


Kahoot! sebagai Intervensi dalam Pembelajaran PPKn: Analisis Perbandingan Hasil Belajar melalui Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun

Nurhadji Nugaraha^{1*}, Yuni Harmawati², Dwi Nurfikasari³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun, Jl. Setia Budi No. 85, Madiun, Jawa Timur

E-mail: dwinurfika30@gmail.com

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.463>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 08 April 2025

Accepted: 15 April 2025

Published: 22 April 2025

Kata Kunci:

Game Edukasi, Hasil Belajar, PPKN

Keywords:

Educational Games, Learning Outcomes, PPKN

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Permainan Kahoot Berbasis Multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas X PPKN Gamaliel 1 Madiun. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis eksperimen dengan rancangan konstruksi kelompok kontrol. Pada jenis rancangan ini dibagi menjadi dua kelompok. Yaitu kelompok kontrol dan kelompok uji. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan khusus (X) dalam media permainan Kahoot dengan Pembelajaran PPKN. Pada kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan khusus dengan Media Permainan Kahoot dalam Pembelajaran PPKN (Y). Pada penelitian pretreatment ini kelas eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu. Hal ini ditopang dengan rata-rata siswa pada kelas uji coba 6,25, namun setelah dilakukan pengecekan kepada siswa sekolah diminta untuk melihat kelas akhir yang didasarkan pada rata-rata 87. Nilai signifikansi pretes postes $> 0,005$. Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal sebelum dilakukan pengujian dan setelah kedua kelompok pengujian. Kedua, diketahui nilai SIG. Berdasarkan rata-rata variabel hasil belajar PPKN 0,901. Karena nilai sig. Nilai thitung sebesar $0,007 > 0,05$. Kesimpulannya adalah varians data hasil belajar siswa PPKM setelah dilakukan pengujian pada siswa seragam. Diketahui pula nilai SIG. (2 penjualan) dengan $< .000 < 0,005$ Setelah itu, HO ditolak dan HA diterima.

This study aims to determine the effect of Multimedia-Based Kahoot Game Media on the learning outcomes of class X PPKN Gamaliel 1 Madiun students. This study uses quantitative research techniques using an experimental type with a control group construction design. In this type of design, it is divided into two groups. Namely the control group and the test group. The experimental group received special treatment (X) in the Kahoot game media with PPKN Learning. The control group did not receive special treatment with Kahoot Game Media in PPKN Learning (Y). In this pretreatment study, the experimental class was given a pretest first. This is supported by the average student in the trial class of 6.25, but after checking the students, the school was asked to see the final class based on an average of 87. The significance value of the pretest posttest > 0.005 . Furthermore, it can be concluded that the data is normally distributed before testing and after the two test groups. Second, the SIG value is known. Based on the average PPKN learning outcome variable 0.901. Because the sig value. The t-count value is $0.007 > 0.05$. The conclusion is that the variance in PPKM student learning outcomes data after testing on uniform students. The GIS value is also known. (2 sales) with $< .000 < 0.005$ After that, HO is rejected and HA is accepted.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Nugaraha, et al (2025). Kahoot! sebagai Intervensi dalam Pembelajaran PPKn: Analisis Perbandingan Hasil Belajar melalui Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun, 3 (4) 597-604. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.463>

PENDAHULUAN

Pendidikan yang unggul memegang peranan penting dalam mencapai hasil yang maksimal serta menjamin pembangunan dan keberlanjutan bangsa (Febiyani, 2023). Kunci dari segala kemajuan dan pembangunan adalah pendidikan yang bermutu. Sebab, pendidikan memungkinkan manusia untuk mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Namun, pada kenyataannya, sebagian besar materi pembelajaran masih menggunakan penjelasan dan siswa merasa jenuh dalam belajar. Hal ini menyebabkan kurangnya rangsangan dalam pemberian materi kepada siswa. Kanevsky dan Keighley mengatakan bahwa hanya situasi yang tidak membosankan saja yang dapat menjadi pengalaman belajar yang sesungguhnya. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media sebagai salah satu strategi pendidikan yang menarik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dalam hal ini, media merupakan alat yang digunakan untuk menyediakan sumber informasi, sehingga media sangat diperlukan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu berperan kreatif dalam memanfaatkan media untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik. Misalnya, penggunaan permainan sebagai pembelajaran atau keterampilan disebut dengan *learning games*.

Tujuan utama dari permainan edukatif adalah menggunakan elemen-elemen permainan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, bermanfaat, atau memotivasi. Elemen-elemen *game* edukasi dapat mencakup masalah, harga, papan peringkat, karakter, level, dan lainnya. Pendekatan ini memungkinkan adanya insentif tambahan untuk mencapai tujuan Anda, meningkatkan partisipasi, dan menciptakan pengalaman yang lebih positif dalam berbagai konteks. Keterampilan yang dimiliki siswa untuk aktivitas belajar mereka. Jika siswa memiliki kemampuan yang tepat, hasil akhirnya juga paling besar. Banyak faktor yang menjadikan dampak keberhasilan belajar siswa sebagai pilihan perangkat pembelajaran yang tepat (Ismail, 2022). Karena guru membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, mereka dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Ini termasuk menggunakan berbagai metode pembelajaran. B. Diskusi Interaktif, Proyek Kolaboratif, atau Penggunaan Teknologi. Penelitian yang memiliki hubungan atau koneksi yang signifikan dengan topik, masalah, atau pertanyaan penelitian yang sedang dibahas. Relevansi penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat data, hasil, atau informasi dapat berkontribusi secara signifikan untuk memahami atau memecahkan masalah yang sedang diselidiki. Di bawah ini, beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini tercantum.

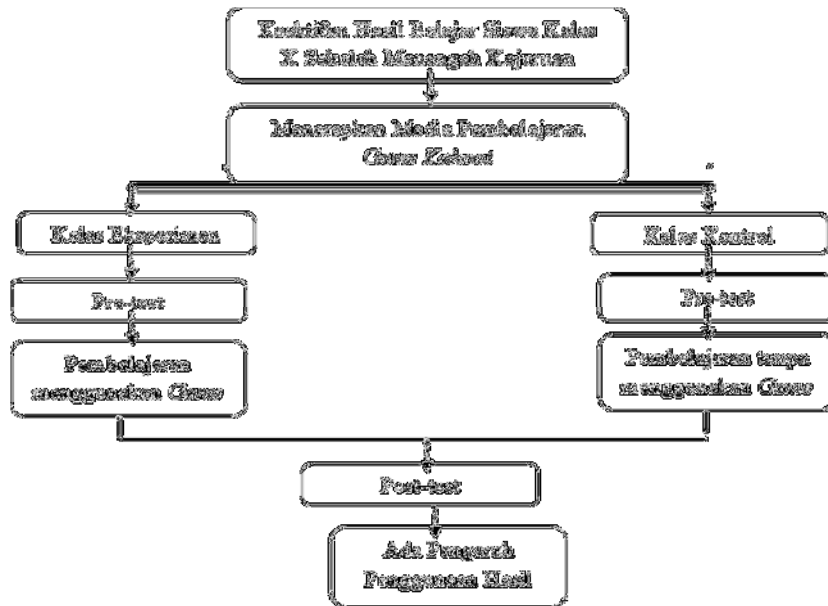
Temuan pertama dari penelitian yang dilakukan oleh Jusuf (2016) yang berjudul "Implementasi *Game Fiction* dalam Proses Pembelajaran." Ditekankan bahwa hasil belajar siswa dan layanan pembelajaran menyoroti dampak pengetahuan CBT (*computer-assisted training*). Penelitian ini membandingkan efek gamifikasi dan penggunaan media sosial dalam *e-learning*. Hasil utama adalah respons positif dari siswa terhadap penggunaan media dalam konteks pembelajaran. Namun, penelitian ini berbeda dengan penelitian ini. Jusuf pernah meneliti siswa SMA yang menggunakan gamifikasi melalui media sosial, namun kini fokus pada siswa profesional yang menggunakan *game Kahoot* sebagai media permainan edukasi. Kedua kesamaan tersebut menjadi fokus yang sama saat meneliti aplikasi *game* dalam konteks kelas. Lebih lanjut, M. Penelitian yang dilakukan AriSfadillah berjudul "Dampak Media Pembelajaran Kuis terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 32 Rejang Lebong". Penelitian tersebut memiliki hasil belajar yang sama dengan siswa yang belajar menggunakan media yang dimaksud, namun yang menjadi perbedaan bagi peneliti adalah peneliti menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi kuis. Gamifikasi juga populer di dunia digital. Salah satu yang bisa digunakan adalah *game Kahoot*. *Game Kahoot* merupakan platform *game* edukasi yang menantang dan bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. *Game* tersebut memadukan unsur permainan dengan pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. *Game Kahoot* memungkinkan guru untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang diberikan, dan siswa menjawab pertanyaan dalam format yang kompetitif. Berdasarkan penjelasan di atas, ketidakaktifan siswa dapat disebabkan oleh penggunaan media yang sudah ketinggalan zaman selama pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar pada saat pembelajaran, maka perlu dilakukan pengembangan proses belajar mengajar dan penggunaan beberapa media untuk memberikan materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya dampak media pembelajaran berbasis multimedia. 1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran 2. Kurangnya antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran. 3. Masih menggunakan kebiasaan lama dalam

pembelajaran dengan ceramah dan mencatat 4. Masih kurang maksimal pembelajaran siswa terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

METODE

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen kuantitatif untuk menginvestigasi hubungan kausal atau morfologis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta untuk membandingkan hasil yang diperoleh dari kedua kelompok. Desain semi-eksperimen, yang merupakan salah satu dari tiga desain penelitian eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015), diterapkan dalam penelitian ini, dengan kelompok kontrol yang memiliki struktur yang kurang ketat. Kelompok eksperimen dan kontrol dibentuk secara terpisah. Teknik sampling jenuh digunakan untuk pemilihan sampel. Sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2016:85), teknik sampling jenuh melibatkan partisipasi seluruh anggota populasi, yang relevan ketika populasi berukuran kecil (kurang dari 30) atau ketika diinginkan generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Penelitian ini berlokasi di SMK Gamaliel 1 Madiun, yang terletak di Jalan Slamet Riyadi No. 48, Kecamatan Kartoharjo, Madiun. Seluruh siswa kelas X TKR di SMK Gamaliel 1 Madiun, yang berjumlah 20 orang, menjadi populasi penelitian.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot

Penelitian dilakukan di SMK Gamaliel 1 Madiun yang mempunyai nomor telepon (0351) 452989, Madiun 63118, tepatnya berlokasi di Jl. Slamet Riyadi No. 48, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun. Dengan akreditasi A serta sarana dan prasarana yang memadai, antara lain laboratorium komputer, WiFi, dan LCD di setiap ruang kelas, SMK Gamaliel 1 Madiun memiliki fasilitas yang lengkap. Lokasi ini dipilih karena beberapa alasan, antara lain karena SMK Gamaliel 1 Madiun mudah dijangkau dan memiliki fasilitas yang memadai untuk melakukan penelitian, serta sejalan dengan tujuan penelitian, antara lain untuk memahami dan mengatasi ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran kewarganegaraan. Setelah melakukan observasi, peneliti memfokuskan pada pembelajaran Kelas X TKR. Kelas X TKR berjumlah 20 siswa yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. Dengan menggunakan 9 siswa Kelas X TSM. Sebelum peneliti melakukan pembelajaran tunggal di SMK Gamaliel Madiun, peneliti menyajikan perangkat tes berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal. Selanjutnya dilakukan validasi Kelas X TAV SMK Gamaliel 1 Madiun disertai dengan hasil perhitungan validasi menggunakan teknologi korelasi torsi produk Pearson. Setelah diketahui hasil perhitungan, dilakukan perhitungan reliabilitas menggunakan teknologi KR. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan bahwa soal terurai dengan jelas. Hal ini

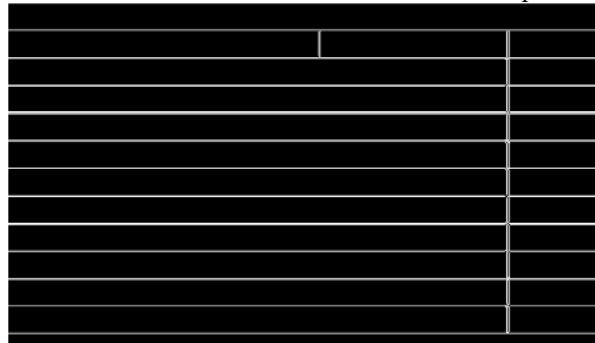
berdasarkan pada perhitungan validitas, reliabilitas, spesifisitas dan tingkat kesulitan soal. Setelah semua perangkat penelitian lengkap, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran dengan bantuan aplikasi Kahoot yang digunakan pada kelas eksperimen. Pertama-tama peneliti mencari terlebih dahulu bahan ajar yaitu materi PPKN Kelas X tentang rumusan Pancasila kemudian melakukan permainan pembelajaran melalui Kahoot Games yang di dalamnya terdapat beberapa soal dan tes. Tahap Pembelajaran Selanjutnya : Hasil Belajar Aktif Siswa Kelas X SMK Menggunakan Kahoot Games.

Langkah 1 selanjutnya dari pembelajaran. Guru melakukan registrasi pada aplikasi Kahoot kemudian setelah siswa dapat melakukan registrasi pada kelas yang telah dibuat oleh guru, guru memimpin jalannya kelas melalui aplikasi Kahoot game. 2. Siswa dapat menjalankan permainan sambil menjawab pertanyaan pada aplikasi Kahoot. 3. Kahoot pada permainan ini memungkinkan guru untuk mengatur waktu permainannya sesuai dengan keinginan guru dan siswa. Di sini guru mengatur waktu permainan selama 30 menit. Pada sesi guru mengecek pertanyaan tentang materi, siswa dapat menanyakan apakah materi yang belum dipahami sudah dipahami.

Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

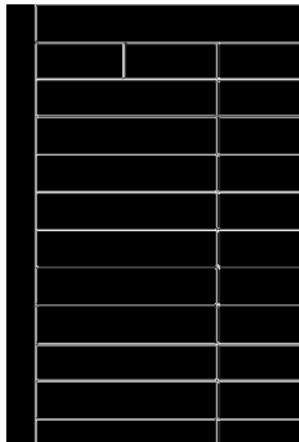
Kelas Eksperimen ini dilakukan di kelas X TKR SMKS Gamaliel 1 Madiun berjumlah 20 Siswa. Dengan pretest 10 Soal dan Posttest 20 Soal.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen



Sebelum intervensi diberikan, Tabel 1 memperlihatkan bahwa kelas eksperimen mencatatkan nilai rata-rata 64,25, median 60, dan modus 60

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen



Berdasarkan Tabel 2, dapat diamati bahwa setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Game Kahoot, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87, median 85, dan modus 85.

Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen ini dilakukan di kelas X TSM SMKS Gamaliel 1 Madiun berjumlah 9 Siswa. Dengan pretest 10 Soal dan Posttest 20 Soal.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi
50	1
55	1
60	2
65	1
70	1
75	1
80	1
85	1
90	1
95	1
100	1

Capaian nilai kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, sebagaimana tertera dalam Tabel 3, dari data tersebut dapat diketahui bahwa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 63,33, median 60, dan modus 60

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi
70	1
75	1
80	2
85	1
90	1
95	1
100	1

Nilai	Frekuensi
70	1
75	1
80	2
85	1
90	1
95	1
100	1

Dari Tabel 4, terlihat bahwa kelas kontrol, setelah diajar dengan cara biasa (model konvensional), mendapat nilai rata-rata 80,56, nilai tengah (median) 80, dan nilai yang paling sering muncul (modus) 80.

Pengujian Prasyarat dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Prosedur pengujian diawali dengan penentuan normalitas distribusi data. Uji Shapiro-Wilk diaplikasikan dalam penelitian ini karena jumlah sampel yang dianalisis kurang dari 50. Batas signifikansi yang ditetapkan untuk uji Shapiro-Wilk adalah 5% atau 0,05

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

A table with 6 rows and 1 column, completely redacted with black boxes. The caption indicates it contains the results of the Shapiro-Wilk normality test.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 5 di atas, dengan melihat data pada tabel *Shapiro-Wilk* diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-post-test* kelas eksperimen $> 0,005$. Begitu pula dengan nilai signifikansi lapisan kontrol *pre-post-test*, nilai signifikansinya $> 0,005$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan keseragaman varians antar sampel yang berasal dari populasi yang sama. Analisis homogenitas varians dilakukan menggunakan program SPSS versi 25.0, dengan kriteria sebagai berikut: Apabila nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan kesamaan varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak, mengindikasikan varians yang tidak homogen pada hasil posttest kedua kelas. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti varians hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

A table with 6 rows and 1 column, completely redacted with black boxes. The caption indicates it contains the results of the homogeneity of variance test.

Berdasarkan tabel 6 diatas, diketahui nilai Sig. *Based on Mean* untuk variable hasil belajar PPKn adalah sebesar 0,227. Karena nilai Sig. $0,227 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil belajar PPKn pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas, data dari kedua kelompok penelitian memenuhi asumsi distribusi normal dan varians yang homogen. Oleh karena itu, uji t sampel

berpasangan diterapkan untuk menganalisis hipotesis penelitian. Analisis ini berfokus pada perbandingan skor pre-test dan post-test pada kelas eksperimen guna menginvestigasi pengaruh penggunaan media game Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar. Keputusan statistik didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dari output SPSS versi 25.0, sebagai panduan dalam interpretasi hasil uji t sampel berpasangan.

- a. Jika nilai Sig 2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima.
- b. Jika nilai Sig 2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima, dan H_a ditolak.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis



Pembahasan

Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan menyenangkan. Media pembelajaran berperan dalam mendorong komunikasi yang efisien antara guru dan siswa, meningkatkan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan. Media Pembelajaran menawarkan beberapa manfaat penting, antara lain: waktu dan fleksibilitas pembelajaran, siswa mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, mengubah peran guru, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih positif, produktif, dan menarik, yang jelas (Rosyad, 2015). Penerapan game Kahoot sebagai media pembelajaran untuk penelitian menunjukkan dampak yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa Game Kahoot efektif meningkatkan keterampilan siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti Game Kahoot menawarkan berbagai manfaat, termasuk metode pengajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, dan kaya yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar Anda. Efek positif ini juga dapat diamati ketika mengubah sikap dan persepsi positif siswa selama pembelajaran. Secara keseluruhan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan teknologi pendidikan berupa permainan Kahoot dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan manfaat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan saat ini. Berdasarkan analisis tabel penelitian, signifikansi hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_A) diterima. Oleh karena itu, kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil pembelajaran preview dan posttesting menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Permainan Kahoot dapat menarik kesimpulan bahwa dapat menghasilkan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan fitur-fitur seperti pengujian, Permainan Kahoot meningkatkan komitmen siswa melalui pembelajaran. Media ini dapat membantu memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi di kelas, membuat pembelajaran lebih menarik dan menarik. Ini juga membantu untuk mempersonalisasi pelajaran dengan menyesuaikan guru dengan kebutuhan dan keterampilan siswa.

KESIMPULAN

Kahoot Games merupakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Media ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang nyaman dan interaktif dengan umpan balik langsung yang memudahkan evaluasi

berkelanjutan. Penggunaan Kahoot Games menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik sebagai respon terhadap perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan penyediaan materi, meningkatkan pemahaman siswa, serta mengatasi permasalahan partisipasi dan motivasi dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Kahoot Games merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan nyaman. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot Games dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang terlihat dalam penulisan artikel ini, terutama kepada pihak institusi, dosen pembimbing, tempat penelitian dan kedua orang tua serta teman-teman yang telah membantu dalam proses penelitian ataupun pembuatan artikel ini.

REFERENSI

- Sugiyono.(2015).Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).Bandung: Alfabeta
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–269. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6466594>
- Rosyad, H. (2015). Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang. <http://lib.unnes.ac.id/29401/1/2302911002.PDF>
- Sabarrudin, Silvianetri, Y. N. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.