

# **Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota**

**Anggun Cahya Zonita<sup>1</sup>, Nofrion<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang  
email: [angguncahya051@gmail.com](mailto:angguncahya051@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Kec Suliki pada mata pelajaran geografi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasi-experiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 1 Kec Suliki yang berjumlah 269 siswa dan sampel pada penelitian ini berjumlah 60 siswa yang terbagi dalam 2 kelas yaitu eksperimen dan kontrol dengan jumlah masing-masing kelompok sebanyak 30 siswa. Hasil dari uji T yang dilakukan didapatkan  $T_{hitung}$  sebesar 4,09 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $T_{tabel}$  sebesar 2,02 yang mana  $T_{hitung} > T_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran *Kahoot* pada materi Geografi dalam pembelajaran geografi di SMA N 1 Kec Suliki. Uji N-Gain pada penelitian ini yang didapat pada kelas eksperimen dengan peningkatan hasil belajar kategori tinggi yaitu sebesar 0,79 atau 79% dan kelas kontrol dengan peningkatan hasil belajar kategori sedang yaitu sebesar 0,51 atau 51%. Sehingga penerapan media pembelajaran *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar geografi.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran Geografi. Kahoot. Hasil Belajar*

## **Abstract**

This study aims to see the effect of *Kahoot* learning media utilization on student learning outcomes in class X SMA N 1 Kec Suliki in geography subjects. The type of research used is *quasi-experiment*. The population of this study were X grade students of SMA N 1 Kec Suliki which amounted to 269 students and the sample in this study amounted to 60 students divided into 2 classes, namely experimental and control with the number of each group of 30 students. The results of the T test conducted obtained  $T_{hitung}$  of 4.09 with a significance level of  $\alpha = 0.05$  and  $T_{tabel}$  of 2.02 which  $T_{hitung} > T_{tabel}$  so it can be concluded that there is an effect of *Kahoot* learning on Geography material in geography learning at SMA N 1 Kec Suliki. The N-Gain test in this study obtained in the experimental class with an increase in learning outcomes in the high category is 0.79 or 79% and the control class with an increase in learning outcomes in the medium category is 0.51 or 51%. So that the application of *Kahoot* learning media affects geography learning outcomes.

**Keywords:** *Geography Learning Media. Kahoot. Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Secara sederhana pendidikan adalah sebuah keinginan untuk mengetahui dan menyelenggarakan dengan tujuan menciptakan kondisi belajar dan proses belajar mengajar agar pesertadidik dengan aktif meningkatkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan juga keterampilan yang diperlukan. bagi diri mereka sendiri dan masyarakat.

Undang-Undang Republik Indonesia No. Bab I Pasal 1 Bagian I UU 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Guru menegaskan bahwa "Guru adalah pendidik profesional yang tugas pokoknya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui pendidikan formal," dan pendidikan dasar dan pendidikan menengah". (UU Guru dan Dosen, 2009:3). Guru merupakan salah satu komponen pendidikan yang menunjang terjadinya pembelajaran pada saat penyampaian materi atau pelajaran. Guru memberikan informasi yang berguna dan siswa dapat menerimanya. Guru yang mengatur dan menciptakan kondisi kelas yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa.

Aktivitas belajar penting dilaksanakan oleh peserta didik sebagai pelajar, Sebagian siswa menganggap belajar merupakan sesuatu yang membosankan dan tidak terlalu penting. Banyak peserta didik yang terkadang malas untuk belajar, beberapa faktor yang menyebabkan siswa malas belajar seperti materi yang tidak menarik, penyampaian dan media yang digunakan monoton. Faktornya yang menunjang proses belajar dibutuhkan kemauan belajar agar kegiatan belajar dianggap suatu kegiatan yang menyenangkan dan mendapat manfaat. Dengan adanya kemauan belajar dari siswa, kegiatan belajar mengajar akan terlaksana dengan baik dan tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam keberhasilan akademik siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mempunyai inovasi-inovasi terkini dalam proses pengajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan media yang benar menciptakan suasana nyaman di dalam kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kenyataan yang ada di lapangan masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik dan tidak sesuai, sehingga siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran dan kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti selama masa PPL di SMA N 1 Kec Suliki siswa cenderung pasif dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Menurut beberapa peserta didik, mata Pelajaran geografi merupakan pembelajaran yang lumayan sulit dan membosankan. Pada saat proses belajar berlangsung siswa kebanyakan hanya diam dan tidak ada inisiatif bertanya. Dengan demikian bisa dikatakan jika kegiatan belajar siswa dalam Pelajaran geografi masih kurang. Rendahnya kegiatan belajar siswa di dalam kelas disebabkan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang tepat, sehingga siswa merasa kegiatan belajar adalah hal yang membosankan dan akan berpengaruh ke hasil belajar siswa.

Hasil belajar geografi kelas X SMA N 1 Kecamatan Suliki masih rendah dan sudah mencapai batas minimal (KKM). Hal ini dilihat dalam nilai rata-rata siswa kelas X 1-8, yaitu. 65,62. Dengan permasalahan tersebut peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa melalui media interaktif berbasis permainan edukasi Kahoot!

Kahoot! Merupakan salah satu alternatif dari berbagai macam pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar mengajar menarik dan tidak membosankan bagi siswa dan guru (Harliana dkk, 2017: 627). Karena media *Kahoot* menitikberatkan pada gaya belajar yang melibatkan aktivitas belajar siswa, aktif bersama teman sekelas untuk bersaing dengan apa yang sedang terjadi atau apa yang telah dipelajari. Kahoot! adalah aplikasi permainan di dua website berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk siswa. Kahoot! bisa diakses dengan free termasuk fitur-fitur yang tersedia di Kahoot!. Kahoot! Dapat digunakan untuk berbagai macam pertanyaan yaitu kuis online, polling dan diskusi. Semuanya mempunyai cara bermain yang berbeda-beda.

Media Kahoot memiliki keunggulan yaitu pertanyaan-pertanyaan berbeda yang ditampilkan di media Kahoot! ada waktu yang terbatas. Dengan waktu yang terbatas ini, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan akurat dalam menyelesaikan soal-soal

tersebut. Selain itu media Kahoot juga mempunyai tampilan yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pemanfaatan Media Kuis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA N 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota"

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian . Sugiyono (2015:114) mengemukakan eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen nyata. Penelitian ini menyertakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media pembelajaran interaktif diajarkan pada kelas eksperimen dan media tulis pada kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Kec Suliki pada bulan Agustus-September. Populasi-sampel kelas X yaitu 279 siswa , sampel penelitian ini menggunakan Teknik Simple Random Sampling kemudian didapatkan 60 sampel dimana 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol.

Teknik observasi, dokumentasi dan tes digunakan sebagai Teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini dilakukan 2 tes yaitu pra-perlakuan (pre-test) dan pasca-perlakuan (post-test), dengan jumlah soal yang harus dijawab sebanyak 25 soal yang sudah diuji validitasnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji validitas, uji tingkat kesukaran , uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji N Gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Uji validitas soal dilakukan oleh dua dosen geografi Universitas Negeri Padang yang dinilai layak digunakan sehingga mengurangi jumlah soal dari 40 menjadi 37. Selanjutnya soal diujikan kepada 33 siswa kelas XI F6 dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $R_{tabel} 0,343$  dengan ketentuan  $R_{hitung} > R_{tabel}$  maka soal dinyatakan valid. Dengan menguji tingkat kesukaran soal didapatkan 4 soal dengan tingkat kesulitan mudah, 31 soal tingkat kesulitan sedang dan 2 soal tingkat kesulitan sulit.

Untuk hasil pre-test kelas kontrol di dapatkan rata-rata 42,13 dengan nilai tertinggi 68 dan terendah 8 dan kelas eksperimen rata-rata 40,53 dengan nilai tertinggi 60 dan terendah 8. Sedangkan hasil post-test kelas kontrol diperoleh rata-rata 70,13 dengan nilai tertinggi 92 dan terendah 20 dan kelas eksperimen diperoleh rata-rata 85,86 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 68. Sehingga dapat dikatakan kelas eksperimen mendapat peningkatan lebih tinggi dari kelas kontrol.

Setelah itu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji lilliefors diperoleh semua data berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas kelas kontrol  $1,183 > 1,86$  dan kelas eksperimen  $1,751 > 1,86$  yang artinya data berdistribusi homogen. Kemudian dilakukan uji t diperoleh hasil untuk  $T_{hitung}$  yaitu sebesar 4,094 sedangkan untuk  $T_{tabel}$  sebesar 2,024 sehingga  $T_{hitung} > T_{tabel}$  , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Kahoot pada materi geografi kelas X di SMA N 1 Kec Suliki.

Dari pengujian N-Gain yang telah dilakukan hasil dari perhitungan gain oleh kelas eksperimen didapatkan rata-rata *pre-test* 40,53 dan rata-rata *post-test* sebesar 85,86 sehingga diperoleh presentase gain 79%. Dengan demikian kelas eksperimen mendapat peningkatan hasil belajar kategori tinggi. Pada kelas kontrol diperoleh presentase n-gain sebesar 51%. Dengan demikian kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajarnamun dalam kategori sedang.

### Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat 2 kelas sampel yang digunakan yaitu kelas

kontrol ( X E6) dan kelas eksperimen ( X E3). Berdasarkan data nilai awal siswa diperoleh jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *pre-test* siswa dari kedua kelas. Ratarata hasil Pre-test dari kelas kontrol diperoleh 42,13 sedangkan hasil Pre-test kelas eksperimen diperoleh 40,53. Bisa disimpulkan bahwa kedua kelas ini mempunyai kemampuan awal yang sama. Kedua kelas diiberi perlakuan yang tidak sama, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *Kahoot* dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional.

### **Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran konvensional tidak menuntut siswa untuk aktif dalam proses belajar. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru. Guru menyampaikan materi di depan kelas dan menyuruh siswa mencatat materi yang telah disampaikan. Peran guru sangat dibutuhkan dalam proses belajar peserta didik, sehingga guru lebih aktif dan siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data Post-test dengan pembelajaran konvensional menyatakan bahwa nilai terendah yang didapatkan siswa yaitu sebesar 20 sedangkan nilai tertinggi yaitu sebesar 92 dan nilai rata-rata sebesar 70,13. Terdapat banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, hanya 14 siswa yang tuntas dari 30 siswa. Hal tersebut berarti banyak siswa dengan nilai di bawah KKM yang tidak memperhatikan menyimak materi yang disampaikan guru dibandingkan dengan siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

### **Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot**

Pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot mendukung siswa untuk aktif dalam proses belajar. Terjadinya interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa lainnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan media Kahoot ini telah terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada saat proses belajar berlangsung, siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa juga aktif dalam menjawab beberapa kuis yang sudah disisipkan pada materi yang diberikan. Setiap kuis memiliki waktu pengisian, setiap siswa berkompetisi mendapat skor terbanyak untuk menjadi juara dalam kuis. Hal tersebut akan menarik minat siswa dalam belajar, siswa jadi lebih fokus dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Analisis hasil *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* menyatakan bahwa nilai terendah yang didapatkan siswa sebesar 68 sedangkan nilai tertinggi sebesar 100 dengan nilai rata-rata 85,86. Terdapat 21 siswa yang tuntas dari 30 siswa, jadi dapat disimpulkan terdapat banyak siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

### **Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi**

Pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi bisa dilihat dengan membandingkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji hipotesis t- test. Hasil uji T yang dilakukan didapatkan Thitung sebesar 4,09 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan Ttabel sebesar 2,02 yang mana Thitung

> Ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran Kahoot pada materi Geografi dalam pembelajaran geografi di SMAN 1 Kec Suliki.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dengan melihat hasil tes N-Gain. Hasil uji N-Gain yang didapat kelas eksperimen dengan peningkatan hasil belajar kategori tinggi yaitu sebesar 0,79 dan kelas kontrol dengan tingkatan hasil belajar kategori sedang yaitu sebesar 0,51. Hal tersebut menandakan bahwa siswa yang belajar dengan media pembelajaran *Kahoot* mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan

metode konvensional.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA N 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Dari hasil analisis, hasil belajar geografi dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*Post-test*) di kelas eksperimen yaitu kelas X E3 di SMA N 1 Kec Suliki dengan rata-rata nilai 85,86

## DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Fauzih, H. (2019). *Penerapan game kahoot dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah: Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII A di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Hadi, A., & Nofrion, N. (2021). Efektivitas penerapan Flipped Classroom dan EXO OLO Task pada posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia di SMA Negeri 8 Padang. *Jurnal Buana*, 5(2), 390-399.
- Hadisantana, K. K. (2019). *Penerapan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Mailili, W. H. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa (Eksperimen Semu Pada Kelas X SMA Negeri Di Kota Palu). *Matematika dan Pembelajaran*, 4(1), 1-22.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi*, 9(1), 271373.
- Nofrion, N., Furqon, I., & Herianto, J. (2016). Penggunaan Prezi Sebagai Media Pembelajaran Geografi pada Materi Penginderaan Jauh.
- Nofrion, N. (2017). Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan metode "jumping task" pada pembelajaran geografi. *Jurnal Geografi*, 9(1), 11-20.
- Noza Aflisia, A. K., & Yanuarti, E. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nuvitasari, A., & Martiana, N. (2019). Implementasi SAK EMKM sebagai dasar penyusunan laporan keuangan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). *International Journal of Social Science and Business*, 3(3), 341-347.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8-12.
- Prasetyoardi, N., Adhisa, R. R., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Perancangan Media Pembelajaran Melalui Pendekatan Paikem Materi Operasi Hitung Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Pratingkas, C. K. (2018). Perbedaan Pemahaman Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Dan Stad (Students Teams- Achievement Divisions). *Basic Education*, 7(16), 1-573.
- Putra, I. R. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sungai Penuh* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

- RA, S. S., & Nofrion, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Case Based Learning (CBL) Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa di SMA S Adabiah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22163-22169.
- Rikhayatun,S.(2014).*Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Geografi yang Diintegrasikan dengan Pengetahuan Kebencanaan melalui Strategi Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here bagi Siswa Kelas XSMAN 1 Ngluwar Kabupaten Magelang* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta:Kaukaban
- Sayekti, N. M., & Jatmika, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot untuk Mengenal DasarPerusahaan Manufaktur Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Pengertian dan Klasifikasi Kos Terkait ProsesProduksi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran2019/2020* (Doctoraldissertation, UniversitasMuhammadiyah Surakarta).
- Saputra, D. A., & Nofrion, N. (2022).PengembanganLMS Berbasis Google SITES Untuk Mengembangkan HOTS Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 7(3), 206-220.