

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *KAHOOT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEJARAH
INDONESIA DI MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI
SMP NEGERI 2 CINIRU**

Rania Ayu Insira¹, Dena Latif Setiawan,
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi,
STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email¹ : raniaayuinsira@gmail.com
Email² : denalatifsetiawan@upmk.ac.id

ABSTRACK

This research is a quantitative study using an experimental method which aims to determine whether there is any influence of the Kahoot game learning media on student learning outcomes in class VIII Indonesian history material at SMPN 2 Ciniru. This study consisted of two variables, namely the Kahoot game media as the independent variable and student learning outcomes as the dependent variable, using a pretest research design and a posttest control group design. The population in this study were all students of SMPN 2 Ciniru, totaling 220 students. The research sample was class VIII-A as the control class with 22 students and class VIII-C as the experimental class with 19 students. The data obtained by analysis with descriptive statistics shows that in classes using the Kahoot game learning media, the average pretest and posttest results are obtained, while learning using the lecture method obtains an average pretest learning result of 41.81 and posttest 59.54. The learning completeness of the experimental class students was 89.5% while the control class students' learning completeness was 36.4%. The results of hypothesis testing with the Independent Samples T-Test obtained a significance value for the pretest and posttest $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, thus the Kahoot game learning media influences student learning outcomes in the social studies subject on Indonesian history at SMPN 2 Ciniru.

Keyword: *Media Pembelajaran, Kuis Berbasis Kahoot, Hasil Belajar Siswa SMPN 2 Ciniru*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *game Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada materi sejarah Indonesia kelas VIII di SMPN 2 Ciniru. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media *game Kahoot* sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat, dengan menggunakan desain penelitian *pretest* dan *posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 2 Ciniru yang berjumlah sebanyak 220 siswa. Sampel penelitian adalah kelas VIII-A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang dan kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Data yang diperoleh analisis dengan statistik deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *game Kahoot* diperoleh hasil rata-rata *pretest* 45,26 dan *posttest*, sedangkan pembelajaran menggunakan metode ceramah diperoleh hasil belajar rata-rata *pretest* 41,81 dan *posttest* 59,54. Ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen adalah 89,5% sedangkan ketuntasan belajar siswa kelas kontrol adalah 36,4%. Hasil uji hipotesis dengan *Independent Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest* dan *posttest* $p=0,000 < \alpha= 0,05$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian media pembelajaran *game Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sejarah Indonesia di SMPN 2 Ciniru.

Keyword: *learning Media, Kahoot-Based Quiz, Student Learning Outcomes at SMPN 2 Ciniru*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Definisi pembelajaran juga bisa diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dan arena adanya usaha.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan penyelenggaraan pendidikan di suatu instansi pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan teknologi, karena dengan adanya inovasi baru tersebut kualitas pendidikan dapat ditingkatkan.

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan *game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media *game* kahoot. *Game* kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas.

Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dari media *game* kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis bergantian menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Kahoot merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Kahoot awalnya merupakan sebuah *joint project* antar tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada bulan maret 2013. Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, kahoot dilempar ke publik dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun terutama pada pendidik dan peserta didik dengan prasyarat adanya koneksi internet. Kahoot menyediakan 2 laman berbeda untuk penggunaanya (Irwan, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran ditemui beberapa fakta yaitu rendahnya pemahaman siswa menyelesaikan soal yang berhubungan dengan teori konsep. Hal itu dikarenakan siswa berpikir abstrak dalam suatu materi yang diberikan. Oleh karena itu, penelitian berupaya menggunakan *game* kuis interaktif kahoot! Sebagai media pembelajaran agar siswa langsung mendapatkan hasil evaluasi (*feedback*). Dengan adanya media pembelajaran *game* interaktif kahoot! Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran kuis berbasis TIK

menggunakan aplikasi *Kahoot* di SMPN 2 Ciniru?

2. Bagaimana belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran kuis berbasis TIK menggunakan aplikasi *Kahoot* di SMPN 2 Ciniru?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Indonesia di mata pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Kahoot* di SMPN 2 Ciniru?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Menjelaskan penerapan media pembelajaran kuis berbasis TIK menggunakan aplikasi *Kahoot* di SMPN 2 Ciniru
2. Untuk mengetahui cara belajar siswa pada materi Sejarah Indonesia di mata pelajaran IPS dengan menggunakan media aplikasi *Kahoot* di SMPN 2 Ciniru
3. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran kuis berbasis aplikasi *Kahoot* di SMPN 2 Ciniru

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Metode Eksperimen

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yang diteliti (Prasetyo Bambang, Lina Miftahul Jannah, 2021). Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak

menerima perlakuan (*Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif.Pdf*, n.d.).

2.1.2 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 80) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek.

2.1.3 Sampel Penelitian

Sugiyono (2017: 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga mampu mewakili populasi. Sampel yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

2.1.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur subjek dari suatu variable penelitian. Untuk mendapatkan data yang tepat untuk pertanyaan factual, diperlukan alat yang valid dan konsisten (reliable) untuk menyampaikan data penelitian (Amaliyyah, 2021).

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Fitriyana, 2020).

2.1.6 Aplikasi Kahoot!

Kahoot merupakan sebuah platform pendidikan berbasis *game* yang banyak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Kahoot di ciptakan oleh Morten Versvik, Johan Brand, dan Jamie Brooker pada tahun 2012. Aplikasi ini dirancang dalam sebuah proyek kerjasama dengan Norwegian University Of Science And Technology (NTNU) bersama tim Profesor Alf Inge Wang. Kahoot telah digunakan oleh lebih 4 milyar orang diseluruh dunia.

Kahoot adalah jenis media pembelajaran komputer interaktif berbasis permainan yang dapat digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, aplikasi Kahoot lebih menekankan hubungan dan peran aktif serta partisipasi siswa dengan guru dan hubungan siswa dengan sesama teman sekelasnya. Kahoot dirancang sebagai salah satu aplikasi untuk pendidikan dengan format permainan. Aplikasi pembelajaran dengan format permainan ini berpotensi menjadikan pembelajaran lebih menarik. Untuk *game* bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya jawaban nantinya akan diawali oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban.

Kelebihan Kahoot yaitu bentuk aplikasi yang berformat *game* online ini dapat memunculkan daya saing yang kompetitif antara siswa dengan teman sekelasnya. Hal ini membuat para siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran untuk memenangkan permainan tersebut. Ditambah lagi dengan fitur yang memunculkan hasil permainan dari jawaban dengan poin

tertinggi hingga terendah yang akan dimunculkan diakhir permainan dan bisa dilihat oleh seluruh pemain. Hal ini dapat memicu motivasi siswa yang lebih tinggi.

Keunggulan lain adalah adanya fitur – fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten *game quiz* yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan kahoot memiliki kekurangan dari segi perluna fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat *smartphone* ataupun laptop untuk dibawa ke sekolah oleh peserta didik. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media kahoot.

2.1.7 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang diayatkan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran kuis berbasis Kahoot dengan hasil belajar

siswa yang diajarkan tidak menggunakan media pembelajaran kuis berbasis Kahoot.

H_1 =Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran kuis berbasis Kahoot dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan media pembelajaran kuis berbasis Kahoot.

3. METODE

3.1.1 Metode Penelitian

Pada rancangan penelitian ini, menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan data – data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik. Sedangkan metode yang digunakan yaitu metode *Eksperiment* dengan menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol, untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka desain yang digunakan yaitu *Pretest – Pastest Control Group Design*.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest – Pastest Control Group Design*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS dengan materi Sejarah Indonesia sesudah diberi perlakuan atau penerapan media pembelajaran kuis berbasis aplikasi Kahoot!, dengan demikian pengetahuan akan diketahui secara akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. *Posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS dengan materi Sejarah Indonesia setelah diberi perlakuan.

Untuk mengetahui hasil penelitian pelaksanaan didahului dengan pengadaaan *pre-test* terlebih dahulu pada kedua kelompok,

kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kuis berbasis aplikasi kahoot, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilangsungkan dengan menggunakan metode soal manual dari guru yang bersangkutan. Setelah diberikan perlakuan masing – masing kelompok diadakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Untuk lebih jelas desain penelitian maka dapat dilihat pada table berikut:

Desain Penelitian

kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (K)	O ₃		O ₄

a. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMPN 2 Ciniru dengan jumlah 220 siswa. Berikut adalah daftar seluruh siswa SMPN 2 Ciniru.

Jumlah Siswa SMPN 2 Ciniru

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	VII	41	33	74
2.	VIII	41	32	73
3.	IX	36	37	73
Jumlah seluruh siswa SMPN 2 Ciniru				220

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan yaitu teknik *purposive* sampling dimana pengambilan sampel dari populasi berdasarkan pertimbangan tertentu. Jadi besarnya jumlah sampel yang digunakan

langsung oleh peneliti berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

Dalam pengambilan sampel menggunakan *purposive* sampling ini, peneliti memilih kelas VIII yang terbagi menjadi empat kelas, dikarenakan hanya membutuhkan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan kelas tersebut sedang mempelajari materi Sejarah Indonesia, beragamnya persepsi siswa tentang pembelajaran IPS dengan materi Sejarah Indonesia khususnya tentang kinerja guru dalam pembelajaran

Kedadaan Sampel.

No.	Kelas	Jumlah
1.	VIII A	22
2.	VIII C	19
Total		41

3.1.3 Teknik Analisis Data

Menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistic deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test).

1. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar siswa bagi kelas eksperimen dan kelas kontrol serta pencapaian aktivitas siswa.

Kriteria Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
93-100	A	Sangat baik
84-92	B	Baik
75-83	C	Cukup
<75	D	Kurang

Kriteria Penelian Aktivitas Siswa

Interval	Keterangan
81% - 100%	Sangat Aktif
67% - 80%	Aktif
41% - 60%	Cukup Aktif
0% - 40%	Kurang Aktif

2. Analisis Inferensial

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan apakah distribusi dari semua variable yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov sebagai berikut:

$$D = \text{Maksimum} [F_0(X) - S_n(X)]$$

Keterangan:

$F_0(X)$ = distribusi frekuensi kumulatif teoritis

$n(X)$ = distribusi frekuensi kumulatif skor observasi

Data tersebut dapat dikatakan normal jika probabilitas (sig) > 0,05 pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnow.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas antara dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil pre-test dan post-test dari kelas eksperimen atau kelas control. Alat uji yang digunakan adalah *levene's test*. Data tersebut

homogeny jika probabilitas (sig) > 0,05.

c) Uji N-Gain

Menurut Prasetiyo (2013) data skor tes diperoleh dari tes yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen maupun control. Kemudian dari skor data yang diperoleh tersebut dicari selisih antara skor *posttest* dan *pretest* dengan menggunakan uji N-Gain sebagai berikut:

N Gain

$$= \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor pretest} - \text{skor ideal}}$$

d) Uji Hipotesis

Untuk melihat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas control, maka perlu dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang sesuai digunakan adalah uji t. uji t adalah salah satu uji statistic yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variable yang dibandingkan. Dalam melakukan analisis statistik dengan uji t, maka perlu merujuk kepada hipotesis nihil (H0) yang telah ditentukan. Pada desain penelitian eksperimen ini digunakan uji t, untuk menguji signifikan perbedaan rata-rata. Perhitungan ini hanya dilakukan pada hasil perhitungan *post tes* siswa. Maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Isi Hasil dan Pembahasan

Berikut ini merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VIII-A yang berjumlah 22 siswa, sebagai kelas kontrol yang

menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran IPS pada materi Sejarah Indonesia, disajikan dalam tabel.

Hasil Statistik Descriptif Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
nilai pretest	22	10.00	90.00	41.8182	22.60138
nilai posttest	22	10.00	100.00	59.5455	29.51630
Valid N (listwise)	22				

Berikut merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas VIII-C yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan *game Kahoot* pada proses pembelajaran IPS pada materi sejarah Indonesia.

Hasil Uji Statistik Descriptif Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest	19	10.00	90.00	45.2632	22.94157
Nilai Posttest	19	60.00	100.00	88.9474	11.49625
Valid N (listwise)	19				

Dapat dilihat perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen pada saat pemberian

pretest dan *posttest* terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang awalnya pada pemberian *pretest* seluruh siswa mendapatkan nilai dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) berbeda pada saat siswa setelah diberikan *posttest*, karena sudah diberikan perlakuan dengan proses pembelajaran menggunakan media *game Kahoot* pada pembelajaran IPS materi sejarah Indonesia sebanyak dari 19 siswa, sebanyak 17 siswa yang mendapatkan hasil belajar diatas standar ketuntasan minimal (KKM) yang telah diterapkan oleh sekolah pada pembelajaran IPS.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Statistical Product Solution (SPSS)* versi 23 dengan analisis *Kolmogorov-smirnov*. Untuk uji normalitas sendiri, dapat dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh, dimana jika hasil uji normalitas lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka menunjukkan data skor hasil belajar siswa tersebut berdistribusi normal, sebaliknya jika data hasil uji normalitas lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka data skor hasil belajar siswa tersebut tidak berdistribusi normal

Tabel 4.1. 1
 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
 Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar IPS	PreTest Kontrol	.204	22	.018	.900	22	.030
	Post Test Kontrol	.172	22	.088	.905	22	.037
	Pre Test Eksperimen	.170	19	.152	.927	19	.149
	Post Test Eksperimen	.221	19	.016	.848	19	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Dapat dilihat hasil dari uji normalitas kelas control dan kelas eksperimen dengan menggunakan program *Statistic Product and Service (SPSS)* versi 23. Pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *game Kahoot* pada proses pembelajaran IPS pada materi sejarah Indonesia menunjukkan bahwa pada setiap kelompok berdistribusi normal, hal ini dapat dilihat dari nilai signifikan dari dua kelompok tersebut mendapatkan hasil uji normalitas yaitu $(P) > 0,05$ dan di nyatakan berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa variansi dari dua variable adalah sama, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua variable adalah tidak sama untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari hasil uji homogenitas pada tabel dibawah ini.

Hasil Uji Homogenitas Soal *Pretest*
 Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa MAPE L IPS	Based on Mean	2.451	1	39	.126
	Based on Median	1.535	1	39	.223
	Based on Median and with adjusted df	1.535	1	31.479	.225
	Based on trimmed mean	2.315	1	39	.136

Berdasarkan hasil output uji homogenitas variansi populasi di peroleh nilai $p = 0,136$ di mana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal *pretest* tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogeny) karena $0,136 > 0,05$.

**Hasil Uji Homogenitas Soal *Posttest*
 Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	6.740	1	39	.013
Siswa	Based on Median	4.908	1	39	.033
	Based on Median and with adjusted df	4.908	1	25.250	.036
	Based on trimmed mean	6.117	1	39	.018

Berdasarkan hasil output uji homogenitas variansi populasi di peroleh nilai $p = 0,018$ di mana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal *posttest* tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogeny) karena $0,018 > 0,05$.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score tersebut, menunjukan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan metode *game Kahoot* adalah sebesar 82,39 atau 82,4% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 50% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas control dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah adalah sebesar 23,14 atau 23% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal -80% dan maksimal 100%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *game Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil

belajar siswa dalam mata pelajaran IPS materi sejarah Indonesia pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Ciniru.

Hasil uji hipotesis menunjukkan diterima atau tidaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t (*Independent Sampel T Test*) program SPSS versi 23. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game Kahoot* terhadap hasil belajar siswa yang terdiri dari dua kelompok yakni kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Untuk lebih jelasnya hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Uji Hipotesis (T-Test) *Independent Sampel Test*

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest Kelas Eksperimen	19	84.74	8.245	1.892
	PostTest Kelas Kontrol	22	57.50	19.503	4.158

Berdasarkan tabel diatas dimana hasil belajar siswa untuk *posttes* kelas eksperimen dengan metode pembelajaran menggunakan media *game Kahoot* mendapatkan nilai rata – rata 84.74, dibandingkan dengan hasil belajar siswa *posttes* kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah mendapatkan nilai rata – rata 57.50. Dari hasil statistic deskriptif dalam uji *Independent* sampel T test dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan metode *game Kahoot* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

4.1.1 Isi Hasil Pembahasan

Untuk membuktikan kebenaran dari ada tidaknya pengaruh media *Game Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada materi sejarah Indonesia,

maka dilakukan uji hipotesis. Akan tetapi, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk membuktikan apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak, uji homogenitas untuk membuktikan apakah sampel yang digunakan homogeny atau tidak dan uji N-Gain untuk membuktikan apakah ada selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kedua kelompok tersebut berasal dari varians yang homogeny. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh media *game Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Ciniru pada materi sejarah Indonesia.

Hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran media *game Kahoot* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran metode ceramah di dukung dengan data hasil observasi aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari descriptive ketuntasan hasil belajar, kelas eksperimen yang metode pembelajarannya menggunakan media *game Kahoot* mendapatkan presentase hasil belajar siswa sebanyak 89,5% siswa yang sudah tuntas dalam proses pembelajaran atau hasil belajar siswa memenuhi standar kriteria ketuntasan (KKM). Sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah mendapatkan presentase hasil belajar sebanyak 36,4% siswa yang memiliki nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Untuk mengetahui perbandingan selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, dibuktikan dengan uji N-Gain yang menunjukan bahwa nilai rata – rata N-gain score

untuk kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan metode *game Kahoot* adalah sebesar 82,4% termasuk dalam kategori efektif. Sementara untuk rata – rata N-Gain score untuk kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah sebesar 23% termasuk dalam kategori tidak efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *game Kahoot* dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan sebagai alternative untuk mengatasi masalah – masalah pendidikan seperti hasil belajar rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdianti (2015), dimana penerapan media pembelajaran *Kahoot* menunjukkan hasil yang positif atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam media *game Kahoot* siswa tidak lagi disulitkan dengan mencatat keseluruhan pembahasan pembelajaran. Dengan begitu, siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran sehingga media pembelajaran *game Kahoot* yang diterapkan dengan baik dan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan media pembelajaran *Game Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah Indonesia di mata pelajaran IPS di SMPN 2 Ciniru dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang di ajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *game Kahoot* pada materi sejarah Indonesia di mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Ciniru, hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang didapatkan setelah melakukan uji-t (*Independent Sampel T-Test*) program

SPSS versi 23 terhadap hasil belajar siswa yaitu 0,000. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan jika signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dimana hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *game Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-A SMPN 2 Ciniru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Sejarah Indonesia.

- Aktifitas belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *game Kahoot* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional atau hanya menggunakan buku paket saja. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase rata-rata kedua aktivitas dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *game Kahoot* mendapatkan skor rata-rata 88,9474 dengan melihat nilai atau hasil belajar yang didapatkan siswa pada kelas eksperimen, sementara untuk kelas control mendapatkan rata-rata sebesar 59,5455. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *game Kahoot* pada proses pembelajaran IPS pada materi serah Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah diterapkan oleh sekolah pada pembelajaran IPS.
- Perbandingan selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, dibuktikan dengan uji N-Gain yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan metode *game Kahoot* adalah sebesar 82,4% termasuk dalam kategori efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah

sebesar 23% termasuk dalam kategori tidak efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyyah, R. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*.
Buku Metodologi penelitian kuantitatif.pdf. (n.d.).
- Fatmawati. (2021). Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik. *Skripsi*.
- Fitriyana. (2020). *Pengaruh media pembelajaran berbasis internet terhadap pemahaman belajar siswa kelas x IPS SMAN 1 Jorong*. 1–33.
- Halaman, V. N. (2018). *271373-Studi-Penerapan-Media-Kuis-Interaktif-Be-73B0656B*. 9(1).
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99–118. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prasetyo Bambang, Lina Miftahul Jannah. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Putri, A, R, Muzakki, A, M. 2019. *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam menghadapi ERA Revolusi 4.0 Kampus UMK Gondangmanis*. ISBN:978-602-1180-99-0
- Rofiyarti, F, dkk, 2017. *TIK untuk AUD: Penggunaan Platform "Kahoot" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan*

- R&D.Bandung: Alfabeta*
Sumarni, 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMA Negeri 01 Manokwari (Studi Pada Pokok Bahasan Evolusi Manusia. Jurnal Nalar Pendidikan Volume 5 No 1. ISSN: 2339-0748*
- Wicaksono, D. ., & Wakid, M. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menggunakan Alat-Alat Ukur Kelas X Teknik Kendaraan Ringan (Tkr) B Di Smk Piri Sleman. *E-Jurnal Pendidikan Otomotif*, 23–30.
- wedyawati, N. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450. <https://jurnal.stkipsintang.ac.id/index.php/voxedukasi>