

Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang)

Mevyola Sri Paysa¹, Annur Fitri Hayati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Padang

e-mail: sripashameviola@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media evaluasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa (studi kasus pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu Media Evaluasi *Kahoot* sebagai variabel bebas (X) dan Hasil Belajar Siswa sebagai variabel terikat (Y). Desain penelitian ini menggunakan *Pre-test dan Post-test Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang sebanyak 356 siswa yang terdiri dari 10 kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebesar 72 orang siswa yaitu kelas XE.7 sebanyak 36 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XE.5 sebanyak 36 orang siswa sebagai kelas kontrol. Data yang diperoleh di analisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial dimana semua analisis diolah menggunakan SPSS versi 22 dengan alpha 0,05. Hasil penelitian berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi *Kahoot* pada kelas eksperimen. Dengan demikian penggunaan media evaluasi *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,102 > 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media evaluasi *Kahoot* maupun kelas kontrol yang tidak menggunakan media evaluasi *Kahoot* (konvensional).

Kata kunci: Kahoot, Hasil Belajar

Abstract

The research was a quasi-experimental research used a approach in quantitative. The research was to reveal what there was an using the Kahoot evaluation media effect on student outcomes of learning (a case research in students of class X of SMA Negeri 2 Padang). This research consists of two variables, namely Kahoot Evaluation Media as the variable in independent (X) and Student Learning Outcomes as the variable in dependent (Y). The research design used the Pre-test and Post-test Control Group Design. The techniques for data collection used in consist of tests and documentation. The research population were all class X SMA Negeri 2 Padang students with 356 students consisting of 10 classes. The technique of sampling in this research used Simple Random Sampling. The samples number in this research amounted to 72 students, namely class XE.7 with 36 students as the class for experimental and class XE.5 with 36 students as the class for control. The obtained of data were analyzed using statistics on descriptive and inferential statistics where all analyzes were processed using SPSS version 22 with an alpha of 0.05. The research results based on the

paired sample t-test obtained a Sig.(2-tailed) value of $0.009 < 0.05$, so H_0 was rejected. The results shown that there were variation in student outcomes of learning first and last using the media of Kahoot evaluation in the class for experimental. Thus the evaluation of the use of Kahoot media affects the outcomes of learning by class X SMA Negeri 2 Padang. Based on the independent sample t-test results, a Sig.(2-tailed) value of $0.102 > 0.05$ means that H_0 is accepted. This shown that there is no difference in improving outcomes of learning between the class for experimental that uses Kahoot evaluation media and the control class that does not use Kahoot evaluation media (conventional).

Keywords : Kahoot, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pertumbuhan akan teknologi yang bertambah cepat di era digital yang kita rasakan saat sekarang ini telah mendorong perkembangan pada dunia pendidikan. Dalam memanfaatkan teknologi untuk belajar akan memberikan inovasi terbaru yang sangat berpengaruh pada dunia pendidikan sebagai pendukung dalam menunjang peningkatan proses belajar guna mewujudkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, serta cara mendapatkan dan penggunaannya juga mudah. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa pada proses pengajaran guna menunjang peningkatan akan hasil dari belajar siswa di sekolah tidak terkecuali di SMA Negeri 2 Padang. Hasil dari belajar merupakan keterampilan berupa tindakan siswa dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotor sesudah diberikan pengalaman dalam belajar. Yang mana satu diantara hal yang hendak diraih pada proses belajar yakni hasil belajar yang memuaskan (Sudjana, 2011:40).

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan pada SMA Negeri 2 Padang akan hasil dari belajar ekonomi dari siswa (Y) diraih hasil seperti berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-rata UTS Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Dari Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Pengajaran 2021/2022

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Tuntas (%)	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Tidak Tuntas (%)
1	XE.1	36	36	100	0	0
2	XE.2	36	33	91,66	3	8,33
3	XE.3	36	34	94,44	2	5,55
4	XE.4	35	24	68,57	11	31,42
5	XE.5	36	34	94,44	2	5,55
6	XE.6	34	22	64,70	12	35,29
7	XE.7	36	19	52,77	17	47,22
8	XE.8	35	19	54,28	16	45,71
9	XE.9	36	16	44,44	20	55,55
10	XE.10	36	15	41,66	21	58,33
	Rata-rata	356	252	706,96	104	292,95

Sumber: SMA Negeri 2 Padang (2022)

Keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti proses pengajaran di sekolah bisa dilihat dari hasil dari belajar yang diraihnya. Berdasarkan dari Tabel 1 di atas, sejumlah 252 orang siswa sebesar 706,96% sebagian siswa dapat meraih Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sejumlah 104 orang siswa sebesar 292,95% belum dapat mencukupi batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah diputuskan yakni 80 untuk nilai ekonomi pada Ujian MID Semester Ganjil Tahun Pengajaran 2021/2022. Dari data diatas menunjukkan bahwa masih ada sebagian siswa belum meraih Kriteria Ketercapaian Minimum (KKM) yang telah diputuskan. Hal ini memperlihatkan dimana hasil dari belajar yang diraih belum memuaskan

dan belum sejalan terhadap tujuan yang di inginkan, disebabkan masih terdapat sejumlah siswa yang belum meraih ketuntasan nilai ekonomi. Dari 10 (sepuluh) kelas X, terdapat ada 6 (enam) kelas yang memiliki ketuntasan nilai ekonomi berada dibawah 70% dan ada 4 kelas yang memiliki ketuntasan nilai ekonomi diatas 70%.

Berdasarkan dari hasil observasi di sekolah yang sudah peneliti laksanakan ketika menjalankan kegiatan PPLK di SMA Negeri 2 Padang menunjukkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran seperti slide PowerPoint, buku cetak/LKS, menggunakan video/audio, papan tulis, dan platform pembelajaran game based learning seperti Edmodo dan Quiziz. Oleh sebab itu, guru juga dianjurkan memakai media ajar untuk menunjang proses pengajaran sebagai upaya meraih tujuan dari proses belajar. Ada 8 (delapan) keterampilan dalam memberikan pengajaran yang memiliki peran besar pada penentuan kualitas dari proses belajar yang mencakup keterampilan membuka dan menutup proses belajar, keterampilan memberikan penjelasan, keterampilan mengajukan pertanyaan, keterampilan memberi penguatan, membuat variasi, keterampilan memberikan bimbingan akan diskusi, grup kecil dan individu, keterampilan pengelolaan kelas, dan juga keterampilan membuat siswa aktif dalam proses belajar siswa lewat proses belajar mikro (Marno & Idris, 2014:54).

Proses belajar berkaitan dengan peserta didik yang menjalankan aktivitas belajar sebagai upaya dalam meraih tujuan pengajaran, proses untuk mengetahui kemajuan siswa setelah mempelajari suatu materi yang dibuktikan dalam bentuk hasil dari belajar. Cara yang dipakai untuk melakukan pengukuran akan hasil dari belajar ekonomi melalui pelaksanaan penilaian oleh guru yang bersangkutan. Evaluasi dari hasil dari belajar yakni proses dalam penentuan nilai belajar dari siswa lewat aktivitas penilaian atau proses untuk mengukur hasil dari belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2013:200).

Kahoot merupakan sebuah platform game based learning, harus ada koneksi internet dan akun gmail untuk membuat Kahoot ini. Untuk guru, Kahoot memiliki situs web di <https://kahoot.com>, dan untuk siswa di <https://kahoot.it/> (Lime, 2018:12). Peserta atau pelajar dapat langsung mengakses game melalui browser online di <https://kahoot.it/> dan dapat mendownload aplikasinya dari Playstore yang telah ada pada smartphone, sehingga siswa tidak perlu menggunakan akun baru (Dellos, 2015:49).

Bermain lewat classic bisa ditentukan jika setiap siswa memiliki perangkat atau alat bantu seperti HP/Smartphone, laptop/tablet, komputer untuk mengakses Kahoot ini. Apabila tidak seluruh siswa mempunyai perangkat/alat bantu maka lebih baik siswa dibagi dalam sejumlah grup guna melakukan penyesuaian akan banyaknya perangkat yang ada melalui pemilihan team mode. Setelah bergabung dalam kuis siswa akan mengikuti aktivitas permainan kuis pilihan ganda melalui berbagai pertanyaan yang selanjutnya melakukan pemilihan jawaban. Hasil skor/peringkat tergantung dari ketepatan dan kecepatan siswa menjawab soal, setelah permainan selesai siswa akan langsung melihat hasil nilai skor kuis pada tampilan podium. Guru juga dapat melihat laporan nilai kuis siswa yang ada pada menu report pada Kahoot dengan mendownloadnya dan bisa diarsipkan oleh guru. Oleh sebab itu, peneliti memiliki daya tarik untuk melaksanakan penelitian melalui judul "Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang)".

METODE

Jenis dari penelitian ini yakni Quasi Experimental Design (eksperimen semu) melalui pendekatan kuantitatif. Eksperimen semu adalah proses yang dikembangkan dari true experimental design, yang sukar untuk diadakan (Sugiyono, 2017:77). Penelitian kuantitatif bisa dimaknai sebagai teknik penelitian berbasis positivisme yang dipakai dalam mempelajari grup atau sampel tertentu, instrumen penelitian dipakai dalam proses mengumpulkan data, metode kuantitatif dan statistik dipakai dalam proses analisis data untuk melaksanakan pengujian hipotesis yang sudah disiapkan (Sugiyono, 2017:8). Penelitian ini memakai dua grup sampel, yakni grup kontrol dan grup eksperimen. Pada grup untuk eksperimen dilakukan tindakan melalui pemakaian media evaluasi Kahoot namun pada grup untuk kontrol tidak memakai media evaluasi Kahoot (konvensional). Populasi untuk penelitian ini yakni setiap

siswa dari kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Pengajaran 2021/2022 sebanyak 356 orang siswa. Semua informasi data yang diraih pada penelitian ini dipaparkan melalui angka-angka dan dilakukan analisis melalui penggunaan Program Statistical Product And Service/ SPSS Versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bermaksud untuk meninjau sebesar apa pengaruh penerapan media untuk evaluasi jenis *Kahoot* akan hasil dari belajar pada setiap siswa dari kelas X SMA Negeri 2 Padang. Adapun analisis yang dipakai yakni analisis statistik inferensial. Analisis dari statistik inferensial dipakai dalam pelaksanaan pengujian akan kesahihan dari hipotesis penelitian. Untuk penelitian ini, hipotesis yang ingin ditinjau yakni apakah ada perbedaan nilai hasil dari belajar dari penerapan media untuk evaluasi jenis kahoot akan hasil dari belajar pada setiap siswa dari kelas X SMA Negeri 2 Padang.

Uji Normalitas

Tabel 2: Hasil Dari Pengujian Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-test Eksperimen	,133	36	,106	,937	36	,040
Belajar	Post-test Eksperimen	,138	36	,079	,963	36	,257
Siswa	Pre-test Kontrol	,136	36	,092	,969	36	,387
	Post-test Kontrol	,141	36	,070	,941	36	,056

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah 2022

Uji normalitas dilaksanakan guna melihat ke normalan distribusi data yang diraih. Uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini dilakukan pengolahan melalui aplikasi SPSS versi 22 melalui penggunaan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai Sig. > 0,05. Berdasarkan tabel diatas memperlihatkan nilai signifikansi *Pre-Test* pada grup untuk eksperimen dengan besar 0,106 dan nilai *Post-Test* dalam grup untuk eksperimen dengan besar 0,079. Namun untuk Nilai *Pre-Test* dalam grup untuk kontrol dengan besar 0,092 dan nilai *Post-Test* pada grup untuk kontrol dengan besar 0,070. Dimana semua hasil dari belajar dari siswa tersebut nilai signifikannya di atas > 0,05. Maka kesimpulannya diraih dimana data pada grup untuk eksperimen dan grup untuk kontrol mempunyai distribusi yang normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3: Hasil Dari Pengujian Homogenitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test* *Pre-Test* pada Grup untuk Eksperimen dan Kontrol

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3,483	1	70	,066	
	Based on Median	3,419	1	70	,069	
	Based on Median and with adjusted df	3,419	1	69,679	,069	
	Based on trimmed mean	3,466	1	70	,067	

Sumber: Data diolah 2022

Post-Test Pada Grup untuk Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,502	1	70	,481
	Based on Median	,539	1	70	,465
	Based on Median and with adjusted df	,539	1	62,774	,466
	Based on trimmed mean	,492	1	70	,485

Sumber: Data diolah 2022

Uji homogenitas memiliki tujuan guna mencaeritahu ke homogenan dari data dua atau lebih grup yang memiliki sifat sama/homogen atau tidak sama/heterogen. Pengujian homogenitas dilakukan pengolahan melalui bantuan aplikasi SPSS versi 22. Berdasarkan dari tabel diatas memperlihatkan dimana signifikansi nilai *Pre-Test* pada grup untuk eksperimen dan grup untuk kontrol dengan besar 0,066 dan signifikansi nilai *Post-Test* grup untuk eksperimen dan grup untuk kontrol dengan besar 0,481. Dimana nilai signifikansi pada grup untuk eksperimen dan grup untuk kontrol diatas > 0,05. Maka bisa diambil kesimpulan dimana untuk melakukan pengujian homogenitas, data kedua sample memiliki sifat yang homogen atau mencakup atas varian yang sejenis.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Uji Paired Sampel T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)
iPretest Eksperimen	-									
	iPosttest Eksperimen	-6,972	15,040	2,507	-12,061	-1,883	-2,781	35	,009	
iPretest Kontrol	-									
	iPosttest Kontrol	1,389	13,820	2,303	-3,287	6,065	,603	35	,550	

Sumber : Data diolah 2022

Uji *Paired Sample T-Test* dipakai guna melakukan pengujian hipotesis 1 (satu) dan 2 (dua). Uji ini dilaksanakan guna mencaeritahu keberadaan perbedaan rata-rata nilai hasil dari belajar saat diawal dan diakhir dilakukan sebuah tindakan. Data dilakukan pengolahan melui bantuan aplikasi SPSS versi 22.

Pengujian hipotesis 1 (satu) mengacu terhadap tabel 4 bisa diperhatikan dimana pada grup untuk eksperimen yang memakai media evaluasi *Kahoot* diraih nilai Sig.(2-tailed) dengan besar 0,009 < 0,05, maka ditolaknya H₀. Berarti bisa diambil kesimpulan dimana ada rata-rata perbedaan hasil dari belajar dari siswa ketika diawal dan diakhir pemakaian media evaluasi *Kahoot*. Pengujian hipotesis 2 (dua) mengacu terhadap tabel 4 bisa diambil kesimpulan dimana pada grup untuk kontrol dengan tidak memakai media evaluasi *kahoot* (konvensional) diraih nilai Sig.(2-tailed) dengan besar 0,550 > 0,05, maka H₀ diterima. Maka bisa diambil kesimpulan dimana tidak terdapat hasil yang berbeda pada rata-rata hasil dari belajar pada

siswa ketika diawal dan diakhir proses belajar dengan tidak memakai media evaluasi *kahoot* (konvensional).

Tabel 5: Hasil Uji Independent Samples T-Test

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference				
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Ngain	Equal variances assumed	2,612	,111	1,658	70	,102	,39536	,23842	-,08016	,87088
	Equal variances not assumed			1,658	38,384	,105	,39536	,23842	-,08715	,87787

Sumber: Data diolah 2022

Uji *Independent Sampel T-Test* dipakai guna melakukan pengujian akan signifikansi beda rata-rata dua grup. Uji ini dipakai guna memberikan jawaban untuk hipotesis 3 (tiga) yang dilakukan pengolahan melalui bantuan aplikasi SPSS versi 22. Pengujian hipotesis 3 (tiga) mengacu terhadap tabel 5 bisa diperhatikan pada grup untuk eksperimen dan grup untuk kontrol diraih Sig.(2-tailed) dengan besar $0,102 > 0,05$, maka keputusannya diterima untuk H_0 . Hal ini memperlihatkan tidak ada hasil yang berbeda kenaikan hasil dari belajar pada siswa antara grup yang memakai media untuk evaluasi jenis *Kahoot* terhadap grup yang tidak memakai media untuk evaluasi jenis *kahoot* (konvensional) pada siswa dari kelas X SMA Negeri 2 Padang.

PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Setelah Memakai Media Evaluasi *Kahoot* Pada Group Untuk Eksperimen

Berdasarkan dari hasil proses uji hipotesis I memakai pengujian Paired Sample T-Test yang dilakukan pengolahan melalui bantuan aplikasi SPSS 22 yang mana diraih dengan besar nilai Sig.(2-tailed) $0,009 < 0,05$, maka pada penelitian ini dinyatakan bahwa (H_0) ditolak. Maka bisa diambil kesimpulan dimana terdapat hasil yang berbeda untuk hasil dari belajar pada siswa ketika sebelum dan setelah memakai media evaluasi Kahoot. Hal ini bisa kita tinjau melalui rata-rata nilai pre-test dengan besar 51,72 dan rata-rata nilai post-test sebesar 58,69 pada grup untuk eksperimen, yang mana ada kenaikan akan hasil dari belajar setelah memakai media evaluasi Kahoot. Bisa diraih kesimpulannya dimana terdapat pengaruh pemakaian media evaluasi Kahoot akan hasil dari belajar dari siswa karena media evaluasi Kahoot bisa untuk menunjang hasil dari belajar siswa pada grup untuk eksperimen. Menurut Cahaya Kurnia Dewi (2018) memberikan pernyataan dimana proses mengembangkan alat evaluasi memakai aplikasi Kahoot sangat layak dipakai disebabkan instrumen evaluasi ini sangat memiliki daya tarik. Menurut Sumarso (2019:10) sifat unik dari Kahoot yakni melalui pilihan jawaban yang terwakilkan oleh gambar dan warna yang menjadi tanda pada jawaban yang benar atau salah, dan juga adanya suara musik yang bisa membuat hilangnya rasa bosan siswa ketika belajar.

Sejalan akan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Amrullah, Dimas (2020) bisa

diambil kesimpulan dimana pemakaian kahoot menjadi alat evaluasi pada materi sejarah efektif dan dijalankan secara baik disebabkan bisa menunjang peningkatan akan hasil dari belajar peserta didik yang dikuatkan terhadap nilai pre-test dan post-test yang memperlihatkan kenaikan. Sejalan terhadap penelitian yang dilaksanakan oleh Dewi, Bertita Alike (2021) yang memperlihatkan dimana terdapat efek pemakaian aplikasi jenis kahoot menjadi alat untuk mengevaluasi pada aktivitas penutup proses belajar matematika akan hasil dari belajar dari siswa. Sejalan terhadap penelitian yang dilaksanakan oleh Sari, Esti Erlina (2020) memperlihatkan hasil dimana pemakaian media ajar kahoot membuat efek yang positif akan hasil dari belajar pada siswa. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Ningrum, Gress Dyah Kusuma (2018) dimana ada pengaruh akan diterapkannya media berbasis kuis interaktif melalui basis Game edukasi Kahoot akan hasil dari belajar dari mahasiswa. Hal ini bisa memberikan bantuan bagi siswa lebih cepat untuk paham akan materi yang sudah diberikan yang disebabkan umpan balik secara langsung. Berdasarkan uraian di atas bisa diambil kesimpulan dimana terdapat pengaruh pemakaian media evaluasi Kahoot akan hasil dari belajar dari siswa yang di indikasikan terhadap meningkatnya hasil dari belajar dari siswa sebelum dan setelah pemakaian media evaluasi Kahoot pada setiap siswa dari kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Pengajaran 2021/2022.

Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Setelah Proses Belajar Tanpa Memakai Media Evaluasi Kahoot (Konvensional) Pada Grup untuk Kontrol

Berdasarkan dari hasil proses uji hipotesis 2 (dua) memakai uji Paired Sample T-Test yang dilakukan pengolahan melalui bantuan aplikasi SPSS 22 yang mana diraih nilai Sig.(2-tailed) dengan besar $0,550 > 0,05$, maka pada penelitian ini dinyatakan dimana H_0 diterima. Maka bisa diambil kesimpulan dimana tidak terdapat hasil yang berbeda hasil dari belajar pada siswa ketika diawal dan sesudah dengan tidak memakai media evaluasi Kahoot (konvensional). Hal ini bisa kita perhatikan melalui hasil rata-rata nilai pre-test dengan besar 68,44 dan rata-rata hasil nilai post-test dengan besar 67,06 yang mana tidak ada kenaikan akan hasil dari belajar pada grup untuk kontrol. Sejalan akan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Sihombing,dkk (2021) memberikan pernyataan dimana tidak terdapat hasil berbeda yang signifikan diantara skor dari rasa puas siswa pada Kahoot dan juga konvensional. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Zoebaidha,Siti (2020) memperlihatkan dimana siswa bisa dimudahkan untuk paham akan materi pelajaran akuntansi ketika dipaparkan melalui penggunaan media Prezi jika dibandingkan media konvensional. Menurut Wang & Tahir (2020) memberikan pernyataan dimana Kahoot sebagai satu diantara media ajar dengan basis teknologi bisa terbilang efektif dipakai pada bermacam bidang belajar dan menunjang peningkatan akan hasil dari belajar dari siswa jika dibandingkan proses belajar yang memakai metode konvensional dan pendekatan belajar yang lain. Berdasarkan dari uraian diatas bisa diambil kesimpulan dimana tidak ada kenaikan hasil dari belajar dari siswa ketika di awal dan sesudah dengan tidak memakai media evaluasi Kahoot (konvensional) pada setiap siswa dari kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Pengajaran 2021/2022.

Peningkatan Hasil Belajar dari Siswa Antara Grup Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan dari hasil proses uji hipotesis 3 (tiga) memakai pengujian Independent Sample T-Test yang dilakukan pengolahan melalui SPSS versi 22. diraih nilai Sig.(2-tailed) dengan besar $0,102 > 0,05$. Maka pada penelitian ini diberikan pernyataan dimana H_0 diterima. Pada penelitian ini memberikan bukti dimana tidak ada perbedaan akan kenaikan hasil dari belajar antara grup untuk eksperimen ataupun grup untuk kontrol. Akan tetapi melalui diterapkannya Kahoot menjadi media evaluasi proses belajar menyumbangkan sedikit pengaruh yang bisa menjadi bantuan untuk menunjang peningkatan akan rata-rata nilai hasil dari belajar pada grup untuk eksperimen yang mana bisa dilihat melalui hasil rata-rata nilai Post-test pada grup untuk eksperimen yang mengalami kenaikan sehingga hasil dari belajar dari siswa bertambah lebih baik.

Hal ini turut diakibatkan kondisi sekolah yang masih pada keadaan pandemi covid-19,

dimana pada satu kelas siswa dikelompokkan pada 2 Shift yakni shift A dan Shift B, disebabkan aturan sekolah belum mempersilahkan siswa ikut serta pada proses belajar dengan full tatap muka (Offline) disebabkan masih pada kondisi pandemi Covid-19, yang menjadikan proses belajar tatap muka di dalam kelas maksimal 50% dan proses belajar dengan cara daring/online berjumlah 50%. Jadi siswa mesti bertukar shift setiap minggunya untuk ikut serta pada proses belajar di sekolah. Kondisi sekolah sekarang itu juga mendapat kendala pada siswa yang masih belum secara penuh melaksanakan vaksin disebabkan sejalan akan aturan pemerintah dimana guru dan semua siswa wajib melaksanakan vaksin, hal ini memiliki tujuan supaya siswa bisa ikut serta pada proses belajar dengan cara full tatap muka di sekolah.

Menurut Rizka Fauzan (2019) Aplikasi Kahoot ini memerlukan jaringan internet, computer/laptop, infocus, dan Smartphone yang menjadi instrumennya. Sejalan terhadap penelitian yang dilaksanakan oleh Siti Aisyah (2020:59) memperlihatkan dimana dari segi pemakaian tidak terdapat efek antara grup yang memakai aplikasi "Kahoot!" dengan grup yang memakai Google Form, namun ada perbedaan hasil tes yang begitu berbeda yang diraih antara tes atau ujian memakai aplikasi "Kahoot!" melalui tes memakai Google Form ini diakibatkan ada motivasi yang muncul pada diri mahasiswa supaya menunjukkan daya saing disebabkan nilai dari ujian yang dilaksanakan langsung bisa diperhatikan yang menjadikan mahasiswa semangat ketika menghadapi ujian. Menurut Irwan,dkk (2019) memberikan pernyataan dimana sisi bagusnya saat pelaksanaan Kahoot! Yakni setiap soal yang telah diberikan jawaban, tampilan pada layar komputer/smartphone siswa langsung memunculkan tampilan akan jawaban yang tepat, jawaban keliru, dan skor setiap peserta sehingga peserta didik bisa tahu tepat atau kelirunya jawaban yang dipilih dan siswa saling melakukan kompetisi memberikan jawaban akan pertanyaan selanjutnya. Jadi bisa diambil kesimpulan dimana tidak terdapat hasil yang berbeda untuk kenaikan hasil dari belajar antara grup untuk eksperimen ataupun grup untuk kontrol pada siswa dari kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Pengajaran 2021/2022.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dibahas diatas, kesimpulan yang bisa didapatkan melalui "Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap hasil dari belajar Siswa (Studi Kasus Pada setiap siswa dari kelas X SMA Negeri 2 Padang)" yaitu : 1) Ada peningkatan hasil dari belajar ketika diawal dan setelah memakai media evaluasi *Kahoot* pada grup untuk eksperimen, artinya pemakaian media evaluasi *Kahoot* memberikan pengaruh akan hasil dari belajar siswa. 2) Tidak terdapat hasil yang berbeda untuk hasil dari belajar siswa ketika diawal dan setelah belajar pada grup untuk kontrol dengan tidak memakai media evaluasi *Kahoot* (konvensional), artinya tidak ada kenaikan hasil dari belajar dari siswa tanpa memakai media evaluasi *Kahoot* pada grup untuk kontrol. 3) Tidak ada perbedaan kenaikan hasil dari belajar siswa antara grup untuk eksperimen yang memakai media untuk evaluasi jenis *Kahoot* maupun grup untuk kontrol yang tidak memakai media untuk evaluasi jenis *Kahoot* (konvensional).

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. (2020). Pengembangan Computer Based Testing Dengan Aplikasi "Kahoot"! Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran.
- Dellos, Ryan. (2015). *Kahoot! A Digital Game Resource For Learning*.
- Dewi, Bertita Alika. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Kauman Padang Panjang.
- Dimas Amrullah. (2020). Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Fauzan, Rizka. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol.2 No.1 (2019),207*
- Kurnia Dewi, Cahaya. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X
- Lime, (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Program Studi Matematika, Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.
- Marno Dan Idris, M. (2014). *Strategi & Metode Pengajaran : Menciptakan Keterampilan Mengajar Yang Efektif Dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ningrum, Gres Dyah Kusuma. (2018). *Studi Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol.9, No.1 (2018)*
- Irwan, I (2020). *Efektifitas penggunaan Kahoot! Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Sari, E. E., (2020). Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar Pada Materi Virus.
- Sihombing,dkk. (2021). *Perbandingan kepuasan mahasiswa pada pelaksanaan kuis dengan metode konvensional dan Kahoot! aplikasi. JIKSH Vol.10 No.1 Juni 2021*
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sumarso.(2019). *Pembimbingan guru membuat kuis online Kahoot dengan Combro*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education, 103818*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zoebaidha, S. (2020). Penggunaan Media Prezi dan Kahoot Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya. *08(02), 213–233*.