

Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa

Putri Asti Inayatullah¹(✉),
Suprpto², Nadiah³

^{1,2,3}Universitas Islam Jakarta

¹e-mail:

putriaaasti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa di SMK Pelita Tiga Jakarta. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dipilih karena efisien, inovatif, dan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan biaya yang lebih rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Penelitian ini melibatkan 24 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik Cluster Sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi, sedangkan untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik korelasi product moment. Berdasarkan perhitungan, nilai r product moment untuk derajat kebebasan (df) 24 pada tingkat signifikansi 5% adalah 0,404 dan pada 1% adalah 0,515. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai r observasi (r_o) sebesar 0,617 lebih besar dari nilai r tabel (r_t) pada kedua tingkat signifikansi. Oleh karena itu, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa di SMK Pelita Tiga Jakarta. Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan Kahoot dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA KUNCI

media pembelajaran; kahoot; hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Kahoot learning media on student learning outcomes at SMK Pelita Tiga Jakarta. The use of Kahoot as a learning media was chosen due to its efficiency, innovativeness, and ability to help achieve learning objectives at a lower cost. The research method used is a quantitative approach with a correlation method. This study involved 24 students selected using the Cluster Sampling technique. Data collection was conducted through questionnaires and documentation, while data analysis was performed using the product moment correlation technique. Based on calculations, the product moment correlation value for 24 degrees of freedom (df) at a 5% significance level is 0.404, and at a 1% significance level is 0.515. The analysis results show that the observed correlation value (r_o) of 0.617 is greater than the table value (r_t) at both significance levels. Therefore, the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted, indicating a positive effect of Kahoot learning media on student learning outcomes at SMK Pelita Tiga Jakarta. The implication of this study is that Kahoot can be an effective alternative learning media to improve student learning outcomes.

KEYWORDS

learning media; kahoot; learning outcomes



Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara
Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0
International License

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan juga mengalami transformasi yang signifikan. Salah satu perubahan besar yang terjadi adalah pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media, dalam konteks pendidikan, memainkan peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi antara siswa dengan materi yang diajarkan. Kata media berasal dari bentuk jamak dari medium, yang dalam bahasa Latin berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Meskipun istilah "media" memiliki beberapa pengertian, kami membatasinya pada media yang digunakan dalam pendidikan, yaitu media yang berfungsi sebagai sumber dan instrumen kegiatan pendidikan. Medius dalam bahasa Latin, yang secara harafiah berarti "tengah", adalah asal mula kata "media". Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, perangkat untuk menangkap, memeriksa, dan merekonstruksi informasi lisan atau visual terkadang dikategorikan sebagai media grafis, fotografi, atau elektronik. Media didefinisikan oleh AECT (Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi) sebagai semua format dan jalur yang melalui media informasi atau pesan disebarluaskan. Istilah "medium" sering digunakan untuk menyebut media, yang menjelaskan bahwa tujuan media adalah memfasilitasi interaksi yang efektif antara dua elemen kunci dalam pembelajaran, yaitu siswa dan materi pelajaran (Ramli, 2012; Budiman & Nurbani, 2019; Astriyani, 2022).

Struktur pembelajaran harus selaras dengan pandangan dan sudut pandang siswa, sehingga mudah bereaksi terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan ponsel pintar dan peralatan teknis berbasis jaringan pada revolusi industri keempat telah memberikan dampak besar pada banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Aplikasi Kahoot, sebagai respon terhadap perubahan praktis dan teknologi, dapat dimanfaatkan untuk menciptakan desain pembelajaran yang konstruktif. Penggabungan teknologi-teknologi tersebut memungkinkan instruktur memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sukses bagi siswanya. Secara keseluruhan, penggunaan alat-alat ini dapat meningkatkan proses pembelajaran secara positif. Sumarso menggambarkan aplikasi Kahoot sebagai "aplikasi online yang memungkinkan kuis dibuat dan disajikan dengan cara yang menyerupai permainan." Solusi yang benar bernilai poin, dan siswa yang berpartisipasi dapat langsung melihat hasilnya (Sumarso, 2019).

Aplikasi Kahoot diimplementasikan berbasis game, sehingga memberi banyak manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap perubahan persepsi siswa mengenai pembelajaran, sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Sharon E. Smaldino dalam bukunya *Instructional Technology and Media Learning*, seperti yang dikutip oleh Irwan Hamdi, ada beberapa alasan mengapa asesmen dengan permainan menjadi menarik. Pertama, menarik karena siswa akan memiliki daya tarik yang lebih besar ketika mereka diperkenalkan pada bidang studi yang sangat mereka minati—kebiasaan bermain game. Kedua, kebaruan: di tengah rutinitas sehari-hari, pola permainan menawarkan dimensi segar dalam proses pembelajaran. Ketiga, suasana santai dan menyenangkan berasal dari desain permainan instruksional yang selaras dengan jiwa siswa. Keempat, karena banyaknya permainan dan gaya belajar yang berbeda-beda, rasa bosan pun bisa dihilangkan (Hamdi, 2019).

Hasil belajar dalam proses pembelajaran terdiri dari beberapa macam, seperti hasil belajar kognitif, emosional, dan psikomotorik. Menurut Harayadi dkk. (2021), hasil pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua ranah utama, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Ranah kognitif merujuk pada pemahaman dan pengetahuan yang diperoleh siswa, sementara ranah afektif berhubungan dengan sikap, emosi, dan nilai-nilai yang diperoleh melalui pembelajaran. Bloom (1956) juga mengidentifikasi berbagai kategori hasil pembelajaran yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang mendasari pembelajaran dalam konteks ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar siswa di berbagai ranah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memperbaiki pencapaian belajar mereka. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan wawasan bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih menarik dan efektif melalui teknologi, yang dapat diadaptasi oleh pengajar dalam merancang proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan survei dengan responden yang terdiri dari siswa/i Kelas X AKL, MPLB, dan DKV di SMK Pelita Tiga Rawamangun.

Sampel dipilih menggunakan teknik *cluster sampling*, sesuai dengan metode penarikan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini. Populasi penelitian mencakup siswa/i kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta yang berjumlah 24 orang, yang terbagi dalam tiga kelompok kelas: 10 siswa dari kelas X MPLB, 6 siswa dari kelas X AKL, dan 8 siswa dari kelas X DKV. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*, di mana pemilihan sampel dilakukan berdasarkan kelompok kelas yang ada. Menurut Arikunto, dalam penelitian dengan teknik ini, sampel yang diambil berkisar antara 10-25% dari populasi yang ada. Setelah pemilihan sampel, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis statistik untuk menguji kebenaran hipotesis. Data yang akan dianalisis adalah hasil observasi mengenai pengaruh media pembelajaran (variabel X) terhadap hasil belajar siswa (variabel Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

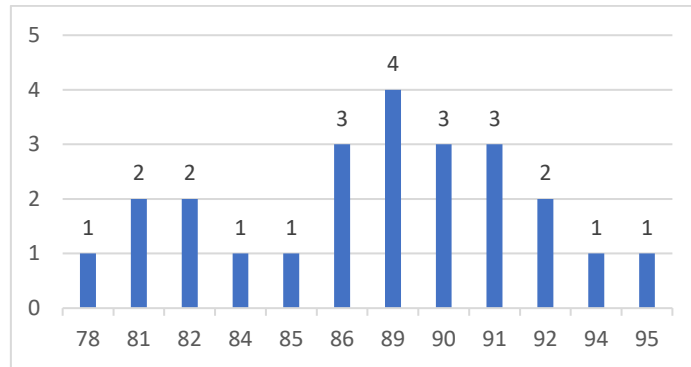
Dalam menganalisis data mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, peneliti memberikan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan dua variabel utama. Variabel X dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Kahoot, yang digunakan sebagai alat untuk mengukur dampaknya terhadap proses pembelajaran. Sementara itu, variabel Y merujuk pada hasil belajar siswa, yang dievaluasi berdasarkan pemahaman dan pencapaian mereka setelah menggunakan media tersebut. Peneliti mengumpulkan data melalui angket dan observasi yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Hasil dari seluruh penilaian angket variabel X dan hasil nilai UAS siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Skor Angket Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa

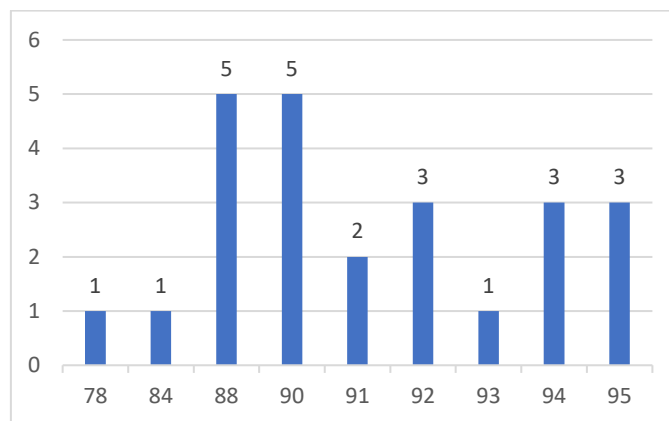
No.	Var. X	Var. Y	X ²	Y ²	XY
1	91	94	8281	8836	8554
2	95	95	9025	9025	9025
3	86	88	7396	7744	7568
4	90	91	8100	8281	8190
5	92	92	8464	8464	8464
6	78	90	6084	8100	7020
7	81	88	6561	7744	7128
8	86	92	7396	8464	7912
9	89	90	7921	8100	8010

10	82	78	6724	6084	6396
11	81	90	6561	8100	7290
12	85	91	7225	8281	7735
13	82	84	6724	7056	6888
14	92	92	8464	8464	8464
15	84	90	7056	8100	7560
16	89	95	7921	9025	8455
17	89	88	7921	7744	7832
18	91	93	8281	8649	8463
19	89	90	7921	8100	8010
20	86	88	7396	7744	7568
21	91	94	8281	8836	8554
22	90	88	8100	7744	7920
23	94	94	8836	8836	8836
24	90	95	8100	9025	8550
Jumlah	2103	2170	184739	196546	190392

Berdasarkan Tabel 1 di atas, peneliti menganalisis data mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di SMK Pelita Tiga Jakarta dengan menggunakan metode distribusi frekuensi. Langkah pertama adalah menjumlahkan variabel X (media pembelajaran Kahoot) dan variabel Y (hasil belajar siswa), dimana diperoleh nilai $N = 24$, $\sum X = 2103$, $\sum Y = 2170$, $\sum X^2 = 184739$, $\sum Y^2 = 196546$, dan $\sum XY = 190392$. Selanjutnya, untuk mencari rentang kelas, peneliti mengurangi skor tertinggi dengan skor terendah pada masing-masing variabel, yang menghasilkan rentang $X = 17$ dan rentang $Y = 17$. Kemudian, untuk menentukan banyak kelas (BK), peneliti menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dengan $n = 24$, yang menghasilkan 5 kelas setelah pembulatan. Pada langkah berikutnya, peneliti menghitung panjang kelas interval (i) dengan membagi rentang (R) dengan banyak kelas (BK). Hasilnya, panjang kelas interval untuk variabel X dan Y masing-masing adalah 3. Terakhir, peneliti menyusun distribusi frekuensi berdasarkan panjang kelas interval ini untuk kedua variabel, yang memungkinkan untuk menganalisis bagaimana media pembelajaran Kahoot memengaruhi hasil belajar siswa dengan lebih jelas dan sistematis.



Gambar 1 Grafik Frekuensi Variabel (X)



Gambar 2 Grafik Frekuensi Variabel (Y)

Selanjutnya mencari rata-rata (mean), yang dihitung dengan rumus pembagian antara jumlah total skor ($\sum X$) dengan jumlah responden (N). Untuk variabel X, jumlah skor ($\sum X$) adalah 2103, yang dibagi dengan $N = 24$, menghasilkan rata-rata 88. Sementara itu, untuk variabel Y, jumlah skor ($\sum Y$) adalah 2170, yang dibagi dengan $N = 24$, menghasilkan rata-rata 90. Kemudian mencari angka indeks korelasi antara variabel X (Media Pembelajaran Kahoot) dan variabel Y (Hasil Belajar). Berdasarkan perhitungan, nilai korelasi (r_{xy}) antara kedua variabel adalah 0,617 atau 61%, yang menunjukkan adanya pengaruh positif yang cukup kuat antara penggunaan media pembelajaran Kahoot dan hasil belajar siswa. Nilai korelasi ini, yang terletak di antara 0,40 dan 0,70, mengindikasikan bahwa hubungan antara media pembelajaran dan hasil belajar siswa adalah sedang atau cukup signifikan, sesuai dengan interpretasi tabel korelasi.

Mengacu pada data yang diperoleh melalui analisis non parametrik menggunakan SPSS versi 25, berikut ini adalah hasilnya:

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Hasil Belajar	90.42	3.855	24
Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot	87.63	4.490	24

Gambar 3 Hasil Analisis Korelasi Var X dan Var Y

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 25 dapat diketahui nilai rata-rata (mean) dari dua variabel di atas yaitu, Variabel X dengan nilai rata-rata sebesar 90,42 dibulatkan menjadi 90 dan Variabel Y sebesar 87,63 dibulatkan menjadi 87.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change
1	.617 ^a	.381	.353	3.101	.381

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot

Gambar 4 Analisis Korelasi Var X dan Var Y

Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa R atau koefisien korelasi adalah 0,617 menggunakan SPSS 25, R Square adalah 0,381, dan standar error estimasi adalah 3,101. Besarnya hubungan antara Variabel Independen X dengan Variabel Dependen Y dijelaskan oleh nilai R. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan tabel 4.13 di atas, nilai koefisien korelasi sebesar 0,617 terlihat jelas, dan hasil ini sesuai dengan perhitungan statistik numerik yang ditunjukkan pada langkah 7

Correlations

		Hasil Belajar	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot
Pearson Correlation	Hasil Belajar	1.000	.617
	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot	.617	1.000
Sig. (1-tailed)	Hasil Belajar	.	.001
	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot	.001	.
N	Hasil Belajar	24	24
	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot	24	24

Gambar 5 Korelasi

Dari hasil output di atas, terlihat bahwa nilai korelasi yang tercatat adalah 0,617 atau 0,61. Ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar di SMK Pelita Tiga Jakarta. Pernyataan ini diperkuat oleh nilai koefisien korelasi yang disesuaikan (adjusted), yang mencapai 61%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di SMK Pelita Tiga Jakarta, ditemukan bahwa nilai korelasi antara variabel media pembelajaran (Kahoot) dan hasil belajar siswa adalah 0,617. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan media pembelajaran Kahoot dan prestasi akademik siswa. Berdasarkan perhitungan, nilai "ro" sebesar 0,617 lebih besar dari nilai "rt" yang masing-masing sebesar 0,404 dan 0,515 pada tingkat signifikansi 5% atau 1%, yang berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Keunggulan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana juga diungkapkan oleh Sumarso (2019) dan Budiman (2019). yang menyatakan bahwa media berbasis game dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Harapannya, penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi lebih lanjut jenis media pembelajaran lainnya yang juga memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar, serta mengembangkan metode evaluasi yang lebih beragam. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang dapat dijadikan dasar bagi pengembangan kurikulum dan metode pengajaran di tingkat pendidikan vokasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2018). Pengembangan Kurikulum di Sekolah. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Astriyani, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 2(2), 157-163.

- Budiman, R. D. A., & Nurbani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran pengenalan sistem operasi berbasis android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 183-197.
- Budiman, R. D. A., & Verawardina, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality. *METIK JURNAL*, 3(1), 38-45.
- Dwi, A. (2023). *Macam-macam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Farid, Z. L., & A. W. (2018). Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Gres*.
- Gres, N. K. D. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(4), 101-110.
- Hamdi, I. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Motivasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 5(1), 78-84.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, 120-130.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTAlim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548-4419.
- Izzaty, R. E. (2017). Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 142-148.
- Kartini, K. S., & Putra, N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(02), 8-12.
- Khoerul Ummah. (2022). No Title. *Haaretz*, 4(8.5.2017), 2003-2005.
- Muhaimin, A. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Sosial bagi Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(3), 45-56.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 659-670.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 55-61.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33-39. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Rista, N., & Ubaydillah, U. (2021). Pengaruh Media Google Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Terpadu Ibnu Muay Babelan Bekasi. *JUSIE (Jurnal Sosial dan Ilmu Ekonomi)*, 6(02), 128–137. <https://doi.org/10.36665/jusie.v6i02.436>
- Rohmah, D. N. (2020). Hubungan Antara Motivasi dan Kesiapan Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Al Amien Kota Kediri pada Mata Pelajaran Alqur'an Hadist. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1–46.
- Suhartono. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Materi Pembelajaran Haji dan Umrah melalui Penerapan Metode Advokasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 110-120.
- Sumarso. (2019). Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot. *Combro*, 44–45.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, S. E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yoga, M. (2018). Implementation of Kahoot Application to Improving Interest of Civic Education Learning. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2), 56-60.
- Yulianti, T., Herkulana, & Achmadi. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1), 1–11.