

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBANTUAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 01 A.WIDODO

¹Tantri Asmarani, ²Satinem, ³Citra Raflesia

Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: tantri.llg2019@gmail.com, satinem@unpari.ac.id, citra.reflesia@unpari.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran berbentuk kahoot pada mata pelajaran IPA. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data mempunyai nilai rata-rata pada pre test 41,88% dan post test 83,52%, simpangan baku yang terdapat pada pre test sebesar 12,34 sedangkan post test 9,79, terdapat uji normalitas pada penelitian ini dengan data pre test 4,1969 (x^2_{hitung}) 11,07 (x^2_{tabel}) dan post test 1,2546 (x^2_{hitung}) 11,07 (x^2_{tabel}) sehingga dapat dinyatakan dengan $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, uji hipotesis dalam penelitian ini menyatakan post test Z_{hitung} (6,93) dan Z_{tabel} (1,64) sehingga dapat dinyatakan bahwa $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ H_a diterima. Hasil dari penelitian diperoleh dengan nilai rata-rata pada pre test 41,88 meningkat menjadi 83,52 pada post test. Simpulan dari penelitian ini bahwa model pembelajaran gamifikasi berbantuan kahoot signifikan tuntas dengan presentase siswa yang tuntas sebesar 88,00%.

Kata Kunci: Gamifikasi, Kahoot, Hasi Belajar, IPA

ABSTRACT

The research aims to determine the completeness of student learning outcomes through the application of the kahoot-assisted gamification learning model to learning outcomes IPA. The research method used in this research is quantitative. The population and sample in this study amounted to 25 students. The data collection technique used in the research was interviews, observation, test, documentation. Data analysis techniques have average values in the pre-test amounted to 41,88% and post-test 83,52%, standard deviation contained in the pre test amounted to 12,34 whereas post test 9,79, there is a normality test in this study with pre-test data 4,1969 (x^2_{count}) 11,07 (x^2_{table}) and post-test 1,2546(x^2_{count}) 11,07 (x^2_{table}) so it can be expressed as $x^2_{count} \leq x^2_{table}$, hypothesis testing in this research states post-test Z_{count} (6,93) and Z_{table} (1,64) so it can be stated that $Z_{count} \geq Z_{table}$ H_a accepted. The results of the research were obtained with the average score on the pre- test 41,88 increase to 83,52 on post-test. The conclusion of this research is that the kahoot-assisted gamification learning model was completed significantly with the percentage of students who completed it being 88,00%

Keywords: *Gamification, Kahoot, Learning Outcomes, IPA*

A. PENDAHULUAN

Menggunakan model pembelajaran gamifikasi dimana gamifikasi sendiri merupakan teknik permainan yang lebih menarik dari sebelumnya. Teknik permainan ini digabungkan ke dalam proses pembelajaran, model seperti ini bekerja dengan cara membuat materi menjadi jauh lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam pembelajaran yang diinginkan, tujuannya yaitu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian,

Diperlukan pendekatan yang inovatif dalam model pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar IPA, dan salah satu alternatif yang menarik adalah model pembelajaran gamifikasi dengan berbantuan *platform* seperti Kahoot. Dalam pendekatan ini, elemen-elemen permainan (*game*) diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, seperti kompetisi, tantangan, dan ketidakseimbangan. Peran kahoot sendiri dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan rekayasa pedagogik agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui peserta didik dengan baik, tidak dalam suatu kondisi belajar yang memaksa peserta didik untuk mengikuti apa yang diinterfensi guru. Model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik (Hamzah, dkk, 2018).

Gamifikasi adalah penggunaan permainan, pendekatan, dan elemen-elemen permainan ke dalam konteks yang berbeda dari permainan. Dalam arti lain, gamifikasi adalah integrasi dari elemen-elemen dan pemikiran dalam game pada aktivitas yang bukan game (Yunita, 2022).

Gamifikasi adalah alat yang ampuh untuk memberikan pendidikan dan pelatihan di perusahaan. Pertimbangan definisi formal dari permainan dalam konteks pendidikan seperti: pemain, kegiatan berfikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpan balik, hasil yang diukur. Dan semua reaksi

emosional yang terdapat dalam satu struktur (Kapp, 2013).

Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik (Christiani, 2019).

Penggunaan kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar. Kahoot merupakan media pembelajaran yang menjalankan fungsi atens, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran visual, yang sangat digemari oleh generasi digital. Kahoot bisa memenuhi gaya belajar generasi digital (Mustikawati, 2019).

Dengan menggabungkan gamifikasi berbantuan kahoot, mereka dapat membuat pengalaman pembelajaran lebih interaktif dengan bersifat permainan, mereka dapat membuat kuis, tantangan, atau pertandingan. Dengan gamifikasi berbantuan kahoot, siswa harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sulit dengan cepat. Kemudian mereka mendapatkan poin

atau skor berdasarkan seberapa cepat menjawab.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran gamifikasi dengan berbantuan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian kuantitatif yang digunakan untuk meneliti penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan bantuan kahoot terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Desing*, penelitian ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan oleh peneliti berbentuk eksperimen semu dengan kategori *pre-test* dan *pos-test group*.

Alat dan bahan dalam melakukan penelitian ini berupa sedok, gelas, air mineral, gula, garam, dan minyak goreng untuk melakukan praktek dengan menggunakan pendekatan gamifikasi serta menggunakan media berbasis aplikasi kahoot untuk melaksanakan kuis interaktif agar siswa

tidak jenuh setelah proses pembelajaran yang telah diberikan oleh guru di kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda, tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menerapkan model pembelajaran gamifikasi berbantuan media kahoot.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Data Tes Awal (*pre-test*)

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dikelas V, *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kempuan awal pada hasil belajar siswa dalam materi Benda-benda di Sekitar Kita sebelum diberikan perlakuan, soal yang di gunakan dalam *pre-test* berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 17 soal.

Rekapitulasi Data Hasil *pre-test*

No	Kategori	Ket
1	Nilai rata-rata	41,88
2	Simpangan baku	12,34
3	Nilai terendah	24
4	Nilai tertinggi	71
5	Rentang nilai	47
6	Jumlah siswa yang tidak tuntas	24
7	Jumlah siswa yang tuntas	1

Berdasarkan data pre test diperoleh bahwa hanya ada satu siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 70 siswa yang tuntas sedangkan

ada 24 siswa yang nilai nya kurang dari 70, dengan nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 47. Dengan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 41,88 simpangan baku 12,34. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa termasuk kategori belum tuntas. Hal ini di karenakan siswa belum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran gamifikasi berbantuan kahoot.

b. Data Tes Akhir (*Post-test*)

Post-test dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 31 Mei 2024 yang diikuti 25 siswa di kelas yang telah ditentukan sebagai sampel yaitu kelas V SD Negeri 01 A.Widodo. Soal *post-test* yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 17 butir soal.

Rekapitulasi Data Hasil *Post-test*

No	Kategori	Ket
1	Nilai rata-rata	83,52
2	Simpangan baku	9,79
3	Nilai terendah	65
4	Nilai tertinggi	100
5	Rentang nilai	35
6	Jumlah siswa yang tidak tuntas	3
7	Jumlah siswa yang tuntas	22

Dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 70 atau yang tuntas yaitu 22 siswa dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa keseluruhan sebesar

83,52 dan simpangan baku 9,79 nilai tertinggi *post-test* yaitu 100 dan nilai terendah 65 dengan rentang nilai 35. Jadi, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan akhir siswa setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan kahoot termasuk kategori tuntas.

Hasil yang didapatkan dari kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) yang telah dilakukan, bisa dikatakan mengalami peningkatan yang rata-rata kemampuan awal hanya 41,88 sedangkan kemampuan akhir rata-rata nilai siswa 83,52.

c. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas data dengan uji kecocokan χ^2 (*Chi kuadrat*).

Hasil Uji Normalitas Data Tes				
Kelas	χ^2 hitung	Dk	χ^2 tabel	Simpulan
<i>Pre-test</i>	4,1969	5	11,07	Normal
<i>Post-test</i>	1,2546	5	11,07	Normal

Dapat dilihat bahwa data *Post-test* lebih kecil dari pada χ^2 tabel (χ^2 hitung \leq χ^2 tabel). Dengan demikian data *Post-test* berdistribusi normal pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$.

d. Pengujian Hipotesis (Uji-z)

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar kognitif pada masing-masing siswa.

Hasil Uji Hipotesis Data <i>Post-test</i>			
Tes	Z_{hitung}	Z_{tabel}	Keterangan
<i>Post-test</i>	6,93	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ H_a diterima

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dapat diperoleh $Z_{hitung} = 6,93$. Selanjutnya membandingkan Z_{hitung} dengan Z_{tabel} pada daftar distribusi z dengan taraf signifikan $\alpha = (5\%)$ diperoleh $Z_{tabel} = 1,64$. Kriteria pengujiannya jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ ($6,93 \geq 1,64$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya

2. Pembahasan

penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu dengan rincian satu kali pertemuan untuk tes kemampuan awal (*pre-test*), 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan di akhir (*post-test*).

Pada tanggal 20 Mei 2024 yang mana tujuannya untuk mengetahui kualitas dari setiap butir soal yang akan digunakan oleh peneliti. Uji coba yang akan dilakukan yaitu siswa diberikan soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda, sesudah uji coba instrument dilaksanakan kemudian diperoleh data yang menyatakan bahwa soal yang valid adalah 17 soal. Maka 17 soal yang akan digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian sebagai *post-test* dan *pre-test*.

pre-test dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dengan materi Benda-benda di Sekitar Kita. Dengan analisis data *pre-test*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 41,88.

Pertemuan pertama pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024. Peneliti menggunakan model Gamifikasi dimana pada model pembelajaran ini siswa melakukan proses pembelajaran sambil bermain untuk menarik perhatian awal siswa pada materi yang disampaikan oleh peneliti.

Pada pertemuan kedua proses pembelajaran di lakukan pada tanggal 25 Mei 2024, peneliti memberikan pembelajaran berbasis kuis dengan menggunakan media pembelajaran

berupa aplikasi kahoot guna untuk membuat siswa lebih aktif dalam mengerjakan soal yang telah diberikan dengan adanya aplikasi kahoot membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan.

post-test pada tanggal 31 Mei 2024, *post-test* diberikan pada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran. *post-test* digunakan untuk mengukur atau mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Gamifikasi berbantuan Kahoot.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil nilai rata-rata, nilai rata-rata pada *pre-test* 41,88 meningkat menjadi 83,52 pada *post-test* dimana hasil meningkat sebesar 41,64. Sedangkan pada perhitungan uji-Z diperoleh bawah $Z_{hitung} = 6,93 > Z_{tabel} = 1,64$ sehingga terbukti bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 01 A.Widodo setelah diterapkan model pembelajaran Gamifikasi berbantuan Kahoot signifikan tuntas. Rata-rata nilai yaitu 83,52 dan presentase siswa yang tuntas sebesar 88,0%.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin, C.A. dkk (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Jurnal Kehumasan Volume 3*, 43.
- Fazriyah, N. dkk (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang Volume 6*, 139.
- Lina, N. (2019). Perubahan Pola Evaluasi dengan Aplikasi Kahoot. *Jurnal repository iainkudus*, 10-32.
- Listartha, E.M. dkk (2020). Pelatihan Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Bagi Guru-Guru SMK Se-Kecamatan Gorontalo. *Jurnal Widya Laksana Volume 9*, 120.
- Lubis, A.M. dkk(2021). Gamifikasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Kahoot Pada Mata Kuliah Ppkn MI/SD. *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, 156.
- Permana, S.N (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: jurnal pendidikan agama katolik* , 130-132.
- Richardo., Meilani. R. dkk (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning And Motivation On Their Learning Outcoments). *jurnal pendidikan manajemen perkantoran volume 1*, 84-85.
- Ahyar, D.B. dkk (2021). *Model-Model Pembelajaran Volume 1*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Cristiani, N. dkk (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!* Sukabumi: Cv Jejak, Anggota IKAPI.
- Ginting, D. dkk (2021). *Inovasi Dan Pembelajaran Melalui Platfrom Digital Teori Dan Praktik Pengoperasian Volume 1*. Malang: Media Nusa Kreative.
- Kusumojanto, D.D. dkk (2021). *Evaluasi Hots, Menggunakan Aplikasi Digital Pada Mata Pelajaran Ips Volume 1*. Malang: Media Nusa Creative.
- Mulyasa. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Volume 1*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oktavia, S.A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ovan., Saputra. A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web Volume 1*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia .
- Siregar, S. (2014). *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Siyoto, S., Sodik, A.M (2015). *Dasar Metode Peneliian* . Sleman : Literasi Media Publishing.
- Sucianti, I. dkk (2022). *Efektivitas Diri dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisis* . Gowu: CV. Ruang Tentor.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D Volume 29*. Bandung: Alfabeta Cv.

Sugiyono. (2023). *Statistika Untuk Penelitian Volume 32*. Bandung: Alfabeta Cv.