

## **RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENJAWAB SOAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

**Ahdar<sup>1</sup>, Musyarif<sup>2</sup>, Tasman Ramadhan<sup>3</sup>**  
IAIN PAREPARE<sup>1</sup>, IAIN PAREPARE<sup>2</sup>, IAIN PAREPARE<sup>3</sup>  
email korespondensi: ahdar@iainpare.ac.id

**Abstract:** *This study aims to find out about the responses of students to the use of the Kahoot application in answering about learning Islamic Cultural History. This type of research is an experimental quantitative research with the design of The Statistical Group Comparison Design. The research sample used saturated sampling, the samples were 36 students in class XI MIA 1 and 30 students in XI MIA 2. The data collection technique uses observation, test, questionnaire, and documentation techniques, while the data analysis technique uses descriptive and inferential statistical techniques using SPSS version 2.4 software. The results showed that the response of students to answer questions using the Kahoot application was better than giving conventional questions. From the difference in numbers, it can be effective that the Kahoot application is more used to answer questions compared to conventional tests.*

**Keywords:** *kahoot application, student response, history of Islamic culture*

**Abstrak:** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang respons peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain The Statistik Group Comparison Design. Sampel penelitian menggunakan sampling jenuh, sample yakni kelas XI MIA 1 sebanyak 36 Siswa dan XI MIA 2 sebanyak 30 Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, angket, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisi datanya menggunakan teknik statistis deskriptif dan inferensial dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 2.4. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa respons peserta didik menjawab soal menggunakan aplikasi Kahoot yang lebih baik dibandingkan dengan pemberian soal secara konvensional. Dari perbedaan angka tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot lebih efektif digunakan untuk menjawab soal dibandingkan dengan tes konvensional.*

**Kata kunci:** : aplikasi *kahoot*, respons peserta didik, sejarah kebudayaan islam

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki makna yang penting dalam kehidupan, makna dari pentingnya pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Pendidikan dalam arti umum adalah hidup. Artinya pendidikan adalah segala pengalaman diberbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu (Syaripuddin, 2012) . Dengan demikian, tidak ada

yang mengingkari, apalagi menolak terhadap arti penting dari sebuah pendidikan, baik terhadap individu dan juga masyarakat. Oleh karena itu lewat pendidikan, bisa diukur maju mundurnya suatu bangsa dan negara. Sebuah negara akan tumbuh pesat dan maju dalam segenap bidang kehidupan jika ditopang oleh pendidikan yang berkualitas. Sebaliknya, kondisi pendidikan yang kacau dan amburadul akan berpengaruh pada kondisi negara yang karut-marut sehingga tidak berkualitas (Muhajir, 2011).

Melalui belajar seseorang dapat memahami suatu konsep yang baru dan atau mengalami perubahan tingkah laku, sikap dan keterampilan. Pernyataan diatas didukung oleh Gagne dalam buku Ratna Wilis bahwa “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman” (Dahar, 2012). Kutipan tersebut dapat diartikan bahwa belajar membutuhkan waktu yang lama dan melalui proses perubahan perilaku dan pola pikir dari seseorang. Untuk belajar peserta didik pertama-tama harus terlibat terlebih dahulu agar termotivasi untuk memulai dan kemudian melakukan tugas dengan tekun (Beetlestone, 2011).

Metode pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Prayitno, 2019). Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor lain harus diperhatikan juga, seperti faktor guru, faktor anak, faktor situasi, media dan lain-lain (Fathurrohman & Sobari, 2007).

Pada proses belajar mengajar, adakalanya peserta didik, bahkan guru mengalami kejenuhan, hal itu tentu menjadi problem bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Kejenuhan peserta didik dapat diamati selama proses

pembelajaran berlangsung, seperti kurang perhatian, mengantuk, mengobrol dengan sesama teman, atau pura-pura mau ke toilet hanya untuk menghindari rasa bosan. Untuk mengatasi kejenuhan itu, perlu diciptakan kondisi belajar mengajar yang bervariasi, termasuk penggunaan Aplikasi yang harus bervariasi, salah satu Aplikasi yang dapat melibatkan keaktifan dan motivasi peserta didik adalah metode Aplikasi Kahoot.

*Kahoot* adalah merupakan platform pembelajaran secara online yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan. Pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Kahoot* memiliki potensi yang efektif karena memiliki komponen pendukung berupa visual dan verbal (Iwamoto, Darren H, 2017) *Kahoot* merupakan salah satu Aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk game dan memiliki dua alamat website yang berbeda. Aplikasi *Kahoot* bisa diakses dan dimanfaatkan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online survey dan diskusi yang masing-masing memiliki cara untuk dimainkan (Ningrum, 2018).

Melalui penelitian yang dilakukan, diharapkan metode yang diterapkan dalam proses penelitian dapat memaksimalkan peran serta peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, dengan metode yang diterapkan dalam proses penelitian akan meningkatkan Respons positif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, materi tersebut akan memberikan gambaran perjuangan Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah dan menyebarkan agama Islam, perjuangan pengembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin, masa dinasti Umayyah dan masa dinasti Abbasiyah. Diharapkan pelajaran terkait tentang Sejarah Kebudayaan Islam ini membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar dan meneruskan semangat perjuangan para pendahulunya.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah The Statistik Group Comparison Design. Dalam penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variable luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. The Statistik Group Comparison Design pada dasarnya model eksperimen dengan menggunakan dua kelompok, namun pemilihan kelompok itu bukan secara random. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (menggunakan aplikasi Kahoot saat sesi pemberian tes) dan kelompok kontrol melakukan tes dengan cara konvensional. Kedua kelompok diperlakukan sama. Pada akhir percobaan, kedua kelompok diberikan posttest. Pada penelitian ini memiliki lokasi penelitian di MAN 2 Kota Parepare. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah kelas XI MIA 1. purposive sampling berarti teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Penentuan kelas XI MIA 1. dan Kelas XI MIA 2. Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data lapangan, yaitu observasi, dokumentasi, serta pemberian angket. Tahap analisis data melalui analisis deskriptif dan analisis inferensial.

## HASIL

### **Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare.**

**Tabel 1. Hasil Statistik Penggunaan Aplikasi *Kahoot*.**

<b>Statistics</b>		
Penggunaan Aplikasi Kahoot		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		47.17
Std. Error of Mean		.401
Median		47.00
Mode		45 <sup>a</sup>
Std. Deviation		2.408
Variance		5.800
Range		11
Minimum		40
Maximum		51

Sum	1698
-----	------

Berdasarkan pada hasil uji statistik maka dapat disimpulkan bahwa dari 17 pernyataan angket mengenai penggunaan Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare yang diberikan skor nilai tertinggi yang dapat diperoleh yakni 51 dan terendah 40 dari skor maksimum 68 skor dari skala likert 4 dengan 17 pernyataan.

**Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare**

**Respon Peserta Didik Kelas Eksperimen.**

**Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif pada kelas Eksperimen**

Statistics		
Kahoot		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		41.83
Std. Error of Mean		.294
Median		42.50
Mode		43
Std. Deviation		1.765
Variance		3.114
Range		7
Minimum		38
Maximum		45
Sum		1506

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan Aplikasi Kahoot terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berada pada nilai terendah yakni 38 sedangkan nilai tertinggi 45, nilai rata-rata (mean) 41.83, nilai tengah (median) 42.50, nilai yang sering muncul (modus) 43, varians 3.114, dan standar deviasi 3.593

Berdasarkan pada hasil uji statistik maka dapat disimpulkan bahwa dari 17 pernyataan angket mengenai respons Peserta didik setelah diberikan Aplikasi Kahoot dalam menjawab soal yang diberikan skor nilai

tertinggi yang dapat diperoleh yakni 45 dan terendah 38 dari skor maksimum 68 skor dari skala likert 4 dengan 17 pernyataan.

### **Respon Peserta Didik Kelas Kontrol**

**Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif pada Kelas Kontrol**

<b>Statistics</b>		
Konvensional		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		36.83
Std. Error of Mean		.353
Median		37.00
Mode		37 <sup>a</sup>
Std. Deviation		1.931
Variance		3.730
Range		6
Minimum		33
Maximum		39
Sum		1105

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada kelas kontrol dengan pemberian perlakuan secara konvensional terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berada pada nilai terendah yakni 33 sedangkan nilai tertinggi 39, nilai rata-rata (mean) 36.83, nilai tengah (median) 37.00, nilai yang sering muncul (modus) 37, varians 3.730, dan standar deviasi 1.910

Berdasarkan pada hasil uji statisttik maka dapat disimpulkan bahwa dari 17 pernyataan angket mengenai respons peserta didik setelah diberikan tes secara konvensional dalam menjawab soal yang diberikan skor nilai tertinggi yang dapat diperoleh yakni terendah 33 dari skor maksimum 37 skor dari skala likert 4 dengan 17 pernyataan.

Berdasarkan hasil analisis data mengenai respons peserta didik dalam menjawab soal pada Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang dilakukan dengan menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa respons peserta didik dalam

menjawab soal melalui penggunaan aplikasi Kahoot lebih baik dibandingkan dengan cara tes tertulis. Hal ini dapat diketahui dari analisis data yang tertera dan kesan yang diberikan oleh peserta didik.

### **Perbedaan antara penggunaan Aplikasi Kahoot dengan tanpa menggunakan Aplikasi Kahoot terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam**

Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis Independen T Test untuk itu, sebelum menganalisis data berdasarkan data yang diperoleh, maka data harus memenuhi persyaratan uji analisis yang digunakan. Analisis Independen T Test harus mensyaratkan data harus berdistribusi normal dengan ketentuan nilai yang diperoleh  $\geq 0.05$  . Sehingga data perlu diuji normalitas dengan rumus One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test sebagai berikut. Adapun hasil output SPSS 24 sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil analisis uji normalitas**

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Postes	1	.246	36	.000	.843	36	.000
	2	.201	30	.003	.885	30	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan pada kelas eksperimen sebesar  $0.36 \geq 0.05$  dan kelas control sebesar  $0.30 \geq 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Kahoot dan penggunaan konvensional dengan tanpa menggunakan Aplikasi Kahoot terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam dinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke uji berikutnya yakni uji homogenitas.

**Tabel 5. Hasil analisis uji homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
Postes Eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.387	1	64	.536

Berdasarkan hasil output uji homogenitas dengan menggunakan SPSS maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan  $0.53 \geq 0.05$  maka distribusi data adalah homogen maka dapat dilakukan pengujian analisis data Statistik *Independent Sampel T Test*.

Konsep dasar uji *Independent Sampel T Test* yakni digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Adapun dasar pengambilan keputusannya yakni Jika nilai Sig (2 tailed)  $\leq 0.05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas Kontrol dengan kelas Eksperimen. Jika nilai Sig (2 tailed)  $\geq 0.05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas Kontrol dengan kelas Eksperimen.

**Tabel 6. Hasil Analisis Uji Independent sampel test**

<i>Independent Samples Test</i>		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Postes Eksperimen	Equal variances assumed	.387	.536	10.980	64	.000
	Equal variances not assumed			10.889	59.520	.000

Berdasarkan hasil analisis Independent Sampel T Test melalui aplikasi SPSS maka dapat dipahami bahwa nilai signifikan 2 tailed lebih kecil ( $0.00 \leq 0.05$ ) maka dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan Aplikasi Kahoot dengan tanpa menggunakan Aplikasi Kahoot terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam.

## **PEMBAHASAN**



Pada pemberian angket respon, kelas eksperimen memperoleh angka 1506 dan kelas kontrol memperoleh angka 1105 sehingga terdapat selisih angka 401. Selain itu, pada hasil menjawab soal peserta didik, kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi Kahoot mendapatkan prolehan angka dari hasil menjawab soal dengan hasil akumulasi 289 serta kelas kontrol dengan menggunakan tes secara konvensional hanya mendapatkan akumulasi angka 211, sehingga terdapat selisih angka 78. Hasil perolehan angka tersebut memberikan kesimpulan angka yang berbeda dengan akumulasi angka yang lebih tinggi diperoleh kelas eksperimen. Hasil tersebut dapat memberikan gambaran kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot tergolong efektif jika digunakan untuk meningkatkan respon belajar peserta didik dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Aplikasi Kahoot merupakan salah satu Aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk game dan memiliki dua alamat website yang berbeda. Aplikasi Kahoot bisa diakses dan dimanfaatkan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online survey dan diskusi yang masing-masing memiliki cara untuk dimainkan. Kahoot adalah salah satu assesment tools yang dapat digunakan untuk membuat kuis, game dan survei dengan menarik sehingga dapat membantu pendidik dalam memberikan soal atau ulangan kepada peserta didik.

Respons adalah pemindahan atau pertukaran informasi timbal balik dan mempunyai efek. Respons merupakan reaksi penolakan atau persetujuan dari diri seseorang setelah menerima pesan. Dari defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa respons merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan pemusatan perhatian pada sesuatu diluar dirinya karena ada stimuli yang mendorong. Respons bisa juga diartikan sebagai tanggapan, reaksi, atau jawaban. Respons merupakan tanggapan atau umpan balik komunikasi dari menafsirkan respons atau tanggapan dari suatu pesan yang telah disampaikan, baik dari media cetak surat kabar maupu elektronik seperti televisi. Dalam proses pembelajaran respons

Peserta Didik menjadi salah satu indikator yang dapat diukur dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari analisis data tersebut maka dapat dipahami bahwa penggunaan aplikasi Kahoot mengenai respons Peserta Didik dalam menjawab soal dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki taraf signifikansi yang rendah dalam hal ini penggunaan aplikasi Kahoot mengenai respons peserta didik dalam menjawab soal dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat diterapkan dalam proses pemberian soal dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada hasil perolehan angket respon peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, perbedaan hasil dari angket yang diperoleh dengan kriteria skor respon penggunaan aplikasi Kahoot lebih baik dibandingkan perolehan data angket penggunaan tes secara konvensional, diharapkan perolehan skor tersebut menjadi data yang dapat dipertimbangkan bagi madrasah untuk kemudian menjadikan aplikasi Kahoot menjadi salah satu opsi menggunakan assessment tools pada saat ujian akan dilaksanakan.

Riyan Cahya Ramenda yang berjudul Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP. Analisis data yang diperoleh bahwa kelas eksperimen yang menggunakan Game Interaktif Aplikasi KaHoot memiliki peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan rata-rata interpretasi  $n$ -gain yaitu 0,52 untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata interpretasi 0,48. Hasil penelitian lain dilakukan oleh Esti Erlinasari yang melakukan penelitian berjudul Pengaruh Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar. Hasil pengujian statistik inferensial dengan *Independent Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi untuk pretest dan posttest  $p = 0,002 < \alpha = 0,05$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$

diterima, dengan demikian media pembelajaran game kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

## **KESIMPULAN**

Hasil analisis Independent Sampel T Test melalui aplikasi SPSS, diketahui bahwa nilai signifikn 2 tailed lebih kecil ( $0.00 \leq 0.05$ ) maka dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan Aplikasi Kahoot dengan tanpa menggunakan Aplikasi Kahoot (konvensional) terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam. Perbedaan angka dari hasil pemberian angket kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi bahan pertimbangan agar aplikasi Kahoot dapat menjadi salah satu opsi yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan respon belajar peserta didik. Perbedaan angka yang diperoleh, memberikan gambaran bahwa respon peserta didik lebih baik dalam menjawab soal menggunakan aplikasi Kahoot dibandingkan dengan cara konvensional, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot lebih efektif digunakan dalam menjawab soal pada mata pelajaran SKI

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih pihak-pihak yang membantu dalam penelitian ini, khususnya kepada kepala sekolah MAN 2 Parepare yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian dan menggali informasi lebih mendalam berkaitan dengan kajian yang akan kami teliti.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- <sup>[1]</sup>Beetlestone, F. (2011). *Creative Learning*. Nusa Media.
- <sup>[2]</sup>Dahar, Fr. W. (2012). *Teori-teori belajar dan pembelajaran* (2nd ed.). Erlangga.
- <sup>[3]</sup>Fathurrohman, P., & Sobari, M. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Refika Aditama.

- <sup>[4]</sup>Iwamoto, Darren H, et. al. (2017). Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance. *Jurnal Turkish Online Of Distance Education*, 82.
- <sup>[5]</sup>Muhajir, A. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam Perspektif Kontekstual*. Ar Ruzz Media.
- <sup>[6]</sup>Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Vox Edukasi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat*, 9(1), 23.
- <sup>[7]</sup>Prayitno. (2019). *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan*. Gramedia.
- <sup>[8]</sup>Syaripuddin, T. (2012). *Landasan Pendidikan Islam*. Dirjen Pendidikan Agama Islam.