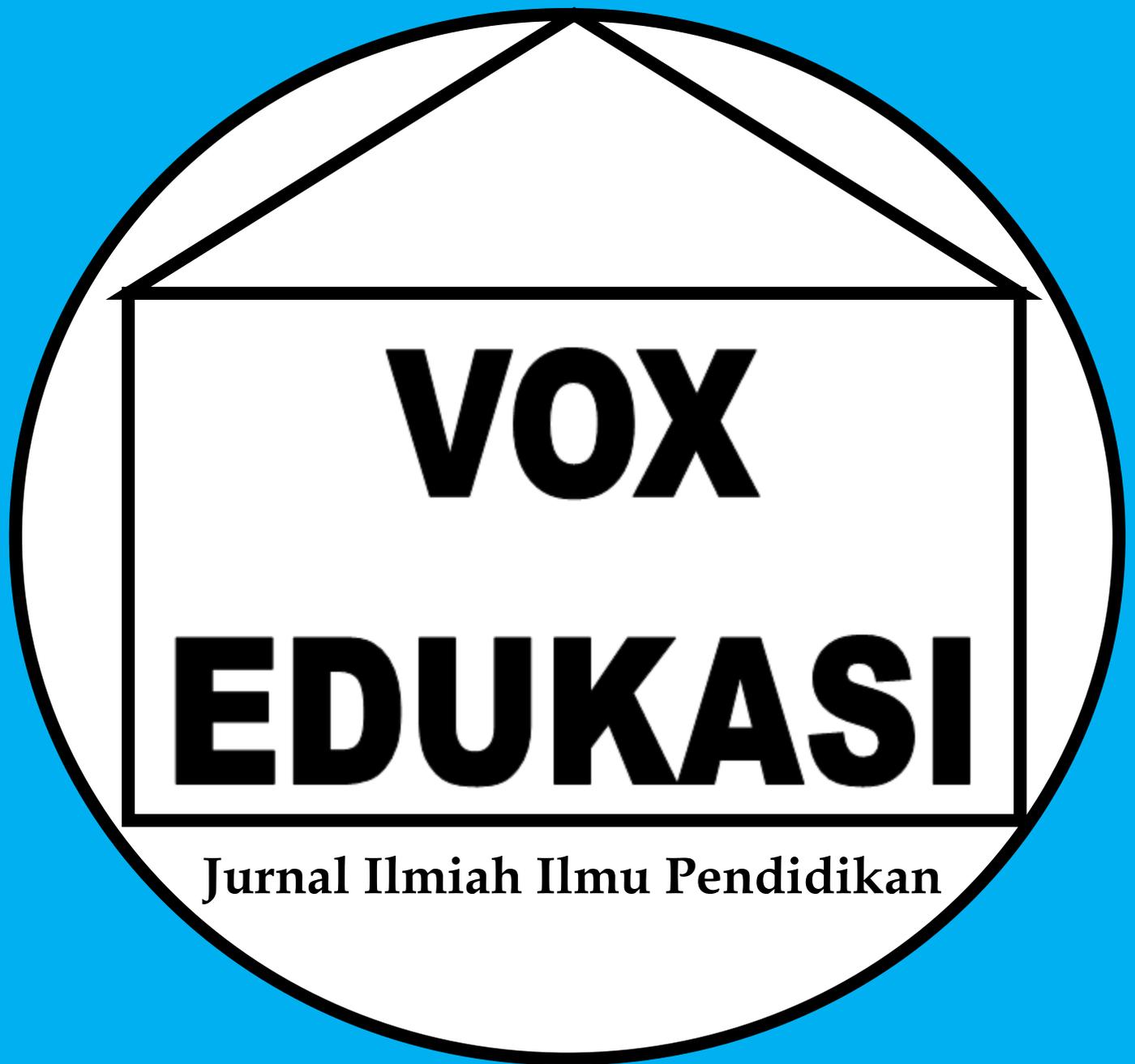


Volume 9. No. 1 April 2018

ISSN 2086 - 4450



Vox Edukasi	Volume 9	Nomor 1	Halaman 01- 81	Sintang April 2018	ISSN 2086 -4450
----------------	-------------	------------	-------------------	--------------------------	--------------------

**SUSUNAN DEWAN REDAKSI**  
**VOX EDUKASI**  
JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN  
VOL. 9 No. 1 April 2018

---

**EDITOR IN CHIEF:**

Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd.  
(*STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*)

**EDITORIAL BOARD:**

Anyan, M.Kom.  
(*STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*)

**REVIEWERS:**

Dr. Hilarius Jago Duda, S.Si., M.Pd.  
(*STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*)

Herpanus, S.P., M.A., Ph.D  
(*STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*)

Bintoro Nugroho, M.Si., Ph.D  
(*Universitas Tanjungpura Pontianak*)

Eliana Yunitha Seran, M.Pd.  
(*STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*)

Mardawani, M.Pd.  
(*STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*)

Dessy Triana Relita, M.Pd.  
(*STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*)

---

---

**Alamat Redaksi**

Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat  
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat  
Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4 Kapuas Kanan Hulu Sintang Kalimantan Barat  
Kotak Pos 126, Kalbar, Hp/Telp. (0565) 2025366/085245229150/085245847748)  
Website: <http://jurnal.stkipsintang.ac.id/indek.php/voxedukasi>  
Email: [lppmpersadakhatulistiwa@yahoo.co.id](mailto:lppmpersadakhatulistiwa@yahoo.co.id) / [lppm@stkippersada.ac.id](mailto:lppm@stkippersada.ac.id)

**VOX EDUKASI**  
 JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN  
 VOL. 9 No. 1 April 2018

**DAFTAR ISI**

THE INFLUENCES OF FLASHBACK TO THE PLOT “THE IRON LADY” MOVIE <b>Thomas Joni Verawanto Aristo</b> <i>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang</i>	01–10
STUDENTS’ WRITING DIFFICULTY IN COMPOSING A DESCRIPTIVE TEXT (A Quantitative Study of the First Year Students at STKIP Persada Khatulistiwa Sintang) <b>Wa Ode Ritna Yuniyr Ullah</b> <i>Prodi Pendidikan Ekonomi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang</i>	11–21
STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA <b>Gres Dyah Kusuma Ningrum</b> <i>Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang</i>	22–27
APPLYING ESA (ENGAGE, STUDY, ACTIVATE) STRATEGY TO IMPROVE STUDENTS’ SPEAKING ABILITY <b>Ilinawati</b> <i>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang</i>	28–40
A STUDY OF MIND MAPPING COLLABORATIVE WRITING TECHNIQUES FOR TEACHING WRITING DESCRIPTIVE TEXTS <b>Sijono</b> <i>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang</i>	41–55
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN 25 RAJANG BEGANTUNG II MELALUI TEKNIK PROBING-PROMPTING <b>Andri, Anyan &amp; Lenni Marsella Sarry</b> <i>Prodi PGSD, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang</i>	56–70
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS EMPAT PILAR PENDIDIKAN MELALUI OUTDOOR-INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN KEBIASAAN BEKERJA ILMIAH PADA MATERI MOMEN GAYA, FLUIDA, DAN KESEIMBANGAN STATIS DI IKIP PGRI PONTIANAK <b>Lukman Hakim, Suparmi, &amp; Mohammad Masykuri</b> <i>Program Studi Magister Pendidikan Sains Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta</i>	71–81

## STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA

**Gres Dyah Kusuma Ningrum**  
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang  
email: [gres.dyah.ft@um.ac.id](mailto:gres.dyah.ft@um.ac.id)

**Abstract:** The purpose of this research is to know the contribution of interactive quiz media to the improvement of student learning outcomes. This research is a quasi-experimental research. Data collection using questionnaire method, test, and analyzed by descriptive quantitative. The sample of research is student of class of 2017 PTI program off A and B. Sampling technique using purposive sampling, Offering A as experiment group and Offering B as control group. The results showed that student learning outcomes with the use of interactive quiz-based kahoot! educational game better than using powerpoint based quiz media.

**Keywords:** *Contribution, Interactive Quiz, Learning Outcomes.*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kontribusi media kuis interaktif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Pengumpulan data menggunakan metode angket, tes, dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian yaitu mahasiswa angkatan 2017 program studi PTI off A dan B. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, Offering A sebagai kelompok eksperimen dan Offering B sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan penggunaan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! lebih baik dibandingkan menggunakan media kuis berbasis powerpoint.

**Kata Kunci:** Kontribusi, Kuis Interaktif, Hasil Belajar.

### PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran pada suatu perkuliahan dapat diukur dari keberhasilan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah. Keberhasilan dapat dilihat dari tingkat pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Mahasiswa dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi maka semakin

tinggi prestasi belajarnya. Selain itu, faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah ketepatan penggunaan model dan media pembelajaran. Seorang dosen untuk diharuskan memahami metode pembelajaran terutama berkaitan pemilihan model-model pembelajaran. Menurut Suprijono (2011: 46) melalui model pembelajaran dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan meng

ekspresikan ide. Model pembelajaran para perancang pembelajaran dan merencanakan aktivitas belajar mengajar. (Arsyad, 2014:3), manfaat media pembelajaran diantaranya adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar.

Arsitektur dan organisasi komputer (Arsikom) adalah salah satu sajian mata kuliah dengan tingkat pemahaman konsep yang tinggi. Arsikom merupakan jenis Matakuliah Keilmuan dan Keterampilan dimana matakuliah tersebut bertujuan untuk meningkatkan ilmu dan keterampilan mahasiswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran seorang dosen memerlukan suatu inovasi-inovasi tidak hanya pada media pembelajaran namun model evaluasi juga perlu dilakukan inovasi. evaluasi sebagai bentuk tolak ukur prestasi keberhasilan suatu pembelajaran.

Hamdani (2011:137) mengatakan bahwa “prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara

berfungsi pula sebagai pedoman bagi individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Winkel (dalam Hamdani, 2011:138) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Dalam penelitian ini, prestasi belajar diartikan sebagai hasil proses belajar yang berupa simbolisasi penguasaan mahasiswa dalam mata kuliah arsitektur dan organisasi komputer.

Kahoot!” adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. “Kahoot!” dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform “Kahoot!” dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini. “Kahoot!” dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang

menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Mengutip dari Official Websiet Kahoot (2017), “Kahoots are best played in a group setting, for example, a classroom. Players answer the questions on their own devices, while games are displayed on a shared screen to unite the lesson. It creates a ‘campfire moment’ encouraging players to look up and celebrate together. Besides creating your own kahoots, you can search among millions of existing games.”

Kahoot memiliki empat fitur yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. 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.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran ditemui beberapa fakta yaitu rendahnya pemahaman mahasiswa menyelesaikan soal yang berhubungan dengan teori konsep. Hal itu dikarenakan mahasiswa berpikir abstrak dalam suatu materi yang

diberikan. Oleh karena itu, peneliti berupaya menggunakan game kuis interaktif kahoot! sebagai media pembelajaran agar mahasiswa langsung mendapatkan hasil evaluasi (*feedback*). Dengan adanya media pembelajarangame interaktif kahoot! diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipakai untuk menguji suatu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendiskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan adapula yang bersifat mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman atau mendeskripsikan banyak hal (Subana dan Sudrajat, 2005:56) . Subyek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang angkatan 2017. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Pengambilan kelas berdasarkan

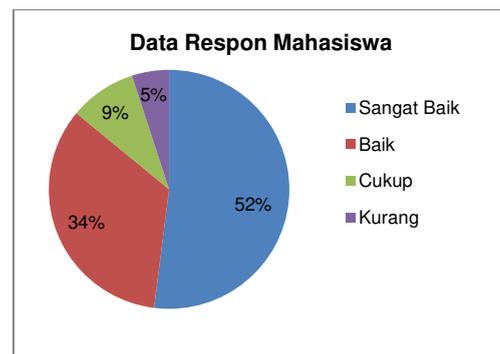
pertimbangan dari kelas yang diampu adalah offering A dan Offering B, Offering A sebagai kelas kontrol dengan penerapan kuis berbasis power point dan Offering B sebagai kelas eksperimen dengan kuis berbasis interaktif menggunakan kahoot!. Variabel dalam penelitian ini adalah Variabel bebas yaitu model kuis (X), dan Variabel terikat yaitu hasil belajar ( $Y_1$ ) dan Motivasi Belajar ( $Y_2$ ). Desain penelitian menggunakan pola posttest only control group design. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *posttest* untuk mengukur hasil belajar mahasiswa dan metode angket untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linier dan *Post Hoc Comparison* dengan syarat sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data dilakukan pada nilai posttest sebagai nilai pengetahuan, nilai keterampilan dan nilai sikap. Suatu variabel dikatakan beda apabila probabilitas atau signifikansinya kurang dari 0,05, dan variabel dikatakan tidak berbeda apabila probabilitas atau signifikansinya lebih dari 0,05 (Santosa dan Ashari, 2005:78).

oleh dosen. Sampel dari penelitian ini

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar yang telah direkam yaitu nilai pengetahuan yang diperoleh dari nilai posttest mahasiswa. Data respon mahasiswa diperoleh dari hasil pembagian angket respon mahasiswa terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot!kelompok eksperimen, kemudian ditabulasi, dan dihitung perbandingan persentase respon mahasiswa. Data respon mahasiswa dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 1. Data Respon Mahasiswa**

Berdasarkan Gambar 1. dapat dilihat bahwa dapat diketahui bahwa sebanyak 23 mahasiswa (52,3%) memiliki respon yang sangat baik terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot!, 15 mahasiswa (34,1%) memiliki respon baik, 4 mahasiswa (9,1%) cukup, dan hanya 2 mahasiswa

(4,5%) yang memiliki respon kurang terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot!.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan SPSS dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Signifikansi perbedaan hasil belajar ini didukung dengan perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelompok yang memiliki selisih sebesar 6,2 satuan, yaitu 88 untuk kelompok eksperimen dan 79,8 untuk kelompok kontrol. Hasil belajar diambil dari penjumlahan nilai posttest.

**Tabel 1. Deskripsi Nilai Post-tes**

Nilai	Rata-rata eksperimen	Rata-rata Kontrol
Post-test	88	79,8

Berdasarkan Tabel 1. perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol dikarenakan mahasiswa kelompok eksperimen lebih aktif dan lebih santai dalam pelaksanaan kuis. Mahasiswa mendapatkan umpan balik (*feedback*) langsung dari kuis yang dilaksanakan, sehingga pemantapan dan evaluasi kembali terhadap suatu materi langsung diberikan. Antusiasme dan

motivasi mahasiswa kelompok eksperimen juga lebih tinggi, dibuktikan dari rubrik penilaian sebesar 89% mahasiswa kelompok eksperimen lebih siap untuk mengikuti kuis dari pada kelompok kontrol yang hanya 65%.

Pengujian terhadap pengaruh kuis terhadap hasil belajar dengan menggunakan bantuan *SPSS Windows* menunjukkan bahwa penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! cukup berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen sebesar 34,78%, serta dapat diprediksi melalui persamaan regresi yaitu  $Y = 38,803 + 0,567 X$ . Setiap kenaikan satu satuan skor metode belajar (X). cenderung diikuti oleh kenaikan skor hasil belajar sebesar 0,567 satuan. Hasil *R Square* menunjukkan sebesar 91,1% yang mana persentase tersebut merupakan besarnya sumbangan pengaruh penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot!. Jadi, dapat disimpulkan jika semakin tinggi skor penggunaan media kuis, maka semakin tinggi pula skor hasil belajar mahasiswa.

Skor media kuis merupakan skor total tiap siswa, yang diperoleh dari tabulasi data angket respon siswa

terhadap keterlaksanaan penggunaan yang diterapkan semakin baik, maka respon siswa terhadap penggunaan media tersebut juga akan semakin baik atau menghasilkan skor total yang semakin tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan dengan penerapan media kuis yang lebih baik motivasi, antusiasme mahasiswa juga akan lebih baik yang tentunya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar mahasiswa. Karena penerapan penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! dapat mempercepat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan karena memberikan umpan balik (feedback) secara langsung. Mahasiswa dapat lebih memantapkan kembali dan berani menyampaikan pendapat terhadap materi yang dirasa memiliki pemahaman yang kurang.

## KESIMPULAN

Bertolak dari temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan

media kuis interaktif. Jika media kuis sebagai berikut. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara mahasiswa yang dengan penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! dan mahasiswa dengan penerapan media kuis berbasis power point. Terdapat pengaruh sebesar 34,78% antara penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen. Ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen pada saat postes (88%) lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (79,8%).

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Official Website 'Kahoot!'. 2017. <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Diakses pada 20 September 2017.
- Subana dan Sudrajat. 2015. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Santosa dan Ashari. 2005. Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS. Yogyakarta: ANDI

Suprijono, Agus. 2011. Model-Model  
Pembelajaran. Jakarta:  
Gramedia Pustaka Jaya.