

Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ni Wayan Pitriani¹, Nyoman Dantes², Sariyasa³

^{1,2,3}Pasca Sarjana Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

¹pitriani@student.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V Gugus IV Banjar yang berjumlah 142 siswa. Penelitian ini tergolong jenis eksperimen semu. Sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Sampel penelitian ini adalah untuk kelas eksperimen yaitu siswa kelas V SDN 1 Kecamatan Banjar berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas V berjumlah 26 orang yaitu dari SDN 9 Banjar sebagai kelompok kontrol. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Data dianalisis dengan Anava. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis permainan berorientasi Kahoot terhadap motivasi nilai signifikansi lebih kecil 0,05 ($0,001 < 0,05$). Kesimpulannya pembelajaran berbasis permainan berorientasi Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: *game based learning, kahoot, motivation*

Pendahuluan

Rendahnya motivasi belajar memang masih menjadi masalah bagi beberapa siswa sekolah dasar di Indonesia. Guru hanya fokus pada materi pelajaran saja dan kurang memperhatikan kondisi peserta didik. Ketika memeriksa tugas, tidak ada timbal balik kepada peserta didik, baik itu berupa pujian bagi peserta didik yang dapat mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu, maupun penjelasan ulang bagi peserta didik yang masih kurang paham tentang apa yang telah dipelajari (Hidayati et al., 2022; Permana, 2020). Guru sebagai pendidik tidak hanya berfokus pada administrasi pendidikan dan memberikan tet kepada siswa melainkan guru harus memperhatikan motivasi sehingga siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Meningkatkan motivasi belajar dapat mempengaruhi hal-hal penting seperti rasa nyaman, kegembiraan, dan hasil belajar. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus menyusun tahapan-tahapan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan *game based learning*. Pembelajaran dengan model game-based learning dapat merubah paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa (Winatha & Setiawan, 2020). Game-based learning merupakan suatu pendekatan pendidikan yang memakai permainan menjadi sarana agar menyampaikan materi pembelajaran secara lebih mudah bagi siswa (Aymajaya, Susanta, and Utari 2023). *Game based Learning* adalah satu model pembelajaran yang berbasis permainan yang mampu membuat siswa mudah memahami materi pelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, gembira, dan ceria (Siregar & Melyani Sari Petu, 2023). Model pembelajaran *game based learning* dilaksanakan dapat menggunakan aplikasi *Kahoot*. 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 (Kudri & Maisharoh, 2021).

Hasil penelitian terdahulu juga memaparkan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh positif pada perilaku siswa (Anggita & Nisa Lubis, 2023). Terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa akibat penerapan model pembelajaran *game-based learning* (Monalisa, 2023). Terdapat pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Kecakapan Sosial. Ada pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional (Hari Pujayanti et al., 2023). *Game based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa (Murdika et al., 2023). Terbukti secara signifikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dikarenakan penerapan model *game-based learning* dengan hasil nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ (Winatha & Setiawan, 2020). Kemudian hasil penelitian penggunaan media Kahoot! yakni diperoleh dari t hitung $> t$ tabel yaitu $21,332 > 2,036933$ hasil perhitungan ini menampilkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar (Winatha & Setiawan, 2020).

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian quasi eksperimental design. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu merupakan seluruh siswa kelas V SD Gugus IV Kecamatan Banjar yang berjumlah 142 orang siswa. Sampel penelitian ditarik dengan teknik purposive sampling, kemudian kelas di uji kesetaraan menggunakan ANAVA satu jalur dengan dibantu menggunakan program *SPSS 20.00 for windows*, dengan signifikansi 5%. Seperti yang dijelaskan diatas, sekolah yang terpilih merupakan sekolah yang memiliki atau menyediakn perangkat sekolah seperti komputer atau tablet dan LCD proyektor. Maka diperoleh siswa kelas V SDN 1 Banjar dengan jumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V di SD N9 Banjar dengan jumlah 26 sebagai kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data menggunakan keusioner, kuesioner motivasi belajar dinyatakan valid dan reliabel, dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi	Jumlah Butir
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	15
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	2
4.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	4
5.	A adanya penghargaan dalam belajar	
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	3

Data dianalisis dengan deskriptif kuantitatif, dan uji hipotesis melalui teknik uji anava dengan uji prasyarat analisis uji normal dan homogen.

Hasil

Deskripsi hasil motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Deskripsi Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Variabel Statistik	A1	
	Y1	Y2
N	28	26

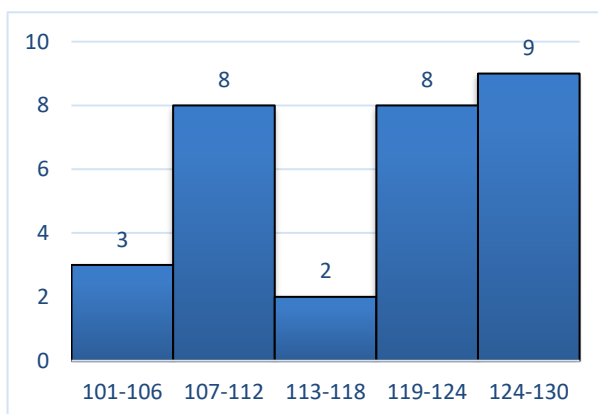
Variabel Statistik	A1	
	Y1	Y2
Rata-rata	117,25	91,88
Nilai Tengah	119,50	91,50
Nilai yang sering muncul	112	87
Standar Deviasi	8,227	7,773
Varians	67,676	60,426
Range	29	29
Minimum	101	81
Maksimum	130	110

Keterangan:

A1Y1 : motivasi siswa pada kelas eksperimen

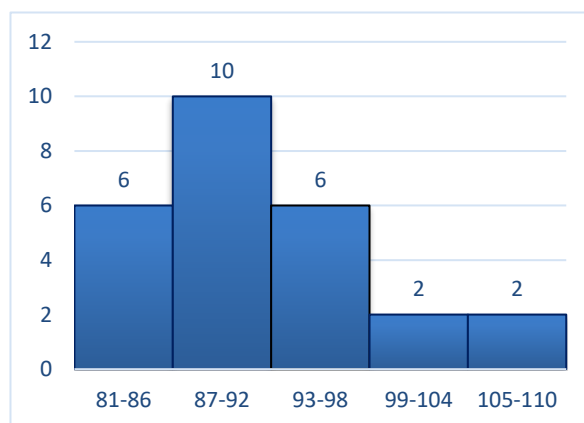
A1Y2 : motivasi siswa pada kelas kontrol

Berdasarkan tabel deskripsi motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah 28 orang ssiwa memperoleh rata-rata 117, 25, nilai tengah 119,50, nilai yang sering muncul 112, standar devisai 8,227, varians 67,676, range 29, nilai minimum 101, dan nilai maksimum130, selanjutnya untuk kelas kontrol dengan jumlah siswa 26 memperoleh rata-rata 91,88, nilai tengah 91,50, nilai yang sering muncul 87, standar deviasi 7,773, varians 60,426, range 29, nilai minimum 81, dan nilai maksimum 110.



Gambar 1. Histogram Motivasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik histogram gambar 1, dapat diketahui bahwa 2 orang siswa memiliki nilai antara 103, 3 orang siswa memiliki nilai antara 108, 6 orang siswa memiliki nilai antara 113, 6 orang siswa memiliki nilai antara 118, dan 5 orang siswa memiliki nilai antara 123, dan 6 orang siswa memiliki nilai antara 128.



Gambar 2. Histogram Motivasi Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram pada gambar 2, dapat dipahami bahwa 4 orang siswa memiliki skor antara 83, 6 orang siswa memiliki skor antara 88, 8 orang siswa memiliki skor antara 93, 4 orang siswa memiliki skor antara 95, 2 orang siswa memiliki skor antara 103, dan 2 orang siswa memiliki skor antara 108.

Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Motivasi Belajar

Hasil analisis uji normalitas sebaran data dengan bantuan *SPSS 24 for Windows* seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pengujian Normalitas Sebaran Data

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Motivasi Eksperimen	,131	28	,200*
Kontrol	,135	26	,200*

Berdasarkan hasil perhitungan post test kelompok eksperimen dan control dengan menggunakan *SPSS 25.0*, dari output analisis menunjukkan nilai *kolmogrov Smirnov* (a) motivasi adalah 0,200 dan 0,200 dengan nilai signifikan > 0,05, maka data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan control berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar

Tabel 4. Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Siswa

Variabel		Levene			Sig.
		Statistic	df1	df2	
Motivasi	Based on Mean	,819	1	52	,370
	Based on Median	,553	1	52	,461
	Based on Median and with adjusted df	,553	1	51,986	,461
	Based on trimmed mean	,792	1	52	,378

Bedasarkan hasil uji homogenitas melalui uji *levene* dipeorleh hasil 0,819 > 0,05 yang artinya data motivasi belajar siswa berdistribusi homogen.

Hasil Uji Hipotesis Pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning berorientasi Kahoot* terhadap Motivasi Belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar.

Hasil uji hipotesis Pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning berorientasi Kahoot* terhadap Motivasi Belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar dipaparkan pada tabel uji anava sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Anava

Sumber Variabel	F	Sig.	Keputusan
Motivasi Belajar	135,129	<0,001	Signifikan

Pada tabel 5 disajikan hasil pengujian hipotesis pertama dengan menggunakan uji F varian melalui analisis Anava memperoleh nilai signifikansi pada motivasi adalah 0,001<0,05 yang bearti terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Game Based Learning berorientasi Kahoot* terhadap Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar.

Pembahasan

Melalui penerapan model memperoleh nilai signifikansi pada motivasi adalah $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot* terhadap Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme didasari dengan pembelajar memupuk pemahamannya pribadi tentang dunia di sekitar beracuan dengan pengalaman saat hidup dan tumbuh, pada saat itu siswa dapat memilih dan mengubah informasi pengetahuan masa lalu menjadi pengetahuan dan pemahaman baru (Gunanto, 2021). Melalui teori belajar konstruktivisme ini dijadikan acuan dalam pelaksanaan *Game Based Learning* dimana siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan karena tahap-tahap permainan diatur secara sistematis dalam aturan permainan sehingga meskipun pengalaman belajar individu berbeda-beda tetapi kualitas pembelajaran yang didapatkan sama dan organisir dengan baik

Keberhasilan model pembelajaran *Game Based Learning berbasis Kahoot* pada kelas eksperimen dikarenakan siswa secara keseluruhan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Potensi-potensi yang diperoleh dengan menggunakan Kahoot adalah siswa paham dan cakap dalam penggunaan teknologi (Gunanto, 2021). Selain itu, siswa mudah memahami materi yang sedang dipelajari karena menggunakan *game*, sehingga mereka tidak mudah bosan. Menggunakan permainan dalam pembelajaran membuat siswa lebih menyenangkan dalam belajar. Belajar akan lebih bermakna ketika siswa terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivis. Salah satu model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar khususnya memecahkan masalah dan memberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksikan cara belajar mereka sendiri adalah *game-based learning*. *Game based learning* memberikan tekanan bahwa *game* tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaran selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran (Permana, 2020). Kahoot berbasis *game based learning* merupakan salah alternatif yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Nofitasari et al., 2023; Sakdah et al., 2021; Winatha & Setiawan, 2020)

Penggunaan aplikasi *Khoot* pertama-tama dapat dicari pada pencarian browser kahoot.com, lalu pilih fitur yang diinginkan sesuaikan dengan pertanyaan. Agar dapat membuat pertanyaan maka klik tombol create, setelah itu klik *quiz* untuk membuat soal tipe pilihan ganda. Masukkan pertanyaan serta jawaban pada kolom masing-masing yang telah disediakan, lalu tandai jawaban yang benar. Atur lama waktu pengerjaan yang dibutuhkan pada setiap soal, lalu atur besar skor sesuai dengan tingkat kesulitan. Pada tiap soal dapat ditambahkan gambar ataupun video yang menarik untuk memberikan kemudahan siswa dalam memahami soal. Setelah itu salin link, lalu akan muncul sebuah kode kombinasi angka yang akan dibagikan kepada peserta didik agar dapat membuka kuis yang telah dibuat oleh pendidik (Salfadilah et al., 2023).

Implementasi *Kahoot* menjadi alternatif bagi guru untuk membangun suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik untuk diikuti (Sulistiyawati et al., 2021). Pembelajaran yang awalnya monoton akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kemampuan yang dimiliki oleh *Khoot* akan memungkinkan meningkatkan minat, motivasi terhadap pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD (Fazriyah et al., 2020; Hidayat et al., 2023). *Kahoot* bisa diterapkan di kelas untuk menyebabkan pembelajaran bahasa lebih menarik dan siswa termotivasi untuk belajar (Fazhur & Khaerunnisa, 2020; Mustikawati, 2019).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan uji anava didapatkan nilai signifikan motivasi belajar siswa $0.001 < 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Game Based Learning* berorientasi *Kahoot* terhadap Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banjar.

References

- Anggita, F., & Nisa Lubis, K. (2023). Pengaruh Game Based Learning (Gbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 060811 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Aymajaya, T., Susanta, A., & Utari, T. (2023). Pengaruh GBL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *JMPSP*, 7(3), 441–449. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.441-449>
- Fazhur, L. S., & Khaerunnisa. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 41. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 143. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Gunanto, S. G. (2021). Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa. *Rekam*, 17(1), 71–76. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4951>
- Hari Pujayanti, F., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK. 4, 1435–1444. <http://jurnaledukasia.org>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3924>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>
- Murdika, I. P., Prastya, N. P. C., & Wiguna, I. K. W. (2023). Jurnal Ilmiah PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 56–65. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/pgsd/article/view/3688>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 102. <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10281>
- Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya. *Tambusai Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(2), 6381–6386. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7226>
- Permana, N. S. (2020). Gamed Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi

- Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 9(2), 110.
<https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Hots Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 40.
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>
- Siregar, P. D., & Melyani Sari Petu. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 4(1), 88–100.
<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JoSDIM/article/view/5099>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 51.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 202.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---