

Gamfication dalam Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dengan Aplikasi Kahoot Mata Pelajaran Informatika SMA Negeri 14 Maros

Sunarti Rasdin¹, Ananda Amalia Rahma², Nasir³, Sadriana Ayu⁴, Muhammad Wahyu⁵

¹⁻⁴Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, ⁵SMA Negeri 14 Maros

Email : sunarti.rasdin@gmail.com¹, Anandaamalia189@gmail.com², nasir@unismuh.ac.id³, sadrianaayu@gmail.com⁴, watashiwahyu@gmail.com⁵

Korespondensi : sunarti.rasdin@gmail.com

Abstract. *This research is classroom action research (Classroom Action research) which aims to deretmine tha improvement in student learning outcomes in the informatics subject class X.1 SMA Negeri 14 Maros. The research subjects were students in class X.1 of SMA Negeri 14 Maros for the 2023/2024 academic year with a tital of 36 students. This research was conducted in two cycles and each cycle consisted of 4 meetings. The results of this research show that the application of kahoot game-based media can increase student activity and learning outcomes in informatics subjects. Quatitative analysis shows that learning outcomes in the initial test were 33.33%, in cycle i there was an increase of 55.55% and then in cycle II it became 88.88%. This means that there is a significant increase in student learning outcomes.*

Keywords: *Gamification, Learning Evaluation, Kahoot Application, Motivation, Engagement, Students.*

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros. Subyek penelitian adalah siswa kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 36 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Dari hasil penelitian ini menunjukkan penerapan media berbasis game *Kahoot* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Analisis kuantitatif menunjukkan hasil belajar pada test awal sebesar 33.33% pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 55.55% dan kemudian pada siklus II menjadi 88.88%. Hal ini berarti ada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Kahoot, Motivasi, Keterlibatan, Siswa.*

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia memiliki beberapa faktor, faktor terpenting dalam pendidikan yakni hidup bersosial dengan masyarakat. Karena dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih baik untuk mengubah strata sosialnya. Pendidikan berfungsi juga untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa (Hadis, 2022).

Game edukasi Kahoot dapat diakses secara gratis, selain itu juga mudah dalam pengoperasiannya. Game edukasi Kahoot memiliki 3 fitur yaitu quiz, jumble, discussion, dan survey yang dapat menjadi pilihan untuk membuat belajar lebih menarik dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. (Wigati, 2019) Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk

menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Kedekatan peserta didik dengan smartphone dan komputer dalam kehidupan sehari-hari harus dijadikan keuntungan bagi para guru untuk dijadikan alat penambah motivasi dalam belajar.

Aplikasi Kahoot menyediakan berbagai fitur yang mendukung penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran. Salah satu fitur utamanya adalah kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau komputer. Dalam kuis ini, guru dapat membuat pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran.

Peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan menggunakan perangkat mereka. Proses menjawab pertanyaan dilakukan secara real-time, sehingga peserta didik dapat melihat peringkat mereka secara langsung. Hal ini memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk berpartisipasi dengan baik dalam evaluasi pembelajaran.

Selain itu, Kahoot juga menyediakan fitur leaderboard yang menampilkan peringkat peserta didik berdasarkan skor yang mereka peroleh. Fitur ini dapat meningkatkan semangat persaingan di antara peserta didik, sehingga mereka akan berusaha lebih keras untuk meraih skor yang tinggi.

Selain kuis, Kahoot juga menyediakan fitur game-based learning yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain. Dalam fitur ini, peserta didik dapat memainkan permainan yang didesain khusus untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot memiliki beberapa manfaat. Pertama, dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat membuat format evaluasi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Kedua, peserta didik dapat melihat hasil evaluasi secara langsung, sehingga mereka dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Ketiga, fitur leaderboard dan game-based learning dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan tahap pelaksanaan meliputi: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, evaluasi, dan refleksi secara berulang sesuai dengan siklus pembelajaran yang dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 14 Maros yang bertempat di Jl. Poros Moncongloe Bulu Kec. Moncongloe, Kab. Maros, Sulawesi Selatan 90562. Penelitian ini dilaksanakan saat semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah kelas X.1 semester ganjil SMA Negeri 14 Maros sebanyak 36 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I dilaksanakan sebuah tes pada hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah penyajian yaitu selama tiga kali pertemuan. Adapun data hasil dari pemberian tes awal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Statistik Skor Penguasaan Siswa pada Tes Awal

Statistik	Skor Statistik
Jumlah Siswa	35
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	50
Rentang Skor	30
Skor Rata-Rata	68.05

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa skor rata-rata belajar siswa pada mata pelajaran Informatika setelah dilakukan tes awal adalah 68.05 dari skor ideal yaitu 100, skor tertinggi yang diperoleh adalah 80, skor terendah 50 dan rentang skor yaitu 30 Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tes hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan yaitu 75 atau masih rendah. Selanjutnya pada tabel 1.2 di bawah ini, menunjukkan presentase dari penguasaan siswa :

Tabel 1.2
Distribusi Frekuensi dan Presentase Penguasaan Siswa pada Tes Awal

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0-34	Sangat Rendah	0	0
2	35-54	Rendah	4	11.11
3	55-69	Sedang	12	33.33
4	70-84	Tinggi	20	55.55
5	85-100	Sangat Tinggi	0	0

Pengkategorisasian pada tabel 1.2 dilihat bahwa dari 36 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian, terdapat 4 siswa dengan presentase 11.11% dikategorikan dengan tingkat penguasaan yang rendah, 12 siswa dengan presentase 33.33% dikategorikan sebagai tingkat penguasaan sedang, 20 siswa dengan presentase 55.55% dikategorikan dengan tingkat penguasaan tinggi. Apabila kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada tes awal dianalisis, maka presentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.3
Distribusi frekuensi ketuntasan belajar siswa pada tes awal

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
------	-----------	------------	----------

0-74	24	66.66	Tidak Tuntas
75-100	12	33.33	Tuntas
Jumlah	36	100	

Dari tabel 1.3 diatas menunjukkan bahwa pada tes awal presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 33.33% yaitu 12 dari 36 siswa termasuk dalam kategori tuntas, sedangkan 66.66% atau 24 dari 36 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa dari 36 siswa masih ada 24 siswa yang belum tuntas hasil belajarnya dan memerlukan perbaikan pada pembelajaran siklus I.

Tabel 1.4
Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada Tes Siklus I

Statistik	Skor Statistik
Jumlah Siswa	35
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	60
Rentang Skor	25
Skor Rata-Rata	74.13

Pada tabel 1.4 menunjukkan bahwa skor rata-rata pada hasil belajar siswa mata pelajaran Informatika setelah tes siklus I adalah 74.13 dari skor ideal, yaitu 100. Skor tertinggi yang diperoleh yaitu 85, skor terendah 60 dan rentang skor adalah 25. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I :

Tabel 1.5
Presentase skor hasil belajar siswa Kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros pada Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0-34	Sangat Rendah	0	0
2	35-54	Rendah	0	0
3	55-69	Sedang	9	25
4	70-84	Tinggi	24	66.66
5	85-100	Sangat Tinggi	3	8.33

Berdasarkan tabel 1.5 di atas ditunjukkan bahwa dari 36 siswa telah diberikan tindakan siklus I, sebanyak 9 siswa dengan presentase 25% masuk dalam kategori Sedang, 24 siswa dengan presentase 66.66% masuk dalam kategori tinggi, 3 siswa dengan presentase 8.33% masuk dalam kategori Sangat Tinggi. Sedangkan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dapat dilihat berdasarkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan dikelompokkan dalam kategori tuntas dan tidak tuntas, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase ketuntasan belajar mata pelajaran Informatika pada siklus I dan dapat dilihat pada tabel 1.6 di bawah ini.

Tabel 1.6
Distribusi ketuntasan belajar Informatika Kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros pada Siklus I

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
0-74	16	44.44	Tidak Tuntas
75-100	20	55.55	Tuntas
Jumlah	36	100	

Berdasarkan tabel 1.6 terlihat bahwa hasil ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 44.44% atau 16 siswa dari 36 siswa berada dalam kategori tidak tuntas dan 55.55% atau 20 dari 36 siswa berada dalam kategori tuntas. Hal ini berarti bahwa terdapat 16 siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 85% dari jumlah siswa yang tuntas. Data hasil penelitian dari siklus I dianggap belum tuntas karena yang tuntas hanya 55.55%. Penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, peningkatan hasil belajar belum tercapai.

Tabel 1.7
Statistik Skor Penguasaan Siswa pada tes Siklus II

Statistik	Skor Statistik
Jumlah Siswa	35
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	90
Skor Terendah	70
Rentang Skor	20
Skor Rata-Rata	80.58

Pada tabel 1.7 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika setelah siklus II adalah 80.58 dari skor ideal 100. Skor tertinggi 90,, skor terendah 70 dan rentang skor adalah 20.

Tabel 1.8
Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil belajar siswa kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros pada Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0-34	Sangat Rendah	0	0
2	35-54	Rendah	0	0
3	55-69	Sedang	0	0
4	70-84	Tinggi	23	63.88
5	85-100	Sangat Tinggi	13	36.11

Berdasarkan tabel 1.8 menunjukkan bahwa dari 36 siswa kelas X.1, setelah diberikan tindakan siklus II, 23 siswa dengan presentase 63.88% masuk dalam kategori tinggi dan 13 siswa dengan presentase 36.11% masuk kategori sangat tinggi. Sedangkan ketuntasan belajar dapat dilihat berdasarkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan dikelompokkan dalam kategori tuntas dan tidak tuntas, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase ketuntasan belajar mata pelajaran Informatika pada siklus II dapat dilihat pada tabel 1.9 berikut.

Tabel 1.9
Distribusi ketuntasan belajar Informatika Kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros pada Siklus II

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
0-74	4	11.11	Tidak Tuntas
75-100	32	88.88	Tuntas
Jumlah	36	100	

Berdasarkan tabel 1.9 diatas, terlihat bahwa hasil ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 88.88% yaitu 32 siswa berada dalam kategori tuntas. Berdasarkan tujuan yang ingin

dicapai, yaitu terjadi peningkatan hasil belajar yang dinyatakan berdasarkan kriteria hasil belajar mengenai ketuntasan kelas secara klasikal, yaitu $\geq 85\%$ dari jumlah siswa yang tuntas, data dari hasil penelitian pada siklus II di atas dianggap tuntas karena siswa yang tuntas telah mencapai 88.88% sehingga penelitian ini dianggap berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X.1 di SMA Negeri 14 Maros, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa pada siklus I 55.55% kemudian pada siklus II menjadi 88.88%. Berarti terjadi peningkatan hasil belajar klasikal siswa 33.33%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Serly Wardana & Endra Murti Sagoro. 2019. Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII, No. 2
- Arsyad, A. 2021. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8(1):19-35.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto, (2015). Implementasi penelitian Tindakan Kelas, *scaolaria*, Vol. 5, No. 3 : 47-58.
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79.
- Elita, V. V. P., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu- Ilmu Sosial*, 16(2), 141-150.
- Firmansyah, M. D. (2020). Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework. 65.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.