

Analisis Perbedaan Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Biologi Menggunakan Media Interaktif Kahoot Pada Materi Ekosistem

Nur Azizah^{1*}, Syafaruddin²

¹Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: nurazizah21@gmail.com

Info Artikel

Diterima: 30 Juli 2024

Disetujui: 23 Agustus 2024

Kata kunci:

Media kahoot,
pembelajaran biologi,
respon siswa.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan respon siswa terhadap pembelajaran biologi menggunakan interaktif kahoot pada materi ekosistem di kelas X Madrasa Aliyah Kanaeng. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*quasy eksperimental*) yang melibatkan dua kelas dengan perlakuan yang berbeda. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada Madrasa Aliyah Kanaeng Kabupaten takalar. Populasi dalam penelitian ini ialah kelas X Ipa pada Madrasa Aliyah Kanaeng. Kemudian sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas X Ipa 1 dan 35 siswa kelas Ipa 2 yang dalam memperolehnya menggunakan teknik *sample random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan teknik analisis data yang digunakan ialah statistik deskriptif dan *independent sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif kahoot dalam pembelajaran pada materi ekosistem. Olehnya itu pembelajaran biologi dengan materi ekosistem menggunakan media pembelajaran interaktif kahoot memiliki pengaruh terhadap respon siswa dalam pembelajaran biologi.

Abstrac

The study aims to determine the differences in student responses to biology learning using interactive kahoot on ecosystem material in class X Madrasa Aliyah Kanaeng. The type of research used in this study is quantitative research using a quasi-experimental method involving two classes with different treatments. The implementation of this research was carried out at Madrasa Aliyah Kanaeng, Takalar Regency. The population in this study was class X Ipa at Madrasa Aliyah Kanaeng. Then the research sample consisted of 30 students of class X Ipa 1 and 35 students of class Ipa 2 which were obtained using a random sampling technique. The instruments used in this study were questionnaires and the data analysis techniques used were descriptive statistics and independent sample t-test. The results of the study showed that there were differences in student responses to the use of interactive media (kahoot) in learning on ecosystem material. Therefore, biology learning with ecosystem material using interactive kahoot learning media has an influence on student responses in biology learning.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses mencari pengalaman yang membutuhkan proses yang kompleks (Dharma, 2024). Belajar terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. siswa diharapkan mengalami suatu perubahan baik dalam nilai, pemahaman, sikap maupun keterampilan kejadian yang dialami oleh seorang individu membuat orang tersebut memiliki pengalaman pengalaman yang diceritakan nantinya pada orang lain (Nur, 2024).

Belajar dengan menggunakan media berbasis tatap muka pada mata pelajaran perancangan terbukti secara dengan metode tradisional dengan keunggulan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penggunaan kahoot juga menumbuhkan karakter siswa. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu tolak ukur yang membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada pembelajaran (Akib et al., 2022). Proses belajar yang menyenangkan yang di dapat dari kahoot dapat meningkatkan karena menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa

Penerapan quiz interaktif adalah salah satu metode untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mana nantinya siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-6 siswa semua anggota bersama-sama mempelajari materi, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban, setelah materi disampaikan terjadi sesi tanya jawab, setelah salah satu kelompok selesai mempresentasikan materinya (Abdillah et al., 2022).

Berdasarkan dengan observasi yang di lakukan oleh peneliti, terdapat sebuah permasalahan peserta didik yang di hadapi dalam proses pembelajaran dalam mempelajari ekosistem dan mata pelajaran biologi, dimana sebagian dari siswa kelas X madrasa aliyah kanaeng kecamatan galesong terhadap respon siswa penggunaan quis interaktif kahoot.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan penulis dengan guru biologi kelas X Madrasa Aliyah Kananeng di temukan belum terdapat suatu metode pembelajaran bervariasi, bahkan guru mengatakan belum pernah menggunakan metode pembelajaran seperti kahoot. Berdasarkan hasil observasi sementara di kelas X Madrasa Aliyah Kanaeng Kabupate Takalar pembelajaran materi ekosistem kurang efektif. Sehingga dapat mempengaruhi respon siswa dan kahoot siswa kelas X Madaras Aliyah Kanaeng dalam pembelajaran materi ekosistem dimana nilai KKM siswa masih di bawah 75.

Salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran biologi yaitu menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian siswa (Mutmainnah, 2024). Hal ini dapat diterapkan penggunaan atau penerapan metode pembelajaran yang tepat untuk di terapkan pada materi yang akan di ajarkan kepada siswa. karena ketepatan dalam menerapkan model dan metode pembelajaran yang diterapkan dalam mengajar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang akan disampaikan (Amelia, 2024). Adapun salah satu metode pembelajaran yang dapat terapkan adalah penerapan kuis interaktif (Hidayat et al., 2023).

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre- test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru untuk memasuki kahoot diharuskan memiliki akun (Andari, 2020).

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang gratis dan menyenangkan untuk belajar serta pengembangan *learning object*. Permainan kahoot bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi yaitu untuk pelaksanaan kuis berupa *pretest*, *post test*, penguatan materi, remedial dan juga ulanga harian. Kahoot ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Terdapat dua cara dalam mengakses kahoot yaitu sebagai admin dan sebagai peserta. Dalam evaluasi dengan kahoot guru sebagai admin dan siswa sebagai peserta (Rahmah et al., 2023).

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis game yang juga mampu membuat proses kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik (Rahmawati, 2022). Salah satu Kekurangan Tidak semua guru yang update dengan teknologi Fasilitas, sekolah yang kurang memadai, peserta didik gampang terkecoh untuk membuka hal lain. Terbatasnya jam pertemuan di kelas dimana tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan kahoot. Kelebihan kahoot adalah membuat ruang kelas untuk sementara menjadi layaknya panggung permainan, dimana pendidik sebagai pembawa acara dan peserta didik sebagai pesaing. Didalam permainan Kahoot juga terdapat audio dan grafik, poin, papan skor, dan podium yang berkontribusi pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan positif (Rizkasari, 2023).

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif dan inovatif. Dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi, mendorong pemanfaatan telepon genggam secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran. Telepon genggam dapat menjadi sumber dan media pembelajaran yang baik, bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Widya & Zulfah, 2021)

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan respon siswa terhadap pembelajaran biologi menggunakan interaktif kahoot pada materi ekosistem di kelas X Madrasa Aliyah Kanaeng.

METODE

Jenis penlitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*quasy eksperimental*) yang melibatkan dua kelas dengan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan aplikasi kahoot dan sementara kelas kontrol tanpa menggunakan aplikasi kahoot. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada Madrasa Aliyah Kanaeng Kabupaten Takalar. Populasi dalam penelitian ini alah kelas X Ipa pada Madrasa Aliyah Kanaeng. Kemudian sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas X Ipa 1 dan 35 siswa kelas Ipa 2 yang dalam memperolehnya menggunakan teknik *sample random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan teknik analisis data yang digunakan ialah statistik deskriptif dan *independent sample t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil analisis statistik deskriptif

Untuk mengukur bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran biologi dilakukan pengujian statistik deskriptif pada dua kelompok subjek.

Tabel 1. Rangkuman hasil statistik deskriptif

Statistik	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
N	35	30
Nilai minimum	36	56
Nilai maksimum	80	88
Mean	70,69	74,37

Informasi yang ketahui pada tabel 1 di atas, pada kelas kontrol nilai maksimum diperoleh adalah 80 sementara nilai minimum adalah 56 serta nilai mean (rata-rata) skor peserta didik sebesar 70,69. Sementara itu dikelas (eksperimen), nilai maksimum yang diperoleh yaitu 88 dengan nilai sementara nilai minimum adalah 56 sementara Nilai mean (rata-rata) skor peserta didik sebesar 74,37.

Selanjutnya dilakukan kategorisasi untuk mengetahui gambaran dan presentase skor yang diperoleh berdasarkan penelitian yang dilakukan. Berikut disajikan gambaran tersebut.

Tabel 2. Rangkuman hasil kategorisasi

Interval	Kategori	Kelas kontrol		Kelas eksperimen	
$X > 71$	Sangat tinggi	10	31,30	19	9,40
$62 < X < 71$	Tinggi	8	25	16	50
$53 < X < 62$	sedang	3	18,80	6	18,80
$44 < X < 53$	rendah	0	0	0	0
$X < 44$	Sangat rendah	0	0	0	0

Informasi yang kita lihat pada gambaran tabel 2 diatas terdapat 32 peserta didik pada kelas kontrol yang masuk dalam kategori sedang. Sedangkan 11 orang peserta didik atau 18,80 masuk dalam kategori tinggi dan 16 peserta didik atau 50 persen peserta didik masuk dalam kategori tinggi. Masuk dalam kategori sangat tinggi 10 peserta didik atau 31,30. Sementara itu pada kelas ekperimen dari total peserta didik, 30 peserta didik 3 orang atau 18,80 masuk dalam kategori sedang dan 8 peserta didik atau 25masuk dalam kategori tinggi dan 19 orang peserta didik atau 9,40 masuk dalam kategori sangat tinggi.

2. Hasil analisis statistik inferensial

a. hasil uji normalitas

Pengujian normalitas menggunakan formula *shapiro-wilk* menggunakan bantuan program SPSS. Berikut disajikan rangkuman hasil analisis tersebut.

Tabel 3. Rangkuman hasil uji normalitas

Data	Nilai sig
Kelas control	0,06
Kelas eksperimen	0,11

Berdasarkan tabel 3 mengungkapkan bahwa pengujian normalitas menunjukkan bahwa data pada kelas control memiliki nilai sig $0,06 > 0,05$ dan kelas ekperimen memiliki nilai sig $0,11 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa perolehan data dalam penelitian ini terdistribusi normal.

b. hasil uji homoginitas

Dalam pengujian homogenitas digunakan untuk memeriksa apakah varian data antar beberapa kelompok adalah sama atau berbeda atau dalam artian apakah dalam kelompok dikeseluruhannya mempunyai data yang homogen atau tidak, dimana pengujian menggunakan bantuan program SPSS. Berikut disajikan rangkuman hasil analisis tersebut.

Tabel 4. Rangkuman validitas instrumen *self control*

Nilai Sig	Based of mean
Kelas control dan eksperimen	0,07

Berdasarkan tabel 4 mengungkapkan bahwa pengujian homogenitas menunjukkan bahwa data sebesar 0.058 yang lebih besar dari nilai ketetapan α adalah 0,05. Dari pengujian yang menghasilkan informasi berupa data diatas dapat disimpulkan bahwa pada pengujian ini berdistribusi homogen.

c. hasil analisis *independent sample t test*

Adapun perhitungan dan analisis independent sample t test dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS. Berikut disajikan rangkuman hasil analisis tersebut

Tabel 5. Rangkuman hasil analisis *independent sample t test*

	t-test for equality of means	
	T	Sig
Respons	6.40	0,00
	6,40	0,00

Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini ialah

Ho : tidak Terdapat perbedaan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif kahoot dalam pembelajaran pada materi ekosistem

H1: Terdapat perbedaan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif kahoot dalam pembelajaran pada materi ekosistem.

Memperhatikan tabel 5 menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) *independent t-test* adalah 0,00 maka Ho ditolak atau Ha diterima artinya terdapat perbedaan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif kahoot dalam pembelajaran pada materi ekosistem.

Pembahasan

Memperhatikan hasil peelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif kahoot pembelajaran pada materi ekosistem, haasil tersebut selarah dengan nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan kahoot pada kelas

ekpreimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan kahoot yang lebih rendah.

Upaya memanfaatkan media kahoot tersebut dapat dilaksanakan oleh guru dalam sub materi atau tujuan capaian materi apapupun sehingga guru dapat menjadikan media kahoot sebagai salah satu pertimbangan dalam peningka tan motivasi belajar siswa (Rahmah et al., 2023). Hal ini tentu sejalan dalam pembelajaran biologi dikarenakan keterlibatan siswa akan memberikan pengalaman yang utuh tidak hanya kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik. Dari segi kognitif siswa akan berkompetisi dalam bentuk nilai karena pada Kahoot akan menampilkan skor tingkat pencapaian menjawab soal (Mattawang & Syarif, 2023). Sedangkan dalam segi afektif siswa akan mampu membentuk sikap percaya diri, mandiri dan disiplin waktu dikarenakan pada media Kahoot dirancang dengan sistem waktu tercepat (Sukma & Yuwana, 2021).

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif dan inovatif (Rizkasari, 2023). Dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi, mendorong pemanfaatan telepon genggam secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran (Dharma, 2022). Telepon genggam dapat menjadi sumber dan media pembelajaran yang baik, bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan informasi yang didapatkan, peneliti menarik kesimpulan bahwa pembelajaran biologi dengan materi ekosistem dengan media pembelajaran interaktif kahoot memiliki pengaruh terhadap analisis perbedaan respon siswa terhadap pembelajaran biologi menggunakan interaktif kahoot pada materi ekosistem dan dapat dijadikan pilihan pembelajaran yang efektif di kelas untuk meningkatkan respon siswa dan haisl belajar yang lebih baik di kalangan peserta didik

SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif kahoot dalam pembelajaran pada materi ekosistem. Olehnya itu pembelajaran biologi dengan materi ekosistem menggunakan media pembelajaran interaktif kahoot memiliki pengaruh terhadap respon siswa dalam pembelajaran biologi

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, R., Kuncoro, A., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 2809–476. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363>
- Akib, T., Arriah, F., & Dharma, S. (2022). Pengaruh Kecakapan Literasi Digital Guru Terhadap Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *JAMP: Jurnal Adminitrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 17–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um027v5i12022p17>
- Amelia, S. (2024). Efektivitas Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Gowa.

- Progresivisme: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–9.
<https://jurnal.usy.ac.id/index.php/progresivisme>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Fisika. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 6(1), 46–56.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Dharma, S. (2022). Pengaruh Kecakapan Literasi Digital Terhadap Kinerja Guru Sekolah Menengah Kejuruan Di Kabupaten Gowa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 17(2), 117–129. <https://doi.org/10.23917/jmp.v17i2.17569>
- Dharma, S. (2024). Pengaruh Literasi Digital Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Gowa. *Jurnal Epistema*, 5(1), 2723–2733. <https://doi.org/10.21831/ep.v5i1.66091>
- Hidayat, I., Supriani, A., & Setiawan, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 22–32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3924>
- Mattawang, M., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mutmainnah, M. (2024). Pengaruh Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI IPA MAN 1 Majene. *Progresivisme: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 28–35.
<https://jurnal.usy.ac.id/index.php/progresivisme>
- Nur, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Audio Visual Smart Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *Progresivisme: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajarann*, 1(1), 20–27.
<https://jurnal.usy.ac.id/index.php/progresivisme>
- Rahmah, N., Hartono, & Nurlinda. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 43–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.794>
- Rahmawati, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma. *Buletin Imiah Pendidikan*, 1(1), 55–63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56916/bip.v1i1.236>
- Rizkasari, E. (2023). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 65–75.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.7151>
- Sukma, N., & Yuwana, W. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK*, 21(2), 55–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Widya, A., & Zulfah, N. (2021). Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1(1), 28–36.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>