



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 Halm 4628 - 4636

## EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



### Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Al Kudri<sup>1✉</sup>, Maisharoh<sup>2</sup>

STIKes Dharma Landbouw Padang, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail : : [al.kudri18@gmail.com](mailto:al.kudri18@gmail.com)<sup>1</sup>, [Maisharoh@sdl.ac.id](mailto:Maisharoh@sdl.ac.id)<sup>2</sup>

#### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi ditemukan masalah mahasiswa sering bosan dengan metode ceramah dan diskusi, tidak fokus mendengarkan perkuliahan sehingga membuat mereka main *handphone*, sering main *game online* ketika perkuliahan berlangsung. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan bentuk *quasi experimental design*. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel 60 orang. Penelitian dilakukan secara online melalui zoom meeting dan kuis online. Teknik pengumpulan data dengan pemberian tes dan non tes menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung (4,95) > t tabel (1,68) artinya ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar mahasiswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Game Based Learning*, *Kahoot*.

#### Abstract

Based on the results of observations, it was found that students were often bored with lecture and discussion methods, did not focus on listening to lectures so that they made them play cellphones, often played online games during lectures. To overcome these problems, innovation is needed in the use of learning media that makes students active, creative and innovative in learning. The purpose of this study was to reveal the Effect of *Game Based Learning Kahoot Learning Media* on Student Learning Outcomes. This research is an experimental study using a quasi-experimental design. The sample was taken by purposive sampling technique with a sample of 60 people. The research was conducted online through zoom meetings and online quizzes. Data collection techniques by giving tests and non-tests using t-test. The results showed that the value of t arithmetic (4.95) > t table (1.68) means that there is an effect of using game-based learning-based kahoot learning media on student learning outcomes.

**Keywords:** Learning Media, *Game Based Learning*, *Kahoot*.

Copyright (c) 2021 Al Kudri, Maisharoh

✉ Corresponding author

Email : [al.kudri18@gmail.com](mailto:al.kudri18@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Dalam proses peningkatan sumber daya manusia, pendidik memegang peranan yang sangat penting. Melalui proses pembelajaran, keberhasilan pendidik dan peserta didik dapat diukur. Selain itu, faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah ketepatan penggunaan media pembelajaran. Seorang dosen diharuskan memahami metode pembelajaran terutama berkaitan pemilihan media pembelajaran. Menurut (Abidin, 2016) media pembelajaran dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir.

Media Pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang dijelaskan dosen dalam proses pembelajaran. Ada berbagai macam jenis media, seperti media cetak buku, modul, lks dan juga media elektronik video, audio, presentasi multimedia serta juga bisa menggunakan konten daring atau *online* (Falahudin, 2014).

Salah satu mata kuliah yang penting bagi seorang mahasiswa rekam medis dan informasi kesehatan yaitu mata kuliah *public relation*. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang bagaimana cara menjaga image dan tata cara berkomunikasi dengan publik. (Rawat, 2015) menjelaskan *Public Relation* dapat melatih kemampuan yang baik dalam berkomunikasi. Seorang yang berprofesi sebagai rekam medis, harus memiliki kemampuan cara berkomunikasi yang baik dalam memberikan pelayanan. Maka dari itu mata kuliah ini sangat penting bagi mahasiswa rekam medis dan informasi kesehatan. Untuk memahami materi *public relation* dosen sebagai fasilitator harus mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik sehingga dapat diterima oleh mahasiswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 orang mahasiswa rekam medis dan informasi kesehatan, didapatkan hasil 2 mahasiswa mengatakan sering bosan dengan metode ceramah dan diskusi, 3 orang mengatakan tidak fokus mendengarkan perkuliahan sehingga membuat mereka main handphone pada saat perkuliahan, 2 orang mengatakan bahwa ketika ada evaluasi setelah perkuliahan mereka sering membuka handphone untuk mencari jawaban, 3 orang mengatakan sering main *game online* ketika perkuliahan berlangsung. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif, kreatif dan inovatif. Keunggulan media pembelajaran bukan hanya terdapat pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun fasilitas yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik seperti visual dan interaktif.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya serta sebagai bagian dari inovasi atau kebaruan dalam penelitian ini, maka diterapkan suatu media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dari semua aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam mata kuliah *public relation*. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Munadi, 2016) bahwa media yang bersifat interaktif memiliki beberapa kelebihan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan umpan balik, dimana media pembelajaran interaktif dapat menyediakan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan dan kendali program sepenuhnya berada pada pengguna yaitu siswa. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* yang dikembangkan melalui teknologi *software* dan aplikasi *mobile smartphone*.

Pengembangan teknologi *software* dan aplikasi *mobile di smartphone* telah menghadirkan berbagai layanan untuk memudahkan dalam mengorganisasi proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran di dalam kelas dilakukan kapan pun dan dimanapun dengan kehadiran teknologi komunikasi di era revolusi industri 4.0 saat ini. Menurut (Sepriani, 2020) *Software* dan aplikasi *mobile* saat ini dikembangkan dengan mengintegrasikan kebutuhan pola interaksi guru dan siswa hingga mengintegrasikan kurikulum dan sumber belajar sesuai keinginan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran saat ini, terutama dimasa pandemi covid yang menjadikan pembelajaran jadi terbatas.

*Game-based Learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajara. Sejalan dengan penjelasan (Dewi, 2018) bahwa aplikasi *Kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik. Inovasi Platfotm *Kahoot* ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar.

Game edukasi kahoot dapat daikses 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. (Utami, A.K.Z, 2020) Kemudahan sumber informasi belajar, fleksibilitas waktu dan ruang serta kemudahan dalam pemantauan aktivitas dan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi keunggulan lain yang didapatkan baik dari guru maupun peserta didik. Diharapkan dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *game online* ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar juga meningkat.(Putri, AR., 2019).

Berdasarkan fenomena di atas, terlihat bahwa pemilihan media pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* merupakan bentuk layanan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran public relation serta salah satu cara inovatif untuk meninhkatkan hasil belajar mahasiswa. Dengan kata lain, dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melalui pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* mahasiswa lebih semangat dalam mngerjakan kuis online karena berbasis *game based learning* yang dapat diakses dengan mudah melalui mobile *smartphone*. Maka dari uraian yang telah dijelaskan peneliti melakukan penelitian dengan mengkaji dan melihat Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”.

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah untuk melihat Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Tujuan penelitian ini diharapkan dengan digunakannya media pembelajaran berbasis game online mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar juga meningkat. Sesuai dengan pernyataan Pebriani (2017) bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang berperan dalam belajar karena jika motovasi belajar tinggi maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Urgensi atau pentingnya penelitian ini yaitu tantangan teknologi yang berdampak negatif jika tidak digunakan dengan tepat pemanfaatannya yang berdampak pada hasil belajar belajar. Selama ini pemanfaatan teknologi adalah sebatas game yang tidak memberikan nilai edukasi kepada peserta didik. Maka dari itu dibutuhkan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi seperti penggunaan gadget yang memberikan manfaat terutama dibidang pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan bulan pada September di Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan STIKes Dharma Landbouw Padang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Dalam penelitian ini rancangan penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control-Group Posttest Only Design*.(Sudjana, 2010) Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa

Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan STIKes Dharma Landbouw Padang yang terdiri dari 3 kelas. Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti membutuhkan 2 kelas sebagai sampel. Penentuan sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel 60 orang yang terdiri dari 30 kelas A sebagai kelas eksperimen dan 30 kelas C sebagai kelas kontrol. Variabel dalam penelitian ada dua yaitu variabel bebas (X) yaitu penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan model pembelajaran langsung. Variabel terikat (Y) yaitu kompetensi pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi. Kompetensi ini diperoleh setelah mengikuti serangkaian tes hasil belajar terhadap pembelajaran yang dieksperimenkan. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer, karena data langsung diperoleh dari sampel untuk melihat kompetensi pemecahan masalah mahasiswa dalam berkomunikasi dalam pembelajaran setelah penelitian melalui tes. Sumber data penelitian adalah mahasiswa kelas A dan C untuk Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan STIKes Dharma Landbouw Padang yang merupakan sampel dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes dan non tes. Pemberian tes dilakukan untuk mengukur kompetensi mahasiswa pada aspek kognitif mahasiswa. Tes ini diberikan di akhir pertemuan setiap satu kompetensi dasar. Soal tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda. Soal tes yang digunakan untuk kedua kelas sampel. Sedangkan alat ukur non tes terdiri dari lembar observasi yang diisi oleh observer untuk melihat aspek afektif dan aspek psikomotor mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Analisis data menggunakan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### Hasil Kompetensi Kognitif Mahasiswa

Berikut disajikan hasil post test mahasiswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen secara keseluruhan pada Tabel 1:

<b>Statistika</b>	<b>Kelas Kontrol</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
Jumlah Sampel	30	30
Rata-rata	66,67	81,83
Nilai Tertinggi	67,21	82,34
Nilai Terendah	66,13	81,32
Standar deviasi	1,446	1,367

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning*, menunjukkan kompetensi belajar kognitif mahasiswa yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung yaitu pada kelas eksperimen 81,83 dan pada kelas kontrol 66,67. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis untuk kompetensi belajar kognitif mahasiswa yang dikemukakan dilakukan dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t pada kedua sampel, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data nilai tes akhir yang diperoleh dari kedua kelas sampel. Sejalan dengan pendapat. (Purwanto, 2015) penilaian hasil belajar kognitif merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menilai ketuntasan belajar peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis untuk kompetensi belajar kognitif mahasiswa yang dikemukakan dilakukan dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t pada kedua sampel, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data nilai tes akhir yang diperoleh dari kedua kelas sampel. Pengujian normalitas ini mempunyai kriteria bahwa sampel berdistribusi normal apabila didapatkan hasil  $L_0 < L_t$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji *chi*

kuadrat pada Tabel 2. Sedangkan untuk Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk menguji homogenitas varians antar kelompok. Apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji F. Kriteria jika F hitung < F tabel, maka H<sub>0</sub> diterima. Lebih jelasnya lihat hasil perhitungan pada Tabel 3.

**Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Sampel**

Kelas Sampel	N	L <sub>0</sub>	L <sub>t</sub>	Kriteria Pengujian	Keterangan
Kelas Eksperimen	30	0,0232	0,160	L <sub>0</sub> < L <sub>t</sub>	Normal
Kelas Kontrol	30	0,0354	0,160		

Pada Tabel 2 terlihat bahwa kedua kelas sampel mempunyai nilai L<sub>0</sub> lebih kecil dari L<sub>t</sub>, maka H<sub>0</sub> diterima. Dapat dilihat bahwa L<sub>0</sub> pada kelas eksperimen = 0,0232 lebih kecil L<sub>t</sub> = 0,160 dan L<sub>0</sub> kelas kontrol = 0,0354 lebih kecil dari L<sub>t</sub> = 0,160. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kompetensi belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Homogenitas Kelas Sampel**

Varian	α	Fhitung	Ftabel	Keterangan
Kelas Eksperimen 75,2	0,05	0,732	1,85	Homogen
Kelas Kontrol 102,79				

Berdasarkan perhitungan diperoleh: varian hasil belajar terbesar pada kelas eksperimen sebesar 75,2 dan varian hasil belajar terkecil pada kelas kontrol 102,79. maka hasil uji F diperoleh F = varian hasil belajar terbesar/varian hasil belajar terkecil = 75,2/102,79 = 0,732. Dengan taraf nyata α = 0,05 dan dk pembilang = 30-1=29 dan dk penyebut = 30-1 = 29, diperoleh harga F<sub>hitung</sub> = 0,732 dan F<sub>tabel</sub> pada taraf nyata 0,05 dk 29 : 29 adalah 1,85. Ternyata F<sub>hitung</sub> < F<sub>tabel</sub>, sehingga kedua sampel memiliki data yang homogen. Dengan demikian H<sub>0</sub> diterima dalam taraf nyata 5%, maka dapat disimpulkan bahwa sampel mempunyai variansi yang homogen.

Pengujian Hipotesis Dari uji normalitas dan homogenitas didapat bahwa data kompetensi belajar kognitif kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, untuk itu pengujian hipotesis ini dilakukan dengan uji t. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Perbedaan Rata-rata Hasil Tes**

Kelas	N	Rata-Rata	t <sub>hitung</sub>	dk	t <sub>tabel</sub>	Keterangan
Eksperimen	30	73,2	4,95	58	1,68	Hipotesis
Kontrol	30	61,2				diterima

Pada Tabel 10 diperoleh nilai t<sub>hitung</sub> (4,95) lebih besar dari t<sub>tabel</sub> (1,68) berarti H<sub>0</sub> ditolak atau terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa dibelajarkan dengan kahoot berbasis *game based learning* dengan model pembelajaran langsung. Perbedaannya adalah hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mahasiswa.

Penerapan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* di kelas eksperimen menurut pengamatan memberikan hasil kompetensi kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil yang diperoleh di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung. Tingginya nilai yang diperoleh pada kompetensi kognitif di kelas eksperimen dikarenakan pada penerapan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* dosen memberi kebebasan kepada mahasiswa untuk berimajinasi, mandiri, terampil, dan mahasiswa diarahkan untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Putri, AR., 2019) bahwa *Media Kahoot* adalah upaya untuk mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan yang kemudian aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Dengan demikian, penerapan media *kahoot* dapat menjadi alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran yang dapat menyeimbangkan potensi otak siswa. Selain itu, metode ini pun dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Firdianti, 2015), dimana penerapan media pembelajaran *kahoot* menunjukkan hasil yang positif atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam *media game kahoot* siswa tidak lagi disulitkan dengan mencatat keseluruhan pembahasan pembelajaran. Dengan begitu, siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran sehingga media pembelajaran *game kahoot* yang diterapkan dengan baik dan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan maka diperoleh hasil bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* menunjukkan kegiatan proses pembelajaran mahasiswa lebih aktif, bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* yang diberikan memiliki daya tarik mahasiswa dikarenakan fitur-fitur yang tersedia dalam mengerjakan soal dalam pembelajaran sehingga membuat mahasiswa lebih aktif dan menarik. Hal ini diperkuat oleh (Ayuningtyas, 2021) yang menyatakan bahwa untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif serta menyenangkan, maka pendidik perlu untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran.

### Hasil Kompetensi Afektif Mahasiswa

Data penelitian pada kompetensi afektif diperoleh melalui pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Data penelitian kompetensi afektif kedua kelas sampel disajikan dalam Tabel 5.

<b>Statistika</b>	<b>Kelas Kontrol</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
Jumlah Sampel	30	30
Rata-rata	73,07	81,27
Nilai Tertinggi	74,11	82,04
Nilai Terendah	72,02	80,49
Standar deviasi	2,803	2,083

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata penilaian kompetensi afektif pada kelas eksperimen 81,27 dan kelas kontrol 73,07. Penilaian hasil belajar afektif didapatkan dari pengamatan oleh observer terhadap sikap mahasiswa selama proses pembelajaran dilaksanakan. Aspek yang dijadikan penilaian dalam ranah afektif ini meliputi sikap saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kemampuan bekerja seara mandiri, kemampuan mengelola waktu pada saat pembelajaran dan kerajinan. (Nurbidayani, 2013) menjelaskan bahwa manfaat dari pengukuran ranah afektif adalah memperbaiki pencapaian, tujuan instruksional oleh peserta didik khususnya tingkat penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi. Selan itu juga dapat memperbaiki sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral peserta didik. Sikap mahasiswa sangat baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *media kahoot berbasis game based learning* dari pada kelas kontrol. Hal ini dipengaruhi oleh pengetahuan mahasiswa di kelas eksperimen yang diasah dengan memberikan panduan praktis bermain games untuk melakukan kuis online sehingga mahasiswa di dorong

untuk terampil, mandiri, rajin, tekun dan kreatif dalam melakukan kegiatan diskusi. Sejalan dengan pendapat (Kunandar, 2013) yang menyatakan bahwa sikap dan pengetahuan memiliki hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi. Mahasiswa di kelas eksperimen sebagian besar aktif, serius dan disiplin dalam melakukan pembelajaran dan melakukan kegiatan diskusi yang di pandu dengan panduan praktis tersebut. Sedangkan di kelas kontrol, mahasiswa sebagian besar kurang aktif dan tidak memanfaatkan kesempatan untuk bertanya. Saat dosen menjelaskan mahasiswa di kelas kontrol banyak yang diam dan tidak memberikan tanggapan.

Berdasarkan hasil yang didapatkan terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* yang diberikan mampu meningkatkan sikap mahasiswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* yang digunakan oleh dosen berhasil digunakan dalam segi afektif mahasiswa. Dengan kata lain, melalui upaya yang dilakukan dosen dapat menciptakan keinginan mahasiswa dalam belajar, dan memberikan pengaruh baik terhadap sikap mahasiswa dalam belajar dikarenakan ada animasi-animasi gambar ataupun tampilan yang menarik dengan penuh warna pada platform media kahoot berbasis *game based learning* yang digunakan. Sejalan dengan hasil penelitian (Sukiyasa., 2019) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dengan animasi dapat meningkatkan keinginan belajar mahasiswa sehingga berpengaruh terhadap sikap mahasiswa pada saat pembelajaran.

### Hasil Kompetensi Psikomotor Mahasiswa

Data penelitian pada kompetensi psikomotor diperoleh melalui pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Data penelitian kompetensi psikomotor kedua sampel disajikan dalam Tabel 6.

<b>Statistika</b>	<b>Kelas Kontrol</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
Jumlah Sampel	30	30
Rata-rata	73,07	81,20
Nilai Tertinggi	73,89	82,04
Nilai Terendah	72,25	80,36
Standar deviasi	2,198	2,250

Berdasarkan Tabel 6, rata-rata penilaian psikomotor pada kelas eksperimen 81,20 dan kelas kontrol 73,07. Penilaian hasil belajar psikomotor didapatkan dari pengamatan oleh observer terhadap sikap mahasiswa selama proses pembelajaran dilaksanakan. Aspek yang dijadikan penilaian dalam ranah psikomotor ini meliputi keterampilan dalam menganalisa dan menyelesaikan kasus-kasus yang disajikan dalam panduan praktis kuis online. (Qusayiri, 2021) menjelaskan bahwa manfaat dari pengukuran ranah psikomotor adalah memperbaiki pencapaian, tujuan instruksional oleh peserta didik dalam ranah psikomotor khususnya pada tingkat presisi, maipulasi, artikulasi, dan netralisasi yang dapat meningkatkan kemampuan gerak refleks, keterampilan konseptual, keterampilan fisik, dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Keterampilan mahasiswa sangat baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *kahoot* dari pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh sebagian besar mahasiswa terampil bertanya, terampil menjawab pertanyaan dosen, dan terampil dalam mengemukakan pendapat. Sejalan dengan pendapat (Kunandar, 2013) yang menyatakan bahwa belajar psikomotor sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Mahasiswa di kelas eksperimen sebagian besar aktif dan terampil dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan di kelas kontrol, mahasiswa sebagian besar kurang aktif dan tidak terampil dalam kegiatan pembelajaran. (Wahyuningsih., 2011) menjelaskan bahwa hasil belajar aspek psikomotor berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kahoot berbasis

*game based learning* lebih tinggi daripada kelas kontrol dikarenakan mahasiswa lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan karena media kahoot berbasis *game based learning* yang digunakan dalam platform ada limit waktu dalam menjawab pertanyaan, ada reward yang akan muncul seperti ranking jika pertanyaan yang dijawab benar dan cepat. Hal ini yang menyebabkan mahasiswa berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang menerapkan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar mahasiswa yang menerapkan model pembelajaran langsung. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mahasiswa. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah dikarenakan penelitian dilakukan secara daring, pada saat quis kahoot dilakukan sering diulang kembali karena keterbatasan jaringan/koneksi. Namun untuk keterbaruan hasil penelitian secara umum penggunaan media pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* ini mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pemanfaatan teknologi berbasis *game based learning* bisa dimanfaatkan dengan baik untuk kebutuhan pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak terkait LLDikti Wilayah X yang telah memfasilitasi untuk dapat menerima hibah dari Kemenristekdikti tahun 2021, STIKes Dharma Landbouw Padang dan mahasiswa sebagai responden dalam penelitian ini serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini sehingga penulis mampu menyelesaikan sampai akhir. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Mediagrup
- Ayuningtyas, Dan N. Zulfah. 2021. Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, Volume 1. Diakses Tanggal; 2 Juli 2021.
- Dewi, KC. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Diunduh Dari [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.Pdf](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/4286/1/Skripsi%20Cahaya%20Kurnia.Pdf).
- Firdianti, A. 2015. Penerapan Media *Game Kahoot* Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, Vol.2 20 (2). ISSN : 2580- 2771
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* Vol 1 No 4. Diakses 20 Februari 2020.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Authentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munadi, Y. 2016. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ningrum, GDK, 2018. *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa* .*Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol 9 No 1, April 2018. Diakses Tanggal 10 Februari 2020.

- 4636 *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa – Al Kudri, Maisharoh*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Nurbidayani, I. 2013. Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 8 (2), 14-20. Doi: <https://doi.org/10.33084/Anterior.V13i1.295>. *Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putri, AR., M. Ali Z. 2019. *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial” Kudus, 20 Maret 2019. Diakses Tanggal 10 Februari 2020.
- Putri, E.N.D., 2019. Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, I(3), 233-236. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.52>
- Rawat, Deepti Ms. 2015. Importance Of Communication In Teaching Learning Process. *An International Peer Reviewed And Revered Scholarly* .
- Sepriani, R. Dkk. 2020. Pengembangan Media E Learning Berbasis Schology Pada Kurikulum Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan. *Jurnal Edukatif Vol2 No 1 April 2020 Hal 8-11*. Diakses Tanggal 1 April 2020.
- Sudjana. 2010. *Metoda Statistika Edisi Ke-6*. Bandung: Tarsito.
- Sukiyasa. 2019. Media Animasi Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Basiedu*.
- Utami, A.K.Z, Dan D.Hamdun. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, Juni 2020/1441 E-ISSN: 2527-7200. Diakses Tanggal; 2 Juli 2020.
- Purwanto. 2015. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Qusayiri, L.A.H. 2016. Pengembangan Alat Evaluasi Psikomotor SMP Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan | Volume 5 Nomor 2 (2016) November*. Diakses Tanggal; 4 Agustus 2021.
- Wahyuningsih. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal PP*, No.2:102-110.
- Wigati, S. 2019. Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Volume 8, No. 3, 2019, 457-464*. Diakses Tanggal; 2 Juli 2020.