengan *Team Mode*. Cara *classic* yaitu bermain secara individu, sedangkan *team mode* yaitu bermain secara kelompok. Permainan dengan cara individu atau *classic* maka nama masing-masing siswa akan muncul pada layar monitor guru. Sedangkan permainan dengan cara kelompok atau *team mode* maka akan muncul nama tiap perkelompok. Pembiasaan pembelajaran menggunakan teknologi adalah melatih peserta didik untuk dapat bersaing dengan bangsa lain, sehingga diharapkan dapat menciptakan siswa yang mahir akan teknologi. (Wigati 2019)

Aplikasi *kahoot* juga merupakan media pembelajaran yang berjenis visual yang memiliki fungsi atensi. Adapun tampilannya menarik dan membuat pusat perhatian peserta didik mengarah terhadap bahan ajar sehingga menumbuhkan konsentrasi peserta didik. Tujuan penerapan media *kahoot* pada pelajaran IPA tersebut adalah untuk menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik, sehingga akan mempengaruhi terhadap pencapaian akhirnya.

Tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi dari pemilihan media pembelajaran yang baik sebagai pendukung praktik pembelajaran serta membangkitkan kemauan siswa sehingga meningkatkan minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penerapannya *game* kuis ini membuat para peserta didik bersemangat untuk mengikuti permainan dikarenakan nama mereka akan muncul pada layar monitor guru. (Mustikawati 2019). Oleh sebab itu pemilihan media yang berbasis teknologi seperti *game kahoot* sangat mempengaruhi semangat peserta didik dalam belajar sehingga akan menentukan hasil belajarnya. Selain *Kahoot* juga terdapat *Hot Potatoes* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran berbentuk *game*. (Ekosistem et al. 2015) Adapun tujuan dari pemilihan media pembelajaran berbasis *instructional games* adalah untuk menciptakan pengalaman yang berbeda pada siswa melalui permainan yang mendidik, agar terkenang dan berkesan pada peserta didik. (Mohamad Irfan 2014).

Penerapan media *kahoot* pada penelitian ini yaitu pada pelajaran IPA materi Ekosistem. Alasan memilih pelajaran IPA adalah karena IPA sesuai untuk dijadikan percobaan dalam menerapkan pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan pelajaran IPA yang kajiannya berfokus pada alam. Sehingga harus bijak dalam memilih media pembelajaran agar bangkitnya kemauan siswa untuk belajar dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. (Damayanti, P., & Ulfa, M, S. 2017).

Keberhasilan media *kahoot* dalam meningkatkan keaktifan serta meningkatnya motivasi siswa telah dibuktikan oleh peneliti terdahulu. Bahkan menumbuhkan sikap bekerja keras yang memikirkan jawaban atas pertanyaan tersebut sehingga membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi (Alfansyur and Mariyani 2019). Sehingga peneliti memilih mata pelajaran yang sama namun materi yang berbeda. Pada materi ini siswa telah memperoleh materi pembelajaran dengan video pembelajaran terlebih dahulu untuk pemahaman awal terhadap materi yang disampaikan. Setelah itu siswa akan mendapatkan tantangan melalui media *game kahoot*. Dalam aplikasi *game kahoot* terdapat pilihan dalam permainan yaitu dalam bentuk kuis, diskusi, survey dan campuran. Sehingga dalam penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu penerapan permainan berupa kuis. Dimana kuis tersebut terdapat pilihan dalam menentukan jawaban yang paling benar. Berikut gambar suasana siswa dalam melaksanakan kuis *game kahoot*.



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran dengan media *Kahoot* di kelas

Dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *game kahoot* ternyata bukan hanya dapat mempengaruhi kemampuan akhir peserta didik, akan tetapi juga menumbuhkan motivasi yang cukup baik terhadap diri peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara terhadap salah seorang siswa dikelas tersebut yaitu Muhammad Hisyam (tanggal 12 Oktober 2021, di ruangan kelas V). Hasil dari wawancara tersebut antara lain sebagai berikut: Pertama, penerapan media *kahoot* sangat menarik diterapkan untuk belajar sehingga lebih baik diterapkan terhadap setiap materi pelajaran. Kedua, dengan belajar sambil bermain *game* kuis menumbuhkan sikap percaya diri siswa, hal tersebut terlihat dari siswa yang berlomba-lomba menjawab dengan benar. Ketiga, *game* kuis *kahoot* membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Keempat, permainan *game* kuis pada *kahoot* membuat siswa untuk berlomba-lomba menjawab soal dengan cepat dan benar agar menjadi pemenang peringkat pertama, sehingga dapat menumbuhkan daya saing pada diri peserta didik. Kelima, pelaksanaan evaluasi dengan *game* kuis menambahkan semangat siswa dan menghilangkan rasa kejenuhan, sehingga suasana di dalam kelas menjadi menyenangkan dikarenakan ada

unsur persaingan. Keenam, pembelajaran dengan *game* kuis *kahoot* membuat siswa lebih cepat mengingat pelajaran yang telah disampaikan dikarenakan terkesan menyenangkan dan siswa tidak merasa terbebani saat belajar. Adapun hasil belajar siswa juga terbukti mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *game* edukasi *kahoot*. Berikut table hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan *game* kuis *kahoot*.

Tabel 6 Data Hasil Belajar Siswa

Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
11	Lulus	73.33%
4	Tidak Lulus	26.66%

Selama kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung, ada hal yang dinilai siswa menarik dari *Kahoot* ini, yakni seluruh siswa berperan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, bahkan beberapa siswa merasa tertantang menjadi top 5 pada setiap soal. Ada kebanggaan tersendiri siswa ketika nama mereka terpampang di layar LCD. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan, bahwa *Kahoot* mampu membuat siswa menjadi berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Namun hal ini berpengaruh pada konsentrasi siswa saat mendengarkan penjelasan dari guru. Beberapa siswa terburu untuk melanjutkan pertanyaan berikutnya agar lebih cepat tahu skor yang di dapatkan. Sehingga dalam menjawab pertanyaan, terkadang siswa tidak benar-benar memikirkan jawaban yang tepat. Siswa berfokus pada kecepatan untuk menjawab dan meraih skor tertinggi. Sehingga akan mempengaruhi kemampuan akhir peserta didik yang dapat dilihat dari hasil belajarnya.

Sesuai dengan hasil penelitian Omar yang meminta feedback dari siswa tentang penggunaan *kahoot* melihat berbagai kategori. Kategori pertama tentang “ranking is not suitable to showcase good performance” artinya, ranking yang ditunjukkan *Kahoot* berdasarkan pada kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab kuis. Pada kategori ini siswa menyatakan “the ranking will tell who can answer fast and accurate, but in truth answering faster is not important for good performance”, siswa lain mengatakan “I feel is Kahoot is just for fun, not to see who have good performance” (Misnah 2019).

Berdasarkan penelitian maka peneliti mengurutkan ranking berdasarkan jumlah soal yang benar dijawab. Dari pelaksanaan pengamatan selama penelitian, secara umum *Kahoot* telah mempengaruhi dinamika dan suasana belajar lebih menyenangkan. Proses pembelajaran menggunakan *Kahoot* mampu menarik perhatian dan memaksa siswa untuk berfokus pada apa yang ada di depan kelas. Sehingga suasana kelas menjadi lebih mudah dikendalikan.

PENUTUP

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.

- 496 *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 – Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, Nirwana Anas*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, Andarusni, And Mariyani Mariyani. 2019. “Pemanfaatan Media Berbasis Ict ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn* 6 (2): 208–16. <https://doi.org/10.36706/jbti.V6i2.10118>.
- Andari, Rafika. 2020. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika.” *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6 (1): 135. <https://doi.org/10.31764/Orbita.V6i1.2069>.
- Anshori, Muslich, And Sri Iswati. 2019. “Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1 - Google Buku.” *Surabaya: Unair*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ltq0dwaaqbaj&oi=fnd&pg=pr8&dq=Variabel+Penelitian+Kuantitatif&ots=Glkosmbu7m&sig=D_Mwyrzretoeepwr3ghbgpulgdg&redir_esc=y#v=onepage&q=Variabel+Penelitian+Kuantitatif&f=false.
- Bahriah, Evi Sapinatul, Tonih Feronika, And Hari Suharto. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model Instructional *Games* Pada Materi Konfigurasi Elektron.” *Jrpk: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 7 (2): 132–43. <https://doi.org/10.21009/Jrpk.072.07>.
- Bunyamin, Cucu Aceng, Dewi Rika Juita, And Noer Syalsiah. 2020. “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran.” *Gunahumas Jurnal Kehumasan* 3 (1): 43–50.
- Damayanti, P., & Ulfa, M, S. 2017. “Pengembangan Media Adobe Flash Cs3 Pada Konsep Bunyi Dengan Mengaplikasikan Model Instructional *Games*, Keguru.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 9916: 28–42.
- Ekosistem, Pada Materi, Penelitian Tindakan, Kelas Smp, Mia Nurwanti, And R Ading Pramadi. 2015. “No Title” 5 (1).
- Hartanti, Dwi. 2019. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis Hypermedia.” *Prosiding Seminar Nasional Pep 2019*, No. September: 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- Inggriyani, Feby, Nurul Fazriyah, Acep Roni Hamdani, And Ayi Purbasari. 2020. “Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital *Game Based Learning* Di Kkg Sekolah Dasar.” *Publikasi Pendidikan* 10 (1): 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.V10i1.11992>.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, And Atri Walidi. 2019. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness Of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]” 8 (1): 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.V8i1.1866>.
- Misnah, Misnah. 2019. “Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma.” *Jtp - Jurnal Teknologi Pendidikan* 21 (1): 42–55. <https://doi.org/10.21009/jtp.V21i1.10520>.
- Mohamad Irfan, Mohamad Restu. 2014. “Implementasi Computer Based Instruction Model.” *Journal Istek* Viii (2): 162–76.
- Mustikawati, Fenny Eka. 2019. “Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 0 (0): 2019. <https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/semiba/schedconf/presentations>.
- Nurhasanah, Siti, And A. Sobandi. 2016. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1 (1): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.V1i1.3264>.
- Pujiasih, Erna. 2020. “Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5 (1): 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.V5i1.136>.

- 497 *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 – Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, Nirwana Anas*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Putri, Aprilia Riyana, And Muhammad Alie Muzakki. 2019. “Implemetasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital *Game Based Learning* Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.
[Http://Pgsd.Umk.Ac.Id/Files/Prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.Pdf](http://Pgsd.Umk.Ac.Id/Files/Prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.Pdf).
- Seftiani, Indah. 2019. “Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif *Kahoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4 . 0.” *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, 284–91.
- Selakambang, T K Perwira. 2019. “Jurnal Al-Abyadh Permainan Ular Tangga Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Reni Amiliya , Anung Driyas Maraning Dyah Snake And Ladders *Game* For Children Age 5-6 Years Cognitive Development Reni Amiliya , Anung Driyas Maraning Dyah Tk Perwira Se” 2 (2): 1–9.
- Wigati, Sri. 2019. “Penggunaan Media *Game Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika.” *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8 (3): 457–64.
<https://doi.org/10.24127/Ajpm.V8i3.2445>.
- Wulandari, Ratih, Herawati Susilo, And Dedi Kuswandi. 2017. “Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan*, 1–8.