

PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS GAME KAHOOT TERHADAP RESPON PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 1 BOYOLANGU

Maidhotul Mazarina¹, Nailariza Umami²

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Corresponding Author: mazarinamaidhotul@gmail.com¹, umaminailariza@gmail.com²

Article History

Received : 27-07-2023

Revised : 02-08-2023

Accepted : 04-08-2023

Kata Kunci: *Game Kahoot; Respon Siswa; Teknologi*

Keywords: *Game Kahoot; Respon of Students; Technology*

ABSTRAK

Dengan kombinasi teknologi digital dan otomatisasi, dunia saat ini mengalami revolusi industri 4.0. Banyak hal telah dipengaruhi oleh era ini, termasuk pendidikan, ekonomi, dan pekerjaan. Guru di SMPN 1 Boyolangu mengatakan bahwa ada fasilitas seperti komputer, laptop, dan LCD proyektor. Mereka juga mengatakan bahwa pendidikan harus menggunakan teknologi yang tersebar luas. Hampir semua telah menggunakan sumber daya yang tersedia untuk membantu siswa belajar, seperti ceramah, tanya jawab, dan catatan. Siswa tidak memiliki dorongan, kurangnya respons, dan hasil belajar yang buruk selama proses sebagai akibat dari masalah di atas. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh pemanfaatan game kahoot terhadap respon siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Boyolangu Hasil temuan analisis data terdapat penggunaan teknologi berbasis permainan kahoot pada media memiliki dampak pada respon dengan tingkat signifikansi $0,000 > 0,05$. Dengan begitu H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan apabila pemanfaatan game kahoot memberikan dampak positif yang cukup besar terhadap respon siswa di SMPN 1 Boyolangu.

ABSTRACT

With the combination of digital technology and automation, the world is currently experiencing an industrial revolution 4.0. Many things have been affected by this era, including education, economy, and employment. Teachers at SMPN 1 Boyolangu said that there are facilities such as computers, laptops, and LCD projectors. They also say that education should use widespread technology. Almost all have used available resources to help students learn, such as lectures, Q&A, and notes. Students lack drive, lack of response, and poor learning outcomes during the process as a result of the above issues. The purpose of this study was to determine the effect of the use of kahoot games on student responses in social studies learning grade VII SMPN 1 Boyolangu The findings of data analysis found that the use of kahoot game-based technology in the media had an impact on responses with a significance level of $0.000 > 0.05$. That way H_a was accepted,

so it can be concluded that the use of kahoot games has a considerable positive impact on the response of students at SMPN 1 Boyolangu.

PENDAHULUAN

Berdasarkan undang – undang Nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan komponen dari proses belajar mengajar yang memungkinkan anak didik mewujudkan potensi untuk keagamaan, disiplin, kecerdasan, individualitas dan budi pekerti serta kemampuan yang tinggi untuk kepentingan dirinya sendiri, masyarakatnya, bangsanya (No.20, n.d.). Dalam dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 terjadi kolaborasi teknologi otomatisasi dan digital sehingga terdapat pengaruh mulai dari ekonomi hingga ke jenjang pendidikan. Di bidang pendidikan selain harus mengikuti perkembangan teknologi yang cepat akan tetapi juga harus menggunakan teknologi yang bersebar luas yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa dengan demikian pendidikan sebagai investasi besar bagi sebuah bangsa dapat berkembang dengan baik mengikuti perubahan jaman. Bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering dianggap sebagai subjek yang rumit dan sedikit minat pada bidang studi ini. Hal ini dikarenakan dalam pelajaran IPS hanya dipandang sebagai orientasi hafalan materi, karena itulah rendahnya motivasi peserta didik untuk pelajaran IPS (Aulia et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sangat membantu dalam mendukung pendidikan. Dengan menggunakan teknologi saat ini, dalam proses 2 belajar mengajar bisa menarik lebih banyak dan siswa akan lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar. Pendidikan memiliki banyak bidang, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir, sosial siswa yang dapat digunakan mereka dalam kehidupan sehari – hari (Pratiwi & Hermanto, 2021).

Motivasi belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh sudut pandang mata pelajaran tersebut, tetapi juga dapat di sebabkan oleh beberapa hal. Adanya faktor tersebut guru harus memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan menggunakan alat pelajaran yang dapat menarik perhatian di setiap bahan ajar yang akan di berikan pada anak didik (B. R. Putri et al., 2019)

Berdasarkan observasi pendahuluan ditemukan beberapa temuan masalah yang terdapat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu yakni, di dalam proses belajar siswa dihadapkan kesituasi pembelajaran yang monoton, sehingga terjadi kejenuhan pada materi, kurangnya pemahaman pada materi dan kurang tertariknya respon peserta didik pada materi yang diberikan. Hal ini menyatakan bahwa respon peserta didik dalam bidang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih rendah. Hal ini juga dapat didemonstrasikan ketika seorang guru 3 mengajukan pertanyaan yang hanya dapat dijawab oleh beberapa siswa terpilih, dan pada saat guru memberikan materi pembelajaran tidak hanya sedikit yang asik mengobrol dengan temannya sebangku dan ada juga peserta didik yang mencuri kesempatan tersebut dengan bermain smartphone yang di tutupi buku, tidak dipungkiri lagi karena membuka game dan mengecek akun sosial media lebih menarik dan menyenangkan.

Dikarenakan penggunaan media pendidikan yang yang diberikan oleh guru tidak memberikan pengaruh yang menguntungkan bagi siswa. Karena SMP rata – rata guru masih menggunakan metode ceramah, papan tulis dan merangkum di buku saja.

Padahal keuntungan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi bisa menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan bisa lebih efektif bagi siswa yang kemampuannya sedikit lambat dalam penguasaan materi, lebih merangsang siswa agar dapat memodifikasi kecepatan belajar mereka berdasarkan kemampuan mereka saat melakukan aktivitas (A. R. Putri & Muzakki, 2019) pemanfaatan teknologi sangat menjanjikan untuk menghasilkan pembelajaran berbasis game. Dari pernyataan tersebut peneliti tersebut berpendapat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bisa lebih bermanfaat bagi peserta didik karena jika dilihat dari ketertarikan peserta didiknya lebih tertarik dengan penggunaan smartphone dari pada proses pembelajaran (Utami et al., 2023). Penggunaan alat pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam proses pengajaran sehingga guru harus mampu memahami pentingnya strategi yang digunakan dalam pembelajaran.

Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang respon peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Respon adalah reaksi terhadap rangsangan atau tanggapan yang bergantung pada stimulus, respon terjadi hanya ketika individu menghadapi stimulus yang membutuhkan (Kartini & Anindia, 2020). Respon dalam arti luas juga dapat diartikan sebagai reaksi seseorang melalui pikiran, sikap dan perilaku. Tingkah laku atau tindakan seseorang diwarnai oleh sikap yang ada pada diri orang tersebut, biasanya jawaban atau timbal balik tersebut dapat dipahami sebagai akibat dari pengamatan dan kesan.respon adalah jawaban atas suatu pertanyaan atau kuesioner untuk melakukan perbuatan sebelumnya, baik terang-terangan maupun terselubung, baik tak tersembunyi maupun tersembunyi (Arlianti et al., 2021)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif adalah mendeskripsikan, meneliti dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka – angka (Sugiyono, 2010). Rancangan penelitian menggunakan penelitian eksperimen dengan rancangan *Posttest Control Group Design*, yaitu desain yang biasa digunakan dengan memilih kelas yang diperkirakan identik dalam kondisi kelas. Jumlah populasi kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu sebanyak 396 siswa dengan jumlah sampel 68 siswa yang terbagi dalam 2 kelas kontrol dan eksperimen. Teknik pengampilan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan *questioner* (angket) yang dibagikan ke setiap siswa. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai rubrik 54 penilaian dari guru sendiri dalam menilai

respon dan kemampuan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Boyolangu (Arikunto, 2013). Untuk menguji hipotesis diatas, peneliti ini menggunakan rumus *t – test poolad* varian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik untuk mengukur validitas angket respon siswa adalah dengan menghitung korelasi data pada masing – masing pernyataan dengan skor total memakai rumus korelasi pada produk momen dengan kriteria instrumen dianggap valid jika *Rhitung* > *Rtabel* dengan $N = 35$ taraf sigifikansi 5% sehingga pada pengujian validitas diketahui *rtabel* sebesar 0,324 sehingga item soal dapat dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas dapat dikatakan reliable apabila nilai dari *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,70 sehingga dalam penelitian ini perhitungan dari reliabilitas menggunakan program SPSS 23.0 sebagai berikut :

Table 1 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,836	25

Sumber: Olahan Peneliti 2023

Sebuah instrumen dalam penelitian ini dikatakan reliable karena $0,836 > 0,70$ sehingga seluruh item angket dapat digunakan sebagai instrumen untuk mencari data dalam penelitian ini.

Table 2 Hasil Uji Normalitas

		Respon Kontrol	Respon Eksperimen
N		35	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51,37	75,34
	Std Deviation	7,357	7,806
Most Extreme Differences	Absolute	0,132	1,109
	Positive	0,132	0,058
	Negative	-0,095	-0,109
Kolmogorov – Smirnof Z		0,780	0,642
Asymp. Sig. (2-Tailed)		0,577	0,804

Sumber : Olahan Peneliti 2023

Berdasarkan tabel diatas, pada respon siswa kelas kontrol yang dibuktikan dengan uji probabilitas pada SPSS yaitu pada Asymp. Sig. (2-tailed) nilainya 0,557 dimana $> 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal. Pada respon kelas eksperimen yang dibuktikan dengan uji probabilitas pada SPSS yaitu Asymp. Sig. (2-tailed) nilainya 0,884 dimana $> 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal.

Table 3 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0,472	1	68	0,495
	Based on Median	0,527	1	68	0,471
	Based on Median and with adjusted df	0,527	1	67,257	0,471
	Based on trimmed mean	0,517	1	68	0,474

Sumber: Olahan Peneliti 2023

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan levence. Nilai probabilitas pada kolom signifikansi adalah 0,495. Karena nilai probabilitas signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Table 4 Hasil Uji Hiopotesis

		Leven's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	0,472	0,495	13,221	68	0,000	23,971	1,813	20,353	27,590
	Equal variances not assumed			13,221	67,762	0,000	23,971	1,813	20,353	27,590

Sumber: Olahan Peneliti 2023

Berdasarkan tabel "Independent Samples t Test" pada bagian "Equal Variances Assumed" diketahui $t_{hitung} 13,221 > t_{tabel} 1,689$ dengan berdasarkan output diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata – rata respon siswa yang menggunakan game kahoot dan konvensional. Atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima.

Table 5 Rata - rata Hasil Respon Siswa

Kelas		N	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Respon Eksperimen	35	75,3429	7.80627	1,31950
	Respon Kontrol	35	51,3714	7,35681	1,24353

Sumber : Olahan Peneliti 2023

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa terdapat nilai rata – rata atau mean pada respon siswa kelas kontrol sebesar 51,37 dan kelas eksperimen sebesar 75,34. Nilai tersebut dapat diartikan pada rata – rata respon kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata – rata kelas kontrol.

Adanya pembelajaran dengan dengan memanfaatkan game kahoot sebagai media berpengaruh terhadap respon siswa dalam pembelajaran. pengaruhnya dapat dilihat dari hasil angket respon siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil angket menunjukkan respon kelas eksperimen lebih tinggi dari respon kelas kontrol. Dimana banyak siswa yang menjadi bersemangat belajar setelah diberi perlakuan dengan menggunakan game kahoot. Hal ini sejalan dengan teori (Irwan, 2019) yang mengungkapkan bahwa penggunaan game kahoot memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar. Dinamika dan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan telah di ubah oleh game kahoot. Kahoot juga dapat menarik perhatian siswa dan dapat membuat mereka berkontribusi pada apa yang diajarkan di dalam kelas (Maya Siti et al., 2021).

Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu (Ardiansyah, 2020) bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran mudah dipahami, sangat menarik, dan kreatif dipergunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta sebagai inovasi dalam pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran kahoot berbasis game learning memiliki dampak pada minat dan hasil peserta didik.

Dari hasil penelitian ini dapat sejalan dengan teori yang menyatakan belajar melalui game kahoot (Anviani & Pujiriyanto, 2021) Karena fiturnya yang mendukung pembelajaran luring dan online, aplikasi Kahoot! sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya fitur diskusi dan quiz memungkinkan pendidik menggunakan media pembelajaran multimedia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan game kahoot terhadap respon siswa, dalam kesimpulan hipotesis diatas menunjukkan bahwa rata – rata hasil

belajar siswa yang memanfaatkan game kahoot adalah 75,34 sedangkan untuk metode pembelajaran konvensional adalah 51,37. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu terselesainya penulisan artikel ini meskipun jauh dari kata sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif*. 21(1), 1–9.
- Anviani, R., & Pujiriyanto. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal EPISTEMA*, 2(1), 83–88.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Arlianti, Rizkia Pangestika, R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis Respon dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 2021.
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 11.
- Irwan. (2019). Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 561(3), S2–S3.
- Kartini, K. S., & Anindia, N. T. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*.
- Maya Siti, S., Andi, P., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- No.20, U. R. (n.d.). *Undang - Undang Republik Indonesia : Pendidikan Nasional*.
- Pratiwi, R., & Hermanto, F. (2021). Efektivitas Pembelajaran Ips Menggunakan Video Animasi Dan Kahoot! Materi Interaksi Antarnegara-Negara Asean Pada Siswa Kelas Viii Smp N 3 Tebo Jambi. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 3(2), 100–106.
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.

- Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.
http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf
- Putri, B. R., Safitri, D. D., & Sujarwo. (2019). Penggunaan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edukasi IPS*, 3(2), 27–36.
- Sugiyono. (2010). *Prosedur Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Utami, O., Setiawati, K., Dina, E., Hafida, M., & Salsabila, U. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 46–54. <https://doi.org/10.37286/ojs.v9i1.218>