

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA GEOGRAFI DI KABUPATEN SAMBAS

Fera¹⁾, Ajun Purwanto²⁾

^{1,2)}Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial

IKIP PGRI Pontianak

e-mail : ajunpurwanto@gmail.com¹⁾

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online Kahoot* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas. Tujuan khusus penelitian ini untuk mendapatkan informasi yang lebih objektif tentang hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan *game online Kahoot*, pengaruh penggunaan *game online Kahoot* terhadap hasil belajar mata pelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas. Metode yang adalah metode eksperimen, bentuk penelitian Pre-eksperimen dan rancangan penelitian *One- Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpul data menggunakan teknik Pengukuran dan dokumenter. Alat pengumpul data yaitu tes dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian siswa kelas XI yang terdiri dari 4 kelas, penentuan sampel menggunakan *sampling purposive*, sehingga terpilih kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas. Teknik pengukuran data dengan tes pilihan ganda. Hasil uji hipotesis diperoleh rata-rata hasil belajar siswa menggunakan *game online Kahoot* 60.14. analisis *T-Test* diperoleh t 3,594 > 2,052. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti “terdapat perbedaan pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *game online Kahoot* siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas.

Kata kunci : *Game Online Kahoot*, hasil belajar.

Abstract

The research objective was to determine the effect of using the Kahoot online game on student learning outcomes in geography class XI grade students of SMA Negeri 2 Tebas, Sambas Regency. The specific purpose of this study was to obtain more objective information about student learning outcomes before and after using the Kahoot online game, the effect of using the Kahoot online game on the learning outcomes of geography subjects in class XI SMA Negeri 2 Tebas Sambas Regency. The method is an experimental method, pre-experimental research form and One-Group Pretest-Posttest Design. Data collection techniques using measurement and documentary techniques. Data collection tools, namely tests and documentation. The population in the research of class XI students consisted of 4 classes, the samples were determined using purposive sampling, so that the class XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas was selected. Data measurement techniques with multiple choice tests. Hypothesis test results obtained by an average student learning outcomes using the online game Kahoot 60.14. T-test analysis obtained t 3,594 > 2,052. It can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, which means "there are differences in learning outcomes before and after using the online game Kahoot for XI IIS 3 grade students of SMA Negeri 2 Tebas.

Keywords: *Game Online Kahoot*, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha untuk mencapai tujuan manusia seutuhnya, serta dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas khususnya dibidang pendidikan. Peningkatan kualitas dibidang pendidikan dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar atau prestasi yang diperoleh siswa. Salah satu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi seperti saat ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan teknologi pada saat ini diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya pada bidang pendidikan, yaitu dengan adanya pembaharuan alat-alat bantu pembelajaran.

Pada kurikulum 2013 mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas setiap guru dituntut untuk bisa menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran bersama peserta didiknya. Adanya teknologi pada saat kegiatan belajar mengajar membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan membuat suasana tidak monoton. Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan disemua sektor kehidupan. Dalam dunia pendidikan revolusi industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku interaksi antara guru dan siswa mengalami perubahan. Hal ini menjadi suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara belajar, cara berpikir dan cara bertindak para peserta didik di era revolusi industri 4.0. Dalam manajemen kelas dapat dilakukan dengan cara pendidik menggunakan dan memanfaatkan aplikasi dan konten yang menunjang dalam pembelajaran, yaitu dengan menggunakan kuis interaktif yang

terdapat dalam aplikasi *game online Kahoot*. Inovasi ini diharapkan peserta didik merasakan kenyamanan, dan membuat situasi yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. *Game-based learning* memberikan salah satu cara untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Marrisa Correia and Raquel Santos, 2017 dalam Kaunang (2020) menyatakan aplikasi *game online Kahoot* sebagai Platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi dengan sistem monitoring aktifitas para peserta didik. Inovasi Platform *Kahoot* ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar. Kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi, 2018).

Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian *University of Tecnology and Science* dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. *Kahoot* memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur di dalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet. *Digital Game Base Learning* memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat komputer atau *smartphone*. Melalui metode ini peserta didik distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi,

kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode *Digital Game Base Learning* merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya motivasi peserta didik. Dalam *Digital Game Base Learning* didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan. Serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Putri & Muzakki, 2019) dalam (Indra Wihanry, 2017).

Berdasarkan pengamatan saat observasi pra penelitian yang dilaksanakan pada 15 Februari 2020 di SMA Negeri 2 Tebas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran geografi guru masih mengandalkan metode konvensional dalam penyampaian materi baik itu materi yang berkaitan dengan teori maupun saat evaluasi. Hal ini membuat siswa kurang memahami dan kurang menyukai pelajaran geografi dalam sebuah pembelajaran yang pada akhirnya berakibat pada menurunnya hasil belajar. Apabila guru terus mendominasi pada proses kegiatan belajar pembelajaran maka siswa akan menjadi pasif. Dampaknya adalah peserta didik mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran geografi adalah kurangnya media mengajar guru yang tepat sesuai dengan materi yang akan disampaikan yang diperlukan dalam beberapa materi agar bisa membantu siswa dengan mudah dalam proses pembelajaran dan evaluasi.

Dikarenakan adanya wabah covid-19 Pandemi yang terjadi sekarang perlu dilakukannya pendidikan jarak jauh (*Distance Learning*). Agar peserta didik

dapat melanjutkan proses belajarnya dirumah ditengah virus korona yg mewabah. Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik dan tergerak untuk melakukan penelitian tentang: “Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas”. Dengan alasan melihat ketertarikan siswa dengan media internet sangat tinggi sehingga sejalan dengan judul peneliti. Dalam proses belajar dengan adanya Hp dan jaringan internet pada setiap siswa biasa membantu dalam proses pembelajaran walaupun sedang dalam masa pandemi seperti ini.

METODE

Sugiyono (2015:3) mengemukakan bahwa “metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2015:107) mengemukakan bahwa: “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-eksperimen (*Pre-Exsperimental Design*). Dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Rancangan yang digunakan dalam penelitian adalah desain satu kelompok tes awal-akhir (*One- Group Pretest-Posttest Design*). Desain ini menggunakan satu kelompok subyek yang diberi tes awal dan tes akhir.

**Tabel 1 One Group Pre-Test
Post-Test Design**

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IS (Ilmu Sosial) SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas yang terdiri dari 4 kelas, yaitu XI.IS1, XI.IS2, XI.IS3 dan XI.IS4. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive* dengan berdasarkan data rata-rata hasil belajar per kelas populasi maka peneliti menetapkan sampel dari kelas yang mempunyai rata-rata hasil belajar paling rendah. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Teknik Pengukuran, yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu pemberian tes hasil belajar untuk menguji pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan dengan memberikan *post-test*, kemudian siswa diberikan skor nilai sesuai dengan jumlah skor yang diperoleh. Teknik Studi Dokumenter, 2) Teknik studi dokumenter digunakan untuk memperoleh informasi karakteristik populasi penelitian”. Alat pengumpul data yang digunakan adalah sebagai berikut: 1) Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Langkah yang ditempuh untuk menyusun tes hasil belajar dalam penelitian ini adalah: 1) membuat kisi-kisi soal dengan berpedoman pada Kurikulum 2013, 2) penulisan butir soal, 3) membuat kunci jawaban dan pedoman penskoran.

Data yang digunakan untuk studi dokumentasi adalah daftar nilai hasil belajar siswa, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran Geografi dalam materi di kelas XI IS3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas. Untuk melengkapi data dalam studi dokumentasi ini digunakan foto-foto saat penelitian dilakukan, data sekolah, dokumen sekolah, dll.

Uji Keabsahan Instrumen

Untuk menguji keabsahan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian maka tes

yang baik harus memenuhi beberapa syarat seperti berikut:

Validitas

Validitas merupakan tahap yang sangat penting dalam menentukan keabsahan tes yang akan diberikan, karena dengan adanya validitas tersebut kita bisa tahu apakah tes yang digunakan layak atau tidak untuk diuji cobakan. Dalam penelitian ini validitas tes yang diuji adalah validitas isi.

a. Validitas isi

Untuk instrumen yang berbentuk tes, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan materi pelajaran yang telah diajarkan Sugiyono, (2015:182). Apabila ujian diberikan diluar pelajaran yang telah ditetapkan, berarti instrument ujian tersebut tidak mempunyai validitas isi. Untuk instrumen yang akan mengukur efektivitas pelaksanaan program, dengan penyusunan soal tes yang disesuaikan dengan mata pelajaran Geografi. Pada penelitian ini peneliti meminta bantuan 2 orang dosen sebagai validator yang kompeten.

Langkah-langkah dalam menganalisa data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menjawab sub masalah ke 1 - 2 digunakan rumus mencari rata-rata hasil belajar (*mean*). Menurut Sugiono (2013:49) *mean* merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rumus *mean* sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = mean atau rata-rata

$\sum_{i=1}^n xi$ = total skor

N = jumlah total

- b. Untuk menjawab masalah nomor 3 maka dalam menganalisis data dapat digunakan rumus t Test.

Keterangan:

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2013)

t = Koefisien yang dicari

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata pertama

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kedua

n = Jumlah subjek

S^2 = Taksiran varian

Kriteria pengujian dengan taraf signifikansi 5% yaitu.

a. Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H0) diterima

nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternative (Ha) diterima Untuk mempermudah dalam menganalisis data maka menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 2. Rangkuman Hasil Pre-Test Dan Post-Test Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Adventina	56	52
	Norlita		
2	Akmal	40	64
3	Anang	36	28
	Syarifuddin		
4	Azizul Santri	32	64
5	Emi	52	72
6	Erfika	36	52
	Okthafiyani		
7	Esy Meysi	48	52
8	Feny Yulanda	52	84
9	Gustiani	44	76
10	Husin Putra	60	36
11	Husnulladi	52	20
12	Leni	52	72
13	Nesty		
	Andrianni	40	80
14	Niki Sutiana	52	44
15	Ririn	44	64
16	Riska	48	64
17	Sahara	36	68
18	Sahrul	48	40
19	Satriyandi	44	84
20	Sopia	36	64
21	Suhaimi	48	28
22	Sumiati	44	80
23	Suriati	32	76
24	Tania Budi	72	68
	Utami		
25	Tika Safika	28	36

	Uray		
26	Muhammad Afdalludin	44	72
27	Zikri	16	72
28	Zizi Oktavian	68	72
	Σ (Total)	1260	1684
	Rata- Rata	45	60.142
	Max	72	84
	Min	16	20

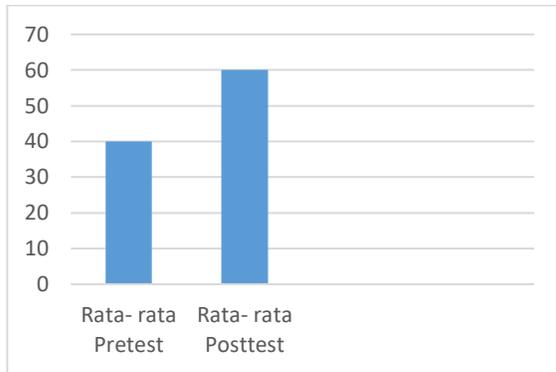
Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Tabel 3. Hasil perhitungan IMB SPSS Statistics 26

HASIL		Pretest	Posttest
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		45.00	60.14
Median		44.00	64.00
Mode		44 ^a	64 ^a
Std.		11.757	18.297
Deviation			
Range		56	64
Minimum		16	20
Maximum		72	84

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2020

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 45.00 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 60.14. Dari nilai rata-rata keduanya secara deskriptif menunjukkan ada perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Peneliti berasumsi terdapat pengaruh dari Penggunaan *Game Online Kahoot*. Perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik rata-rata hasil Pre Test dan Post Test

3. Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan perhitungan data hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa yang telah dideskripsikan sebelumnya, maka selanjutnya untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan *game online kahoot* terhadap hasil belajar siswa dapat menggunakan *game online kahoot* dengan menggunakan rumus *T-Test*. Untuk melihat pengaruh *game online kahoot* dalam proses belajar, sebelum tahapan uji *T-Test* maka terlebih dahulu dilakukan normalitas dan homogenitas data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Normalitas menggunakan Shapiro-wilk

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.133	28	.200	.973	28	.651
Posttest	.226	28	.001	.910	28	.020

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Pengolahan, 2020

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai Tabel diatas diketahui nilai sig.

untuk *pre-test* sebesar 0,651 dan nilai sig. *post test* sebesar 0,020. Karena nilai sig. >0,05 maka dapat disimpulkan data hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.079	1	26	.781
	Based on Median	.108	1	26	.745
	Based on Trimmed Mean	.108	1	25,134	.745
	and with adjusted df				
Posttest	Based on Mean	.109	1	26	.744
	Based on Median	12.065	1	26	.002
	Based on Trimmed Mean	5.486	1	26	.027
	and with adjusted df	5.486	1	19,910	.030
	Based on Trimmed Mean	11.827	1	26	.002

Tabel 6. Hasil Homogenitas ANOVA

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pretest	Between Groups	47.322	1	47.322	.334	.561
	Within Groups	3684.678	26	141.718		
	Total	3732.000	27			
Posttest	Between Groups	1549.744	1	1549.744	5.380	.022
	Within Groups	7489.684	26	288.065		
	Total	9039.429	27			

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2020

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai Tabel diatas diketahui nilai sig. untuk *pre-test* sebesar 0,568 dan nilai sig. *post test* sebesar 0,028. Karena nilai sig. >0,05 maka dapat disimpulkan data hasil belajar siswa berdistribusi homogen.

Tabel 7. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Jumlah siswa	Rata-Rata	Standar Deviasi	Standar Kesalahan Rata-rata	Korelasi <i>Pre-test Post-test</i>	Signifikan data
Pretest	28	45.00	11.757	2.222	0,	0.000
Posttest	28	60.14	18.297	3.458	056	

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2020

Nilai diatas merupakan hasil data statistik sampel yang dapat dideskripsikan yaitu pada kelas XI IIS 3 *pre-test* (sebelum perlakuan) siswa berjumlah 28 (N), nilai rata-rata 45,00, standar deviasi 11,757 dan standar kesalahan rata-rata 2,222. XI IIS 3 *post-test* (sesudah perlakuan) siswa berjumlah 28 (N), nilai rata-rata 60,14, standar deviasi 18,297, dan standar kesalahan rata-rata 3,458.

Selanjutnya pada tabel terdapat hasil korelasi data yang merupakan korelasi hasil belajar sebelum menggunakan *game online Kahoot* dan sesudah menggunakan *game online Kahoot*. Besar korelasi dari sebelum dan sesudah menggunakan *game online Kahoot* yaitu 0,056 dengan N= 28 siswa dengan signifikansi 0,000.

Setelah melihat hasil korelasi pada tabel diatas maka didapat hasil analisis T- test antara *Pre-test* dan *Post-test* kelas XI IIS 3

Tabel 8. Hasil Analisis T- Test Antara *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Data XI IIS 3 antara <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	Nilai
Rata-rata	15.143

Standar deviasi	22.294
Standar kesalahan rata-rata	4.213
Hasil t hitung	3.594
Derajat kebebasan	27
Signifikan data	0,000

Sumber: Hasil Pengolahan, 2020

Tabel 4.8 merupakan hasil analisis *T-Test* dengan rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar = 15,143, standar deviasi atau simpangan baku = 22,294, standar kesalahan rata-rata = 4,213, derajat kebebasan (N-1) = 27, t hitung sebesar = 3,594 dengan derajat kesalahan 5% didapat t-tabel = 2,052, nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (3,594 >2,052). maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang positif pada penggunaan *game online Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti “terdapat perbedaan pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *game online Kahoot* siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas. Dilihat dari hasil *post-test* 60.14 \geq *pre-test* 45.00, berdasarkan Hipotesis statistik Alternatif, apabila $\mu_{post} \geq \mu_{pre}$ maka hipotesisnya diterima sehingga terdapat pengaruh penggunaan *game online kahoot* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya suatu perbedaan skor antara sebelum dan sesudah menggunakan *game online Kahoot* yang diberikan kepada siswa kelas XI IIS 3. *Game online Kahoot* memiliki pengaruh yang terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian hipotesis yang menyatakan “terdapat pengaruh pada penggunaan *game online Kahoot* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi”. Telah teruji dengan T hitung 3,594, dan taraf signifikansi 5%.

2. Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di XI SMA Negeri 2 Tebas secara umum berjalan dengan baik, walaupun pada saat memberi perlakuan menemui beberapa kendala tetapi masih bisa berjalan dengan baik. Adapun pada penelitian yang dilakukan pertama-tama dimulai dari peneliti bersosialisasi dengan orang-orang yang terlibat baik dengan guru pengampu mata pelajaran geografi maupun guru-guru serta orang yang bekerja dibidang pendidikan SMA Negeri 2 Tebas.
3. Peneliti menentukan populasi dan sampel. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan data rata-rata hasil belajar per kelas populasi maka peneliti menetapkan sampel dari kelas yang mempunyai rata-rata hasil belajar paling rendah dari kelas populasi lainnya yaitu kelas XI IIS 3 Setelah itu melaksanakan *pre-test* menggunakan *Online Learning* melalui *Google classroom*.
4. Setelah *pre-test* dilakukan maka selanjutnya menyampaikan materi flora fauna di Indonesia dan dunia. sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan yaitu melalui tiga tahapan seperti tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi atau penilaian, dan setelah diberikan perlakuan maka seterusnya pemberian tes akhir (*post-test*) sehingga setelah melakukan perhitungan hasil rata-rata keduanya yaitu *pre-test* dan *post-test* akan didapat selisish keduanya apakah terdapat pengaruh setelah itu baru dihitung seberapa besar pengaruh penggunaan *game online Kahoot* terhadap hasil belajar siswa.
5. Adanya *game online Kahoot* diharapkan dapat meningkatkan keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran khususnya pelajaran geografi itu sendiri serta mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam lingkungan dan proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk membantu siswa agar tidak mengalami jenuh, bosan saat proses pembelajaran dan proses evaluasi yang bertujuan agar melatih siswa untuk berpikir lebih cepat dan tanggap.
6. Kemudian setelah perlakuan selesai diberikan tes akhir (*post-test*). *Post-test* ini diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, apakah perlakuan tersebut memberi pengaruh terhadap pemahaman belajar siswa atau tidak. Setelah mendapatkan hasil *pre-test* dan *post-test* maka akan dilakukan pengolahan data atas keduanya yaitu untuk mencari pengaruh *game online Kahoot* dengan menggunakan rumus *t-Test*.
7. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini menunjukkan adanya suatu perbedaan skor yang positif antara sebelum dan sesudah menggunakan *game online Kahoot* yang diberikan kepada siswa kelas XI IIS 3. *Game online Kahoot* memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian hipotesis yang menyatakan “terdapat pengaruh penggunaan *game online Kahoot* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi”. Telah teruji dengan *T* hitung 3,594, dan taraf signifikansi 5%.
8. Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil dilaksanakan dan telah mencapai tujuan yang mana tujuannya adalah untuk mencari pengaruh variabel bebas (penggunaan *game online Kahoot*) terhadap variabel terikat (Hasil belajar belajar). Sebelumnya *Game Online kahoot* ini sudah pernah diteliti oleh orang lain di sekolah lain dan ternyata hasilnya sama

memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

PENUTUP

Secara umum hasil penelitian yang dilaksanakan dapat ditarik suatu Simpulan bahwa “Terdapat pengaruh penggunaan *game online kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas”, ini ditunjukkan oleh data tes hasil belajar siswa dengan dukungan sebagai berikut :

1. Hasil rata-rata *pre-test* siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas pada mata pelajaran Geografi dengan rata-rata hasil belajar 45,00.
2. Hasil rata-rata *post-test* siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas pada mata pelajaran Geografi dengan rata-rata hasil belajar 60,14.
3. Terdapat pengaruh penggunaan *game online Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X (Skripsi)*. Tersedia dari <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI%20CAHYA%20KURNIA.pdf>.
- Kaunang, S. E. (2020). Interesting Learning Model Using Kahoot Application As A Learning Evaluation Material Of Student. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Imiah Pembelajaran Vol 2, Juni 2020*, 42-49.

Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran. *Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*” (p. 220). Kudus: Universitas Muria Kudus.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.