

Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie

Rizqi Agung Permana¹, Hisyam Husein², Sucitra Sahara^{3*}

¹STMIK Antar Bangsa
Kawasan Bisnis CBD Ciledug Jl. HOS Cokroaminoto No.29, Tangerang, Indonesia

^{2,3}Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No.18, Jakarta Pusat, Indonesia

e-mail korespondensi: sucitra.scr@bsi.ac.id

Abstrak - Perkenalan gadget terlalu dini tanpa pengawasan dan bimbingan memberikan dampak tidak baik pada anak, Banyak anak yang sudah jenuh untuk mengikuti pembelajaran. Tujuan untuk memperlihatkan bahwa gamebased learning bisa memberikan manfaat yang baik, bagi tumbuh kembang kreatifitas dan pengetahuan anak, mengurangi kecanduan sehingga anak menjadi jenuh dalam belajar, pengenalan media pembelajaran yang mudah, dan menyenangkan bagi anak. Model ADDIE mengembangkan model analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model pengembangan ADDIE sebagai acuan adalah model pengembangan dirancang untuk analisis kebutuhan. Game based learning cukup berperan dalam edukasi anak, banyak juga orang tua yang mendukung adanya sistem game untuk edukasi ini, untuk merubah mindset atau kebiasaan anak mereka yang bermain gadget agar lebih bermanfaat. Dunia teknologi bermanfaat bagi kehidupan, namun jika berlebihan dapat menimbulkan efek negatif. Maka dari itu agar tidak terjadi hal yang menimbulkan berlebihan bagi semua orang baik anak anak, orang dewasa atau manula lebih baiknya perbanyak edukasi dan wawasan tentang perkembangan teknologi.

Kata Kunci : Model ADDIE, Kahoot, Game based learning

Abstracts - *Introducing gadgets too early without supervision and guidance has a bad impact on children. Many children are bored with learning. The aim is to show that game based learning can provide good benefits, for the growth and development of children's creativity and knowledge, reducing addiction so that children become bored with learning, introducing learning media that is easy, and fun for children. The ADDIE model develops analysis, design, development, implementation and evaluation models. The choice of the ADDIE development model as a reference is a development model designed for needs analysis. Game based learning plays quite a role in children's education, many parents also support the existence of a game system for this education, to change the mindset or habits of their children who play gadgets so that they are more useful. The world of technology is beneficial for life, but if it is excessive it can have negative effects. Therefore, so that nothing happens that causes excess for everyone, whether children, adults or the elderly, it is better to increase education and insight into technological developments.*

Keywords : ADDIE Model, Kahoot, Game based learning

1. Pendahuluan

Teknologi yang menerus berkembang, tentunya hal ini mendorong inovasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran [8]. Perubahan arah ini membawa dan mempengaruhi banyak sekali bidang kehidupan. di era digital sekarang ini, memiliki gadget telah menjadi kebutuhan yang sangat krusial bagi anak-anak maupun orang dewasa. Selain fokus pada perolehan pembelajaran (lihat bagian sebelumnya), fokus penelitian lainnya adalah pada pengalaman subjektif bermain game dan pengaruhnya terhadap hambatan afektif peserta didik atau variabel psikologis negatif, termasuk motivasi rendah, sikap negatif, kecemasan tinggi, dan rasa percaya diri yang rendah, yang dapat mengganggu proses pemerolehan bahasa [3], dan kini juga telah hadir game online pada handphone yang sering dimainkan oleh anak- anak, ada game yang hanya untuk hiburan saja, dan game untuk olahraga atau melatih otak. pada era teknologi abad ke-21, global pendidikan saat ini, terdapat banyak game edukasi terkait pelajaran yang dibuat menjadi lingkungan belajar bagi peserta didik untuk mempelajari pendidikan dasar seperti menulis, membaca, berhitung, menggambar, dan lainnya. sebab pendekatannya yang eksklusif bermain dengan anak cukup efektif menggunakan sistem pembelajaran yang nyaman, menarik serta simpel dipahami [2]. Belakangan ini, sangat umum bagi orang tua untuk memberikan perangkat *smartphone* kepada anak mereka tanpa pengawasan dan tujuannya bukan untuk pendidikan. Jika seorang anak pada usia dini diberi perangkat tersebut dan menggunakannya untuk hal-hal yang salah, itu akan berdampak buruk pada anak tersebut. Jadi memberdayakan



anak dengan gawai terlalu cepat adalah salah dan bisa menimbulkan efek adiktif, maka dari itu karena perkembangan teknologi. Game based learning hadir menjadi solusi sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bisa diakses dengan mudah lewat perangkat *smartphone*. Digital Game Based Learning (DGBL) merupakan suatu metode dengan menggunakan teknologi permainan masa kini, permainan digital apapun dapat disebut sebagai media atau pembelajaran jika memiliki unsur pembelajaran kognitif [9]. Penggunaan teknologi dan database menjadi sangat menuntun dalam interaksi pembelajaran. Padahal sangat baik jika proses pengayaan materi pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan kompleksitas teknologi. Guru harus memahami profil siswa seperti tingkat perkembangan siswa, gaya kognitifnya, dan kebiasaan belajarnya, dengan diketahuinya hal tersebut, guru akan lebih mudah menyesuaikan strategi yang digunakan profil siswa, dan siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran [7].

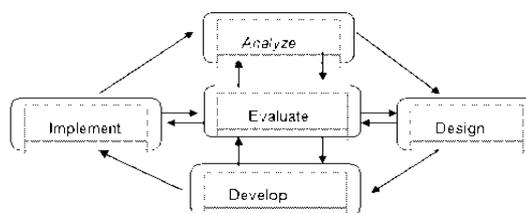
[11] Suatu proses pembelajaran tentunya memerlukan interaksi yaitu komunikasi yang terjadi antara pengajar dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran tentunya tidak selamanya interaksi berjalan dengan baik, terkadang penerima menafsirkan secara berbeda-beda. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran sebagai alat bantu untuk kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif dan pesan diterima dengan baik oleh peserta didik. Maka dari itu berikut manfaat dan tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain:

- Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Media pembelajaran Asyhar dalam [12] mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Positif permainan game juga dapat digunakan dalam bentuk didikan anak-anak dalam menghadapi pembelajaran lingkungan [4]. Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan perkembangan teknologi secara tepat dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Serta hasil penelitian [5] yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game digital dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa serta digunakan untuk memfasilitasi penilaian pembelajaran. Sementara itu, menurut penjelasan [6], proses pembelajaran yang berlangsung di lingkungan permainan digital memungkinkan anak mencoba berbagai cara berperilaku, menghadapi berbagai tantangan dan menerima risiko langsung untuk setiap aktivitas dan inisiatif. Salah satu inovasi dalam membuat pembelajaran berbasis permainan adalah membuat pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik dan membantu guru dalam memberikan penilaian. Kami berharap dengan adanya penelitian ini, anak-anak akan lebih cerdas dalam menggunakan gawai dan tereduksi dengan gawainya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya [10]. Kecendrungan kehidupan dunia saat ini memang sangat dipengaruhi oleh pesatnya teknologi informasi dan komunikasi dan kemajuan pengetahuan dengan segala dampaknya, baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Hal ini pulalah yang mendorong terjadinya arus globalisasi yang mengalir deras serta membuahkan berbagai implikasi yang demikian luas dalam segala aspek kehidupan manusia serta bangsa-bangsa di dunia [1].

2. Metode Penelitian

Menggunakan Model ADDIE untuk mengembangkan model analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut Branch, Model ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang berpusat pada siswa yang inovatif, orisinal, inspiratif, dan selaras dengan tujuan pendidikan. Model ADDIE berisi lima tahap sebagai berikut:



Sumber: Penelitian (2023)

Gambar 1. Alur Model Addie

Alasan utama pemilihan model pengembangan ADDIE sebagai acuan adalah model pengembangan dirancang untuk analisis kebutuhan, pengembangan produk dan pengujian efektivitas produk. Model ini terstruktur dengan baik dan mudah digunakan, sehingga penulis dapat dengan mudah memahami dan menerapkannya.

a. Analisis

Pengembangan game based learning menggunakan Kahoot dimulai dari tahap analisis. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan berupa: Analisis kebutuhan user (siswa) yaitu proses analisis kebutuhan user ini diperlukan untuk mengetahui kebutuhan user yaitu siswa dalam proses belajar mengajar sehingga media yang di rancang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih sehingga dapat meningkatkan minat belajar para siswa. Analisis materi Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis materi pembelajaran, media pembelajaran berbasis game ini akan disesuaikan dengan materi ajar pembelajaran yang telah diajarkan. Analisis keperluan software, yakni tahap menganalisis keperluan aplikasi Kahoot, tahap ini di butuhkan untuk mengetahui ketersediaan aplikasi yang akan digunakan pada saat mengimplentasikan aplikasi Kahoot sebagai pembelajaran berbasis Game Based Learning.

b. Perancangan

Desain merupakan tahapan yang bertujuan sebagai rancangan awal untuk menyiapkan media pembelajaran berbasis Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. Pada tahapan ini akan dilakukan perancangan Kahoot, membuat flowchart, serta menyusun pertanyaan dengan menambah format. Tahapan ini akan menghasilkan draft mengenai game dari aplikasi Kahoot.

c. Pengembangan

Merupakan tahapan yang bertujuan untuk menghasikan produk dari draft yang telah di desain dengan menyesuaikan kelengkapan serta kesesuaian terhadap materi yang telah diajarkan. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan penyusunan game, penyesuaian tema dan template, penambahan format gambar, video, pilihan jawaban, dan menyesuaikan waktu. Seluruhnya di kembangkan berdasarkan materi yang telah diajarkan.

d. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan impelementasi dan uji coba produk yang telah di kembangkan di dalam kelas. Uji coba dilakukan untuk mengetahui ketertarikan murid terhadap media game Kahoot yang telah di buat.

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk melihat hasil dari media berbasis Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi aplikasi di uji guna untuk melihat dan mencari kesalahan sistem agar dapat diperbaiki menjadi lebih maksimal. Setelah Metode model ADDIE, Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode survei berbentuk kuesioner yang diberikan kepada responden yang pernah dan sudah menggunakan game based learning atau platform kahoot. Kuesioner yang dibuat dan disusun memiliki beberapa pertanyaan dengan total 20 pertanyaan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Validitas dilakukan untuk mengukur validitas variabel atau pertanyaan pada kuesioner yang telah disusun. Uji validitas dapat dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson, yaitu dengan cara mengkorelasikan antara skor variabel dengan skor total variabel. Kemudian, pengujian signifikansi dilakukan menggunakan r. Jika r hitung positif dan lebih besar atau sama seperti r, maka variabel dapat dinyatakan valid.

Dalam uji reliabilitas perlu diketahui apakah alat ukur tersebut konsisten atau tidak, dalam uji reliabilitas biasanya menggunakan alat ukur seperti kuesioner atau angket. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur tersebut (instrumen, pernyataan, variabel) akan mendapatkan hasil yang tetap jika pengukuran dilakukan ulang. Teknik Cronbach's Alpha dapat digunakan untuk pengujian reliabilitas. Dalam menentukan uji reliabilitas perlu mengambil keputusan antara reliabel dan tidak reliabel, nilai alpha dapat dikatakan reliabel jika lebih besar dari r tabel. Dan jika nilai alpha lebih kecil dari nilai r tabel maka dinyatakan tidak reliabel dan tidak konsisten.

Cronbach's Alpha:

Cronbach's Alpha > 0.60 maka variabel dinyatakan reliabel

Cronbach's Alpha < 0.60 maka variabel dinyatakan tidak reliabel

Tabel 2. Hasil Pengujian Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES			
Case Processing Summary			
		N	%
ases	Valid	32	10
	Excl	0	.0
uded _a			

Total	32	10
		0.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure		
Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N	of Items
.757		21

Uji normalitas dalam penelitian diimplementasikan untuk mengetahui apakah data yang tersebar berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau hanya berada dalam sebaran normal. Normalitas data pada penelitian ini diuji menggunakan uji normalitas Shapiro- Wilk. Dalam uji normalitas dasar keputusan dapat dilihat dengan cara mengambil keputusan yaitu jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data terdistribusi dengan baik, jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak terdistribusi dengan baik.

Tabel 3. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Tingkat Reliabilitas
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif yang menggambarkan aplikasi media pembelajaran. Analisis data dilakukan setelah diperoleh data dari semua subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, dan siswa. Analisis data dilakukan dengan mengkonversi skor yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa yang awalnya berupa data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa yang awalnya berupa data.

Tabel 4. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

No	Kategori	Skor
1	Sangat setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak setuju	2
4	Sangat tidak setuju	1

Tabel 5. Hasil Pengujian Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Q1	.538	32	.000	.265	32	.000
Q2	.508	32	.000	.438	32	.000
Q3	.494	32	.000	.478	32	.000
Q4	.494	32	.000	.478	32	.000
Q5	.508	32	.000	.438	32	.000
Q6	.520	32	.000	.391	32	.000
Q7	.494	32	.000	.478	32	.000
Q8	.508	32	.000	.438	32	.000
Q9	.470	32	.000	.541	32	.000
Q10	.530	32	.000	.334	32	.000
Q11	.418	32	.000	.602	32	.000
Q12	.520	32	.000	.391	32	.000
Q13	.494	32	.000	.478	32	.000
Q14	.494	32	.000	.478	32	.000
Q15	.358	32	.000	.699	32	.000

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Q16	.354	32	.000	.637	32	.000
Q17	.494	32	.000	.478	32	.000
Q18	.465	32	.000	.540	32	.000
Q19	.338	32	.000	.638	32	.000
Q20	.354	32	.000	.637	32	.000
TOTAL	.189	32	.005	.830	32	.000

Berdasarkan dari tabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi $000 > 0.05$ dengan demikian menunjukkan bahwa data variabel dalam penelitian ini terdistribusi dengan normal.

4. Kesimpulan

Dari pembahasan semua diatas dapat disimpulkan bahwa game based learning cukup berperan dalam edukasi anak pada era teknologi sekarang, banyak juga orang tua yang mendukung adanya sistem game untuk edukasi ini, untuk merubah mindset atau kebiasaan anak mereka yang bermain gadget agar lebih bermanfaat. Dan untuk populasi jumlah responden berdasarkan profesi dapat dilihat pada Tabel 4.3 dan Tabel 4.3 Responden Pengisi Jumlah Persentase (%) Orang Tua/Wali (33) 99.8%, Lainnya (2) 0.2%. Hasil Uji Reliabilitas Dalam uji reliabilitas perlu diketahui apakah alat ukur tersebut konsisten atau tidak, dalam uji reliabilitas biasanya menggunakan alat ukur seperti kuesioner atau angket. Dalam menentukan uji reliabilitas perlu mengambil keputusan antara reliabel dan tidak reliabel, nilai alpha dapat dikatakan reliabel jika lebih besar dari r tabel. Cronbach's Alpha Cronbach's Alpha >0.60 maka variable dinyatakan reliabel Cronbach's Alpha <0.60 maka variabel dinyatakan tidak reliabel. Hasil Uji Asumsi Klasik Dalam uji asumsi klasik diperlukan hasil dari beberapa pengujian yang nantinya akan digunakan untuk menentukan hasil dari uji asumsi klasik. Uji normalitas dalam penelitian diimplementasikan untuk mengetahui apakah data yang tersebar berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau hanya berada dalam sebaran normal. Dalam uji normalitas dasar keputusan dapat dilihat dengan cara mengambil keputusan yaitu jika nilai signfikan lebih dari 0,05 maka data terdistribusi dengan baik, jika nilai signfikan kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak terdistribusi dengan baik.

Referensi

- [1] Budiman, Haris (2017), Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- [2] Pratama, L. D., Lestari, W, & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At At-Talim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>.
- [3] Reinders, Hayo and Wattana, Sorada. 2015. Affect and Willingness to Communicate in Digital Game-Based Learning. *European Association for Computer Assisted Language Learning*: 27 (1).
- [4] Funk, J. B. (2002). Electronic games. In V. Strasburger and B. Wilson (Eds.) *Children, adolescents, and the media* (pp. 117-144). Thousand Oaks, CA: Sage.
- [5] Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 17.
- [6] Hidayat, W., Muladi, M., & Mizar, M. (2016). Studi Integrasi TIK Dalam Pembelajaran Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan-Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(12), 2281–2291. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/8228/3758>
- [7] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV. <https://massugiyantojambi.wordpress.com/2011/04/15/teori-motivasi>.
- [8] Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.
- [9] Tangkui, R., & Keong, T.C. (2020). Enhancing Pupils' Higher Order Thingking Skill Through the Lens of Activity Theory: Is Digital Game-Based Learning Effective? *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 2(4), 1-20.
- [10] Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE* (pp. 1–14).
- [11] Hasan, Muhammad., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Klaten
- [12] Fadillah, Maira. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 1 (1): 12-16