ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic Scholar, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v3i6.1965

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI XI SMAN 1 LEMBANG JAYA

Sofia Putri Wahyuni & Alfurqan
Universitas Negeri Padang
Sofiaputriwahyuni950@gmail.com; alfurqan@fis.unp.ac.id

Abstract

This research is motivated by the current learning atmosphere which has not been able to motivate students well, resulting in student learning outcomes that are not yet optimal. This is because the exercises in the learning process are still not varied enough, one example of training that can be used is Kahoot. This research aims to determine the effectiveness of using the Kahoot quiz game on the learning outcomes of class IX students at SMA Negeri 1 Lembang Jaya. This research uses a quantitative approach with the experimental method "post test only control group design". The population in this study were all class IX students of SMA Negeri 1 Lembang Jaya. The research sample consisted of 23 students of class XI IPS as the experimental class and 23 students of class The test results were compared using the t-test formula to determine the effectiveness of using the Kahoot quiz game. Based on the t-test results, it was concluded that learning using Kahoot was significantly effective for PAI learning for class XI students at SMA Negeri 1 Lembang Jaya. The results of effectiveness testing using an effect size of 1.814 show that the effect of using the Kahoot online game is high (d=1.814>0.8). This indicates that the use of Kahoot has a significant positive impact on improving student learning outcomes in class XI PAI subjects at SMA Negeri 1 Lembang Jaya.

Keywords: *PAI, Kahoot, Effectiveness*

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi pada suasana pembelajaran saat ini belum mampu memotivasi siswa dengan baik, mengakibatkan hasil belajar siswa yang belum optimal,Hal ini karena latihan dalam pembelajaran prosesnya masih kurang variatif, salah satu contoh latihannyayang bisa digunakan adalah Kahoot. Penelitian ini bertuju an untuk mengetahui evektifitas penggunaan game kuis kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMA Negeri 1 Lembang Jaya.Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan eksperimen metode "desain kelompok kontrol hanya post test". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siwa kelas IX SMA Negeri 1 Lembang Jaya. Sampel penelitian berjumlah 23 orang siswa kelas XI IPS sebagai kelas eksperimen dan 23 siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol.Data penelitian adalah nilai tes akhir tanpa dan dengan penggunaan kahoot siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang Jaya. Hasil tes dibandingkan dengan

Jurnal AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

menggunakan rumus test-t untuk mengetahui efektivitas penggunaan game kuis kahoot.Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan kahoot secara signifikan efektif terhadap pembelajaran PAI siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang Jaya. Hasil pengujian efektivitas dengan menggunakan ukuran efek (effect size) sebesar 1,814 menunjukkan bahwa efek dari penggunaan game online Kahoot adalah tinggi (d=1,814>0,8). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot memiliki dampak positif yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 1 Lembang Jaya.

Kata Kunci : PAI, Kahoot, Evektifitas

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam perubahan sosial dan memiliki dampak signifikan pada kemampuan serta sifat-sifat individu siswa (Rahman, 2018). Menurut peraturan yang ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, fungsi utama pendidikan adalah mengembangkan kemampuan individu dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang memiliki martabat. Selain itu, pendidikan bertujuan untuk membentuk peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, berbakat, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sisdiknas, 2003).

Perkembangan teknologi ini memiliki dampak yang signifikan dan dapat diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu contoh penerapannya adalah dalam pembaruan atau penyegaran materi pelajaran(Fera & Purwanto, 2021). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi pembelajaran berbasis game, seperti Kahoot. Aplikasi ini berisi materi pendidikan yang disajikan dalam format permainan pembelajaran, yang mencakup berbagai elemen seperti pertanyaan gambar, audio, pilihan jawaban, jajak pendapat, teka-teki, dan lain sebagainya. Hal ini memungkinkan keterlibatan baik pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran(Clarisa, 2021). Aplikasi game online Kahoot diformulasikan sebagai suatu platform teknologi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan interaktif dan dilengkapi dengan sistem pemantauan aktivitas peserta didik(Correia Santos, 2017).Temuan ini didasarkan pada hasil penelitian awal yang melibatkan observasi sekolah dan wawancara dengan guru PAI kelas 11 di SMAN 1 Lembang Jaya. Hasil observasi tersebut mengindikasikan bahwa suasana pembelajaran saat ini belum mampu memotivasi siswa

dengan baik, mengakibatkan hasil belajar siswa yang belum optimal, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2022 dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Lembang Jaya, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengalami penurunan dari tahun ke tahun. Pada tahun ajaran 2018/2019, rata-rata hasil belajar siswa adalah 84,3, namun mengalami penurunan pada tahun ajaran 2019/2020 menjadi 82,31, dan kembali mengalami penurunan pada tahun ajaran 2020/2021 menjadi 83,00. Meskipun rata-rata tersebut sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80, namun masih dikhawatirkan akan terjadi penurunan lebih lanjut jika tidak ada pembaharuan dalam proses pembelajaran.

Pemilihan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dalam eksperimen di SMA Negeri 1 Lembang Jaya didasarkan pada temuan dari beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memiliki dampak positif, yaitu mendorong partisipasi aktif para peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini juga populer di kalangan siswa dan mahasiswa. Selain itu, peneliti memilih Kahoot karena belum ada implementasi sebelumnya di SMA Negeri 1 Lembang Jaya

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran berbasis game dengan aplikasi Kahoot dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

METODE

Jenis Penelitian ini eksperimen. Metode eksperimen adalah pendekatan penelitian yang memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efek dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu dengan memanipulasi variabel-variabel tertentu dan mengontrol faktor-faktor lain yang memengaruhi penelitian(Sugiyono, 2017). Penelitian ini mengadopsi pendekatan eksperimental dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini mengadopsi desain kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi eksperimental) dan menggunakan uji post-test(Sugiyono, 2008). Dalam pelaksanaan desain eksperimen semu, digunakan dua kelompok. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Lembang Jaya JL. Koto Anau Bukit Sileh Kec.Lembang Jaya Kabupaten Solok Prov.

Sumatera Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil,mulai dari awal penelitian sampai selesai penelitian tahun 2023. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas IX SMA Negeri 1 Lembang jaya tahun pelajaran 2022/2023. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sample* atau sampel tujuan. *Purposive sample* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Mengambil teknik purposive sample karena berdasarkan pengalaman praktik lapangan kependidikan, penulis memilih SMA Negeri 1 Lembang Jaya cocok untuk dijadikan sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah 23 orang siswa kelas X1 IPS sebagai kelas eksperimen dan 23 orang siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu game kahoot dan Variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. desain penelitianyang digunkan dalam penelitian ini yaitu *Post-Test Only Control Group Design*. Dalam desain ini, perlakuan eksperimental diberikan pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menerima perlakuan biasa. Menurut (Nizar Alam Hamdani, 2018) desain ini adalah desain yang menggunakan sekelompok subjek penelitian dari suatu populasi tertentu, kemudian dikelompokkan menjadi dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24,(Sarwono, 2007). Untuk menguji hipotesis, digunakan uji t (Arikunto, 2013).Hasil pengujian hipotesis akan dinyatakan signifikan jika nilai sig lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat evektivitas dalam penggunaan game kuis kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Lembang Jaya.

HASIL

Sebelum hipotesis ini di ujikan dengan menggunakan uji f dan uji t, peneliti terlebih dahulu untuk megetahui populasi berdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan uji normalitas(Achmad Sani, 2010).Hasil dari uji normalitas pada data post-test kelas XI dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini, dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan (<) 0,05. Data berdistribusi normal, jika nilai signifikansi (Sig.) > (0,05) dan Data berdistribusi tidak normal, jika nilai signifikansi (Sig.) < (0,05)(Sugiyono, 2013).Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov satu sampel menunjukkan bahwa data post test kelas XI yang memiliki nilai statistik uji sebesar 0,129 dengan tingkat signifikansi sekitar 0,200 (0,200>0,05).Menyatakan bahwa distribusi uji dinyatakan sebagai distribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat telah selesai dilakukan dan seluruh data telah dinyatakan normal dan maka kemudian dilakukan uji-t dengan kriteria sebagai berikut. Dengan kriteria penerimaan hipotesis : Jika sig < 0,05, maka Ha diterima dan Ho ditolak Jika sig > 0,05, maka Ha ditolak dan Ho diterima ,Taraf signifikan = 5 % (0,05),Derajat kebebasan (df) = n-2.

Tabel 1. Uji Hipotesis

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	80,174	,332		241,547	,000
	Unstandardized Residual	1,000	,046	,979	21,853	,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil uji dependent yang telah dilakukan, ditemukan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,00, < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima, sementara hipotesis nol (Ho) ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel X terhadap variabel Y. Dalam konteks pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, hasil ini akan mendukung hipotesis alternatif (Ha) bahwa ada efektivitas dari penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Karena nilai p-nilai yang rendah untuk penggunaan Kahoot, Anda dapat menolak hipotesis nol (Ho) bahwa tidak ada efektivitas dari penggunaan Kahoot.Dengan demikian, hasil analisis ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot memiliki dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Lembang Jaya.

1. Uji efektifitas

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game online kahoot terhadap hasil belajar. Efektivitas merupakan suatu ukuran untuk melihat besarnya pengaruh variabel bebas yaitu game online kahoot pada variabel terikat yaitu hasil belajar(Nusantari et al., 2019). Untuk melihat efektivitas pada penelitian ini diukur dengan menggunakan *effect size* dengan menggunakan formula *cohen d*(Khairunnisa et al., 2022).

Efektifitas dapat diketahui dihitung dengan menggunakan skala dari perbandingan rata-rata kelas perlakuan kelas control dengan standar deviasi nya.

Dari pengujian efektifitas dengan menggunakan *Effect Size Calculator for T-test* didapatkan dari hasil uji *effect size* (*cohen d*) yaitu 1,814 sehingga termasuk dalam kategori tinggi (d=1,814>0.8). sehingga peneliti menyimpulkan penggunaan game online kahoot efektif dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini telah melalui beberapa langkah yang telah direncanakan. Prosesnya dimulai dengan penyusunan proposal penelitian, dilanjutkan dengan observasi awal, dan kemudian melibatkan uji prasyarat pada instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data lapangan yang dapat kemudian diolah dan dianalisis. Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian pertemuan belajar-mengajar sebanyak tiga kali. Diakhir setiap pertemuan, dilakukan pengu jian untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Kelas kontrol menjalani pengujian dengan menggunakan tes tertulis, sementara kelas eksperimen menggunakan aplikasi permainan kuis Kahoot sebagai alat bantu saat mengadakan kuis di akhir proses pembelajaran. Selama proses belajar-mengajar, kedua kelompok kelas diperlakukan secara sama, termasuk dalam hal tema materi yang diajarkan pada setiap pertemuan. Materi diajarkan secara langsung, dan pelaksanaan kuis dilakukan di hadapan kelas dengan menggunakan laptop yang terhubung ke layar proyektor. Siswa menjawab pertanyaan games kuis Kahoot melalui smartphone dan mendapatkan soa layar proyektor di depan kelas.Proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang terdapat pada RPP masing masing kelas. Guru PAI terlibat langsung pada proses pembelajaran sebagai kontrol materi dan observer.Media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi games kuis Kahoot. Media tersebut digunakan di kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS pada pertemuan awal yang dilaksanakan sesuai dengan materi yang disampaikan. Pelaksanaannya setelah tema materi disampaikan, maka dilanjutkan kuis dengan menggunakan aplikasi games kuis Kahoot. Games kuis Kahoot masih dianggap hal yang baru bagi peserta didik di kelas tersebut, sehingga peserta didik cukup antusias selama berlangsungnya kuis. Dengan perkembangan dari proses pembelajaran tersebut tentunya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, penggunaan kahoot juga efektif terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI di SMA 1 Lembang Jaya. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis yang diterima. Adapun perhitungan uji hipotesis pada penelitian ialah dengan menggunakan uji t diperoleh nilai sebesar 0,848 dan dikategorikan sebagai hasil yang sangat kuat. Kemudian hasil dari perhitungan signifikansi uji Koefisien ini juga memiliki nilai t-statistik yang tinggi, yaitu sekitar 21,853, dan nilai p-nilai yang sangat rendah 0,00 < 0,05. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. dalam konteks pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, hasil ini akan mendukung hipotesis alternatif (Ha) bahwa ada efektivitas dari penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Karena nilai p-nilai yang rendah untuk penggunaan Kahoot, Maka hipotesis nol (Ho) bahwa tidak ada efektivitas dari penggunaan Kahoot di tolak. Dengan demikian, hasil analisis ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot memiliki dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Lembang Jaya. Hasil pengujian efektivitas dengan menggunakan ukuran efek (effect size) sebesar 1,814 menunjukkan bahwa efek dari penggunaan game online Kahoot adalah tinggi (d=1,814>0,8). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot memiliki dampak positif yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang Jaya.

KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah bahwa koefisien korelasi sebesar 0,848 yang menghubungkan efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dengan peningkatan hasil belajar siswa adalah signifikan. Artinya, koefisien ini dapat digeneralisasikan atau berlaku pada populasi secara umum, meskipun sampel yang digunakan terdiri dari 23 orang. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Lembang Jaya.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Sani, S. (2010). Metodologi riset manajemen sumber daya manusia. *UIN-Maliki Press, Malang*.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik PT. Bina Aksara, Jakarta* (A. Suharsimi (ed.)). PT. Bina Aksara, Jakarta.

Clarisa, C. V. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematis di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*. 65.

Correia Santos. (2017). Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education. *International Symposium on Computers in Education (SIIE)*. https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259670

Fera, & Purwanto, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Geografi Di Kabupaten Sambas. *GeoKhatulistiwa : Jurnal Pendidikan Geografi Dan Pariwisata*, *1*(1), 20–28.

Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, *5*(2), 138–151. https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802

Nizar Alam Hamdani. (2018). Infrastructure Design Of Model-Based Information And Communication Technology In Higher Education Knowledge Management To Improve Knowledge Sharing. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 30. file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf

Nusantari, D. O., Kristiana, R., & Septhiani, S. (2019). Effect Size untuk Menghitung Efektivitas Penyuluhan tentang Kesehatan Reproduksi. *Prosiding DPNPM Unindra*, *0812*(80), 385–390.

Rahman, K. (2018). Perkembangan lembaga pendidikan islam di indonesia. *Jurnal Tarbiyatuna*, *6*(1), 1–8. http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8

Sarwono, J. (2007). *Analisis Jalur Untuk Riset Bisnis Dengan SPSS, Andi, Yogyakarta*. Yogyakarta: Andi Offset. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=dLL5xRcAAAAJ&citation_for_view=dLL5xRcAAAAJ:UeHWp8X0CEIC

Sisdiknas. (2003). UU RI Tentang Pendidikan Nasional. *7*(2), 1–16.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Sugiyono (ed.)). Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidkan*. Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D CV*. *Alfabeta, Bandung, 2017*. CV. Alfabeta, Bandung.