

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

Ihsan Giffari¹, Cahyono², Dadang Mulyana³

^{1,2,3}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Pasundan

¹ghiffari49@gmail.com, ²cahyono@unpas.ac.id, ³dadangmulyana@unpas.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji hubungan sebab-akibat dari penggunaan media evaluasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Ciparay dengan populasi kelas X dan sampel kelas X-3 sebagai kelompok kelas eksperimen dan kelas X-4 sebagai kelompok kelas kontrol. Masalah yang diteliti yaitu hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media evaluasi berbasis teknologi digital kuis Kahoot. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada kelompok kelas eksperimen dengan kelompok kelas kontrol. Pengaruh penggunaan media evaluasi *Kahoot* di SMA Negeri 1 Ciparay menunjukkan kualifikasi yang baik dengan nilai diatas 3,00 hal ini berdasarkan rata-rata nilai skor jawaban responden yang artinya peserta didik secara umum menyukai aplikasi *Kahoot*, karena peserta didik dapat lebih aktif dan menumbuhkan semangat belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata-kata kunci: Hasil Belajar, Kahoot, Media Evaluasi

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the causal relationship of the use of Kahoot evaluation media on student learning outcomes at SMA Negeri 1 Ciparay with a population of class X and a sample of class X-3 as the experimental class group and class X-4 as the control class group. The problem studied was student learning outcomes using digital technology-based evaluation media, the Kahoot quiz. The results of the study showed that there was a significant influence on student learning outcomes in the experimental class group with the control class group. The effect of using Kahoot evaluation media at SMA Negeri 1 Ciparay showed good qualifications with a value above 3.00, this is based on the average score of respondents' answers, which means that students generally like the Kahoot application, because students can be more active and foster a spirit of learning that can improve learning outcomes.

Keywords: Evaluation Media, Kahoot, Learning Outcomes

Article History

Received: September 2024

Reviewed: September 2024

Published: September 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under

a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda untuk menerima dan menghadapi perkembangan di era global. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, menjadikan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan ampu berkarya (Sujana, 2019, hlm. 31). Oleh karena itu, untuk menjamin pendidikan yang bermutu dan meningkatkan mutu sumber daya manusia, maka perlu diselenggarakan pendidikan semaksimal mungkin (Nurrita T, 2018, hlm. 172).

Proses pembelajaran saat ini telah memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut terdiri dari tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi. (Wina Sanjaya, 2016, hlm. 13). Untuk memenuhi hal tersebut, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan berusaha untuk mengurangi metode ceramah, karena dalam penerapannya masih banyak guru yang menerapkan metode ceramah sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh guru. Pada proses pembelajaran, tahapan yang tidak dapat diabaikan adalah proses penilaian. Pentingnya proses penilaian dalam pembelajaran merupakan hal yang perlu mendapat perhatian yang serius, karena penilaian adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran. Hasil penilaian tersebut nantinya akan dianalisis untuk menentukan tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran berikutnya. (Ma'ruf, 2016, hlm. 7).

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik maka aktivitas fisik dan mental harus terkoordinasi dengan baik. Semakin baik aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik maka peserta didik akan semakin memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Tetapi jika peserta didik kurang dalam melakukan aktivitas belajarnya maka hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan kurang maksimal. Dengan begitu, aktivitas belajar yang kurang merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. (Haikal, 2013, hlm. 2). Selain itu juga Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan karena berbagai persoalan yang muncul pada saat proses evaluasi pembelajaran yang dimana ketika guru tidak kreatif dalam mengolah soal dan penilaian, peserta didik dapat merespon dan menguasai materi tetapi gagal dalam memahami struktur soal yang diberikan (N Nasikah, 2020, hlm. 2). Peserta didik yang paling sering ditemui dalam proses pembelajaran cenderung pasif dan malas karena cara guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah. Dengan begitu peserta didik merasa bosan karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Akibatnya masih terdapat hasil belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai yang diharapkan oleh guru (Ilmyah & Sumbawati, 2019, hlm. 96).

Saat ini teknik evaluasi pembelajaran masih menggunakan teknik evaluasi konvensional yaitu sistem penilaian yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan cara konvensional yaitu berbasis kertas, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Padahal, secara psikologis penggunaan cara konvensional tersebut dapat

menimbulkan perasaan cemas bagi peserta didik, karena kondisi pengawas yang ada disekitar peserta didik menciptakan suasana yang tegang. (Saaman, 2022, hlm. 4). Dan pada kenyataanya teknik evaluasi yang biasa dilakukan oleh guru selama ini hanya mampu menggambarkan aspek penguasaan konsep peserta didik, akibatnya tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara menyeluruh. (Misaffin, dkk, 2013, hlm. 7). Teknik evaluasi konvensional hanya mengandalkan tes objektif, mempunyai makna yang sempit dari perspektif pendidikan dan cenderung merugikan peserta didik karena keputusan yang diberikan oleh guru dalam evaluasi dianggap hasil akhir.

Maka dari itu, diperlukan model evaluasi yang menarik agar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan seperti evaluasi belajar menggunakan *game*, salah satunya menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi dalam bentuk kuis online yang berisi soal atau tes yang ditampilkan dalam bentuk permainan. (Supriatini, 2020, hlm. 49). Penggunaan aplikasi Kahoot ini berpengaruh bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian (Ebru, 2017) menyebutkan bahwa sejumlah 75% peserta didik mengatakan bahwa kahoot menyenangkan jika digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Supriadi et al., 2020) menyebutkan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar diperoleh bahwa sebanyak 79,3% peserta didik mengatakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran sangat menarik. (Damayanti, 2021, hlm. 2). Dari hasil penelitian tersebut maka memperkuat adanya pengaruh penggunaan Kahoot sebagai model evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti memilih judul **“Pengaruh Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”** untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

METODE

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif kuasi eksperimental. Menurut Sugiyono (2022:72), penelitian eksperimental adalah studi yang dilakukan dalam pengaturan terkontrol untuk menilai bagaimana satu terapi mempengaruhi terapi lainnya. Dalam penelitian ini peneliti ingin menyelidiki hubungan sebab-akibat dari penerapan media evaluasi Kahoot pada hasil belajar peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Ciparay.

Penelitian ini menggunakan *"non equivalent control group pretest and posttest design"* sebagai strategi pengambilan sampelnya. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu melalui non-tes berbasis angket, serta pengujian awal (pretest) dan akhir (posttest). Teknik analisis data instrument yang dipakai adalah melalui homogenitas, normalitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Ciparay dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan siswa di kelas X-4 dan X-6 masing-masing berperan sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok kelas kontrol belajar menggunakan media evaluasi konvensional yaitu dengan tes tertulis di kertas, sedangkan kelompok kelas eksperimen menggunakan media evaluasi digital yaitu Kahoot.

Mekanisme pembelajaran dengan menggunakan media evaluasi Kahoot, pada awalnya siswa masih terlihat bingung dalam menggunakan aplikasi Kahoot. Kahoot adalah sebuah *web tool* yang menyediakan layanan permainan daring berbasis pendidikan. Platform ini tersedia

secara gratis dan dapat memudahkan guru untuk melakukan ujian atau kuis dengan lebih efisien dan efektif.

Adapun kendala dalam proses evaluasi menggunakan media Kahoot yaitu jaringan atau sinyal yang kurang memadai. Selain itu, pengelolaan pembelajaran yang efektif juga menuntut guru untuk lebih inovatif. Dalam penelitian ini guru berperan penting dalam menerapkan evaluasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dibandingkan dengan kelompok kelas kontrol, rata-rata skor kemampuan berpikir kritis kelompok kelas eksperimen lebih besar. Berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ebru, 2017) yang menyebutkan bahwa sejumlah 75% peserta didik mengatakan bahwa kahoot menyenangkan jika digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Rata-rata	
	Pretest	Posttest
Kontrol	54,61	64,14
Eksperimen	60,22	82,83

Sumber: Diolah oleh Peneliti

Seperti terlihat pada tabel berikut, rata-rata skor pretest dan posttest kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa kelompok kontrol menggunakan media evaluasi konvensional dengan kertas yang menjadikan mereka kurangnya rasa semangat. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana tujuan belajar telah dicapai. Hasil belajar juga dapat dijadikan motivasi agar nantinya seseorang lebih berkembang untuk mencapai kesuksesan. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Tanwir (2023, hlm. 20) yang mengemukakan bahwasanya media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Dengan begitu peserta didik akan lebih bertanggung jawab atas apa yang ia pelajari dan berusaha mendapatkan nilai yang baik.

KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik menjadi acuan akibat yang ditimbulkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sudah melampaui kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Namun hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Pada hal ini, aplikasi kahoot berpengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Temuan analisis uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan dari nilai hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan Kahoot rata-rata nilai hasil belajar adalah 60,22, dan setelah menggunakan kahoot nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,83.

Dari hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000. Dikarenakan nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a penggunaan media evaluasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tentang Perumusan Dasar Pancasila.

Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat menerapkan media evaluasi Kahoot dengan lebih baik lagi dan apabila peneliti lain ingin menggunakan variabel sejenis, maka disarankan agar mengganti atau menambahkan objek dan sampel penelitian agar hasil penelitian selanjutnya lebih bervariasi

Referensi

- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Ii, B. A. B. (2006). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan...*, Hety Deliana, FKIP UMP, 2014. 35–75.
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.
- Misaffin, F., Nyeneng, I. D. P., & Suyatna, A. (2013). 116769-ID-perbandingan-aktivitas-dan-hasil-belajar. 1, 125–133.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Saaman, R. (2022). *Implementasi Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SD N Larangan 8*. 47–49.
- Sudiadharma, Abdul Rahman, & Muhammadong. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Lompat Jauh. In *Jurnal Multidisiplin Madani* (Vol. 2, Issue 7). <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.801>
- Sudjana, N. (2014). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. *Penilaian Dan Hasil Belajar Mengajar*, 10–36. <https://adoc.pub/remaja-rosdakarya2014-hlm-nana-sudjana-penilaian-hasil-prose.html>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tanwir, M. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Sman 4 Dki Jakarta Banda Aceh*.
- Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi :62*, 13(4), 14–23.
- Winataputra. (2019). HAKikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–46.