

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM IMPLEMENTASI KAHOOT PADA TEAM DAN INDIVIDU

Rennita Ayu Sukma Asmara Dewi¹⁾, Hartomo Adhi Nugroho²⁾, Venissa Dian Mawarsari²⁾

¹Universitas Muhammadiyah Semarang

email: rennitaayu77@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Semarang

email: venissa@unimus.ac.id

³SMA Negeri 15 Semarang

email: hartomoadhi@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to compare the learning outcomes of teams and individuals in the implementation of the Kahoot game. The population of this study was students of class XI and the sample of this study was students of class XI-IPA 4 with a total of 33 students at one school in Semarang. The data collection technique is the test of learning outcomes at Kahoot. The results of this study were obtained using SPSS T Test. The results obtained are a comparison of learning outcomes in the Implementation of Kahoot on Teams and Individuals. This can be seen from the average value of the Team and Individual. The average team score is 9.2224 and the average individual score is 7.9078. So it can be concluded that Team learning outcomes are greater than Individuals.

Keywords: Kahoot, Learning Outcomes, Teams, Individuals

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di zaman globalisasi ini semakin pesat. TIK, merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dikesampingkan dan sudah menjadi gaya hidup masyarakat terutama kalangan remaja. Pengguna TIK di Indonesia sudah cukup besar Kemkominfo menyatakan "Penggunaan internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Untuk pengguna facebook, Indonesia di peringkat ke-4 besar dunia". Data tersebut menunjukkan bahwa TIK sangat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengguna TIK terbesar adalah remaja, maka saat ini di butuhkan pemahaman khusus untuk memaksimalkan penggunaan TIK untuk arah positif dan meminimalkan dampak negatif yang ditimbulkan. Bijak dalam menggunakan TIK bisa di mulai dari mengakses segala informasi berupa materi pembelajaran untuk menambah ilmu pengetahuan.

Perkembangan TIK juga telah memasuki dunia kependidikan, maka seorang pendidik juga harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Penguasaan TIK oleh seorang pendidik juga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan Kompetensi Pendidik. TIK dapat memberi ruang ke pada siswa untuk mengakses segala sumber bacaan dengan cepat dan mudah sehingga dapat menunjang proses dan hasil belajar yang maksimal. Memilih TIK sebagai media pembelajaran merupakan pilihan tepat seorang Pendidik dalam proses pembelajaran agar siswa tidak bosan saat kegiatan belajar mengajar dan agar penggunaan TIK tidak disalah gunakan. Menurut Sulistiani (2016: 2) media pembelajaran mempunyai andil yang sangat besar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa dari sebelumnya. Sedangkan Menurut Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 4), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam

bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

Misalnya dari Penelitian yang dilakukan oleh Alantis dan Cheema yang menggunakan media berupa audience response system dalam pembelajaran kedokteran member ruang kepada siswa untuk mengakses segala sumber bacaan dengan cepat sehingga menunjang proses dan hasil belajar yang meningkat sekitar 10% dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut menurut Cheema (2015). Penelitian yang dilakukan oleh Wang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital interaktif meningkatkan minat siswa sebesar 80% menurut Wang (2015). Penelitian Pemanfaat media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu penelitian tentang inovasi pembelajaran yang menarik untuk membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik dan tidak membosankan.

Kahoot merupakan salah satu pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif berbasis game. Kahoot memiliki karakteristik menumbuhkan motivasi dalam belajar yang berusur kompetisi, hal ini dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena penggunaan aplikasi pembelajaran yang menyenangkan menjadikan tolak ukur yang membuat siswa termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam belajar.

Menurut Harlina dkk. dalam Faizih (2019) Kahoot merupakan salah satu alternative pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi kahoot ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

Kahoot adalah sebuah aplikasi yang dirancang dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis secara Team maupun Individu. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu www.kahoot.it dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone. Aplikasi game Kahoot ini berbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan siswa untuk saling berkompetisi didalam kelas. Karena, penskor game ini mencatat respon jawab siswa secara real-time ketika menjawab soal. Ketika siswa menjawab soal secara cepat dan benar maka akan mendapatkan skor tertinggi di dalam aplikasi game kahoot ini. Sehingga siswa dapat aktif belajar dan dapat mempengaruhi perkembangan social emosional antar sesama dengan teman sebayanya dalam berkompetisi.

Untuk mengetahui sejauh mana Kahoot ini lebih baik di gunakan untuk Team atau Individu maka perlu adanya suatu penelitian yang melihat perbandingan tersebut. Sehingga Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa. Kahoot dapat di mainkan dengan 2(dua) cara yaitu Team maupun individu. Tugas yang diberikan secara team biasanya ada peserta didik yang tidak mengerjakan tugas dan hanya ada 1 atau 2 orang saja yang mengerjakannya, sedangkan jika diberikan tugas secara individu maka pastinya peserta didik akan berusaha sendiri untuk mengerjakan tugas tersebut. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik, karena apabila peserta didik tidak belajar maka tidak akan ada pengembangan materi bahkan materi yang telah diajarkan terlupakan. Peserta didik yang tidak berusaha belajar akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Aulia Hermawati dalam Mania,dkk (2017) dengan judul Perbedaan Hasil Belajar Matematika dengan Pemberian Tugas Secara Kelompok dan Individual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kertosono yang dilakukan empat

kali pertemuan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberi tugas secara kelompok dengan siswa yang diberi tugas secara individu. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Dini Indriani dalam dengan judul Perbandingan Prestasi Belajar Antara Siswa Yang Diberi Tugas Latihan Soal Secara Kelompok dengan Individual Pada Soal Uraian dalam Pembelajaran Matematika (Studi Eksperimen) yang dilakukan di MTs. ANNUR Cirebon pada kelas VIII menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberi tugas secara kelompok dengan siswa yang diberi tugas secara individu.

Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aulia Hermawati dan Dini Indriani, penelitian yang dilakukan oleh Ellis Triastutik dengan judul Perbandingan. Hasil Belajar Matematika Antara Yang Diberi Tugas Secara Kelompok dan Individu Siswa Kelas X SMU N 1 Gondang Tulangagung Tahun Ajaran 2003 menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diberi tugas secara kelompok dengan siswa yang diberi tugas individu.

Dilihat dari beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya ternyata hasil penelitian yang dilakukan oleh Ellis Triastutik berbeda dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Aulia Hermawati dan Dini Indriani, sehingga perlu diteliti ulang apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberi tugas secara Team dengan tugas secara Individu.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah kelas XI-MIPA 4 disalah satu sekolah di Semarang. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan Tes Hasil Belajar. Tes adalah penelitian terencana yang digunakan guru untuk mencoba menciptakan peluang bagi para siswa untuk mendukung prestasi mereka dengan tujuan yang telah di tentukan (James S Cangelosi, 1995:21). Tes dalam penelitian ini menggunakan 13 butir soal dan sebelumnya telah diuji realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. yang bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa dalam penyelesaian masalah penggunaan Kahoot.id secara Team dan Individu.

Penggunaan Kahoot di lakukan sebagai *review* materi pembelajaran Trigonometri. Dalam pelaksanaan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman peserta didik. Guru menyiapkan soal Tes dan perangkat pembelajaran. Langkah selanjutnya Guru memulai pembelajaran dengan mnyampaikan tujuan pembelajaran Kompetensi dasar dan Indikator pencapaian kompetensi kepada siswa. Selanjutnya pendidik yang akan memberikan asesmen dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sementara peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>. Guru menjelaskan terkait dengan penggunaan Game Kahoot, dan menyampaikan aturan mainnya. Guru menayangkan PIN yang nantinya akan dimasukkan oleh peserta didik saat asesmen dilakukan. Setelah permainan selesai maka Kahoot ot omatis menampilkan skor untuk semua peserta yang dapat diunduh dan disimpan secara pribadi. Peserta didik yang mengakses <https://Kahoot.it/> baik melalui telepon genggam atau komputer pribadi akan menampilkan laman yang berbeda dengan pendidik. Dimana tampilan di layar peserta didik adalah permintaan memasukkan “game pin”, dan “nick name”. Game PIN adalah semacam kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik dan nick name merupakan nama tiap-tiap peserta yang akan ikut asesmen melalui media Kahoot!. Dengan mengisi kedua kolom diatas maka peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta asesmen secara otomatis. Setelah itu peserta didik cukup menjawab tiap-tiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer pendidik melalui gadget masing-masing siswa.

Saat pelaksanaan Kahoot yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, layer komputer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban salah dan skor tiap-tiap peserta sehingga peserta didik dapat mengetahui salah atau benar jawaban yang diberikan dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikutnya. Kahoot Merupakan inovasi bidang teknologi yang edukatif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

4. HASIL PENELITIAN

Analisis hasil uji normalitas dapat di lihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.96824078E3
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.172
	Negative	-.161
Kolmogorov-Smirnov Z		.990
Asymp. Sig. (2-tailed)		.281

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil tabel 1 didapat Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,281 ($>0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel2. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Individu				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
1.008	7	24	.450	

Berdasarkan hasil tabel 2 nilai Signifikan $>$ alfa ($0,450 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data homogen.

Tabel 3. Group Statistic

Group Statistics					
	kode	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	1	33	7.9078E3	2397.85543	417.41305
	2	9	9.2224E3	2062.71278	687.57093

Berdasarkan tabel 3 di atas diketahui jumlah data hasil belajar untuk Hasil 1 adalah sebanyak 33 siswa, sementara itu untuk Hasil 2 adalah sebanyak 9 kelompok. Nilai rata-rata hasil belajar siswa atau Mean untuk hasil 1 adalah sebesar 7,9078, sementara untuk hasil 2 adalah sebesar 9.2224. Dengan demikian secara deskriptif statistic dapat di simpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara 1 dengan 2. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan (nyata) atau tidak maka kita perlu menafsirkan output "Independent Sampel Test" berikut ini.

Tabel 4. Independent Sample Test

Independent Samples Test										
Levene'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	.011	.918	-1.497	40	.142	-1314.65657	877.95766	-3089.07518	459.76205
	Equal variances not assumed			-1.634	14.491	.124	-1314.65657	804.35529	-3034.35541	405.04227

Berdasarkan tabel 4 diatas diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar $0,918 > 0,05$ maka dapat di artikan bahwa varians data antara hasil 1 dengan hasil 2 adalah homogeny atau sama. (V. Wiratna Sujarweni, 2014:99). Sehingga penafsiran tabel output Independent Sample Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel "Equal variances assumed".

Berdasarkan tabel output "Independet Sampel Test" pada bagian "Equal variances assumed" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,142 > 0,05$, maka dapat di simpulkan dalam uji independent sample t test dapat di simpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 di terima. Dengan demikian dapat disimpulkan perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada 1 dan 2.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan diatas, diperoleh kesimpulan Hasil yang di dapat yaitu terdapat perbandingan hasil belajar dalam Implementasi Kahoot pada Team dan Individu. Hal ini dapat di lihat dari rata-rata nilai Team dan Individu. Nilai rata-rata Team sebesar 9.2224 dan nilai rata-rata Individu sebesar 7.9078. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Team lebih besar dari Individu.

6. REFERENSI

Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Sulistiani, I. R. 2016. *Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, 10(2), 2. <https://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/166/169>

Fauziah, Hayi. 2019. *Penerapan Game Kahoot Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Materi Iman Kepada Rosulallah*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati

Kementrian Komunikasi dan Informasi. 2014.

<https://apradisnewcyber.blogspot.com/2014/11/pengguna-internet-di-indonesia-capai-82.html>. diakses pada tanggal 21 september 2019 jam 10.30