

Penerapan Media *Kahoot* Pada Materi Stoikiometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X

Nova Yokhebed Konengian¹, Fahyuddin^{2*}, Muh. Alim Marhadi³

¹) Program Studi Pend. Kimia FKIP UHO, Kendari

INFO ARTIKEL

Diterima :

23 November 2023

Disetujui :

2 Desember 2023

Direvisi :

9 Desember 2023

Dipublikasi :

16 Desember 2023

Keywords:

Kahoot Media, Cognitive Learning Outcomes, Stoichiometry.

Kata Kunci:

Media Kahoot, Hasil Belajar Kognitif, Stoikiometri.

Corresponden Autor:

Fahyuddin

Fahyuddin@yahoo.com

ABSTRAK

Abstract : *The purpose of this study was to find out the increase in student learning outcomes by applying kahoot media and knowing student responses to learning media. The research subjects were students of class X IPA 2 and IPA 3. The research design was pretest posttest control group design. The average pretest score for the experimental class was 45.29 and the posttest average score was 82.06. The pretest average score in the control class was 41.36 and the posttest average score was 66.06. The category of increasing cognitive learning outcomes of Normalized (N-Gain) students is classified as moderate both in the experimental class (0.65) and in the control class (0.43). The independent samples test results at the pretest showed a significance value (2-tailed) $p = 0.057 > 0.05$, the n-gain data showed a significance value (2-tailed) $p = 0.000 > 0.05$, and the Mann-Whitney test results on the posttest data shows the significance value of Asymp (2-tailed) $p = 0.000 < 0.05$.*

Abstrak: Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media kahoot dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPA 2 dan IPA 3. Desain penelitian *pretest posttest control group design*. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 45,29 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,06. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 41,36 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 66,06. Kategori peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang di Normalisasi (N-Gain) tergolong sedang baik pada kelas eksperimen (0,65) maupun pada kelas kontrol (0,43). Nilai hasil uji independent samples tets pada *pretest* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.057 > 0.05$, pada data n-gain menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.000 > 0.05$, dan hasil uji mann-whitney pada data *posttest* menunjukkan nilai signifikansi Asymp (2-tailed) $p = 0.000 < 0.05$.

PENDAHULUAN

Proses evaluasi seringkali dianggap tidak efektif dan cenderung subjektif ketika guru memberikan penilaian. Kebiasaan yang terjadi dalam proses evaluasi, guru hanya memberikan sebuah kertas lembar jawaban yang harus diisi oleh peserta didik, setelah proses tes selesai dilakukan, guru harus menggoreksi lembar jawaban peserta didik tersebut. Ketika guru menggoreksi lembar jawaban tersebut satu persatu akan membutuhkan waktu yang lama sehingga menjadi kendala dalam mengambil kesimpulan terhadap hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Dewi dkk, (2021) bahwa guru terkendala pada sulitnya mengatur waktu pada saat proses pembelajaran berlangsung jika sambil melakukan penilaian, sehingga dibutuhkan media evaluasi.

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pada saat ini telah berkembang pesat multimedia, namun belum semua guru dapat memanfaatkannya, untuk itu para guru dituntut untuk lebih profesional agar dapat memanfaatkan multimedia yang ada dengan terlebih dahulu perlu menguasai media sederhana yang merupakan dasar-dasar pengembangan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Rasid dkk. (2020) Tujuan dalam kegiatan belajar akan tercapai secara maksimal dengan adanya perencanaan. Perencanaan dalam proses pembelajaran dikelas bertujuan dalam tercapainya kompetensi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia yang mendapat tugas mengajar di kelas X MIPA₂ dan X MIPA₃ SMA Negeri 2 Konawe Selatan, informasi yang didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung hanya mencapai nilai rata-rata yaitu 65, dengan persentase 60% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) khususnya pada materi stoikiometri. Sehingga hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kimia masih tergolong rendah dan tidak terlepas dari peranan guru serta model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dkk, (2023) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kimia, maka diperlukan suatu pembaharuan pada proses pembelajaran. Media yang menarik mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah guru dalam melakukan evaluasi. Salah satu media yang dikembangkan sebagai alat evaluasi adalah media kahoot.

Media kahoot yang diterapkan pada pelaksanaan apersepsi sebelum menyampaikan materi pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan dapat memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru melalui media kahoot. Pelaksanaan formatif dilakukan setiap selesai suatu topik atau pokok pembahasan diberikan. Dengan media kahoot guru dapat mengidentifikasi dengan cepat sampai dimana peserta didik memahami dan mengerti pembelajaran yang telah diberikan sehingga guru dapat lebih cepat menilai dan dapat memberikan umpan balik (*feedback*) pada peserta didik. Kelebihan media kahoot pada pelaksanaan sumatif juga digunakan untuk mengukur pemahaman akhir siswa setelah proses pembelajaran berakhir, dengan media kahoot siswa dapat langsung melihat nilai yang peroleh dilayar kelas dan siapa yang berada dipodium teratas, sehingga mendorong peserta didik untuk mendapatkan nilai/point sebanyak-banyaknya untuk bersaing berada pada podium teratas dan membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa pada pertemuan selanjutnya.

Materi stoikiometri merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa karena materi ini disamping pemahamn konsep juga banyak melibatkan perhitungan. Oleh karena itu agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran terutama pada saat penyelesaian soal soal, maka dibutuhkan suatu media yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan cepat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Kahoot. Media Kahoot ini merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. Kahoot membutuhkan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online serta diakses di www.kahoot.com. Dengan menggunakan aplikasi ini, proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan (Sagala, 2021)

Diharapkan dengan media kahoot ini dapat memberikan evaluasi pembelajaran yang interaktif dan pembiasaan bagi siswa dalam penggunaan media kahoot berbasis komputer yang sudah mulai digunakan dalam Ujian. Berdasarkan permasalahan di atas, perlu diteliti penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Materi Stoikiometri Kelas X dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media kahoot serta untuk mengetahui

respon siswa terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Stoikiometri

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Konawe Selatan pada siswa kelas X IPA materi Stoikiometri dengan menerapkan Media pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot. Desain penelitian adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan. Secara rinci Desain Pretest-Posttest Control Group design dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Pretest-Posttest Control Group design

Sampel	Pretest	Perlakuan	Posttest
X IPA ₃	O ₂	X	O ₂
X IPA ₂	O ₂	-	O ₄

Variabel dalam penelitian ini yaitu Variabel bebas (X) ialah perlakuan pada siswa kelas X MIPA 3 pada materi Stoikiometri menggunakan media kuis berbasis Kahoot (X₁) dan kelas X MIPA 2 pada materi Stoikiometri dengan model pembelajaran langsung (X₂) sedangkan variabel terikat adalah minat belajar kimia siswa adalah hasil dari proses belajar kimia yang dicapai siswa setelah diberi perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: tes hasil belajar, untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda yang terdiri dari 5 pilihan jawaban sebanyak 20 soal. Lembar angket yang berisikan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari 3 teknik yaitu teknik tes, angket, dan dokumentasi. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti memberikan *pretest* kepada peserta didik dengan bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice item*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan media *kahoot* dan tanpa media *kahoot*, setelah itu dilakukan *posttest* dengan soal yang sama yaitu soal materi pada stoikiometri.

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa dari hasil pre-test dan post test. Tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) berdasarkan Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
0-34	Sangat rendah
35-54	Rendah
55-65	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat tinggi

Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa dan Standar Deviasi

Nilai rata-rata yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel distribusi, sehingga dapat menggambarkan hasil belajar siswa sesuai dengan pedoman penilaian yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP) dari SMAN 2 Konawe Selatan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Patokan Acuan Penilaian Hasil Belajar Siswa

Rentang	Kriteria
$85 \leq x \leq 100$	Tinggi
$75 \leq x < 85$	Sedang
$0 \leq x < 75$	Rendah

Analisis Nilai N-Gain

Peningkatan interpretasi minat belajar siswa bisa dilakukan dengan memakai *Gain Ternormalisasi (N-Gain)*. Untuk menguji efektivitas penelitian memakai uji *N-Gain score*. Pengelolaan data uji *N-Gain* dalam penelitian ini dengan menggunakan program *SPSS Versi 16 for Windows*. Tabel 4 menunjukkan kriteria *Normalized Gain*. Menurut Hakke, (2002) *gain ternormalisasi (N-Gain)* diformulasikan pada wujud persamaan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 4 Kriteria Normalized Gain

Skor <i>N-Gain</i>	Kriteria <i>Normalized Gain</i>
$0,00 < N - Gain < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - Gain < 0,70$	Sedang
$N - Gain > 0,70$	Tinggi

(Hake,2002)

Analisis Data Respon Peserta Didik

Analisis data angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan media evaluasi *kahoot* diukur dengan kategori sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket yang diperoleh diberi skor dengan kriteria berdasarkan Tabel 5.

Tabel 5 Kriteria Penyeoran Respon Siswa

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2018:135)

Data angket dianalisis dengan rumus secara deskriptif presentase menggunakan rumus :

$$P_s = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_s = persentase skor

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Interpretasi hasil analisis angket dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Interpretasi Skor Skala Likert

Skor (%)	Interpretasi
0-20	Sangat kurang baik
20,1-40	Kurang baik
40,1-60	Cukup baik
60,1-80	Baik
80,1-100	Sangat baik

(Riduwan, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melaksanakan pembelajaran dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Perbedaan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diasumsikan sebagai efek dari adanya pembelajaran. Hasil perhitungan statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan program *SPSS 16* dapat disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Deskripsi Statistik	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain
Nilai Tertinggi	70	95	0,92	60	85	77
Nilai Terendah	25	60	0,11	30	40	0
Mean	45,3	82	0,65	41,3	66	41,45
Median	45	85,5	0,65	40	65	38
Modus	40	75	0,92	40	75	0
Standar Deviasi	8,9	9,1	0,19	7,6	12,2	21,6

Tabel 7 menunjukkan hasil belajar kognitif siswa terhadap materi stoikiometri pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan melihat hasil belajar kognitif siswa sebelum diberikan *pretest* dan sesudah diberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan setelah materi disampaikan.

Perbedaan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar. Namun terdapat perbedaan pada jumlah kenaikan nilai rata-rata tersebut, yaitu nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen. Maka berdasarkan selisih nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *kahoot* pada materi stoikiometri memiliki pengaruh cukup besar dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan media evaluasi *kahoot* pada materi stoikiometri dapat memberikan cara belajar yang berbeda dan unik untuk mengikat daya tarik belajar siswa, Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Jones (2019), bahwa media

Kahoot dikelas biologi menengah dapat membantu siswa membantu siswa mempelajari topik biologi yang sulit dengan lebih baik. Kahoot memasukkan kesenangan dalam pembelajaran, mengubah pelajaran yang tampak menakutkan dan biasa-biasa saja menjadi meningkatkan prestasi siswa melalui penguatan akademik.

Hasil analisis N-Gain yang diperoleh selama pembelajaran disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8 Presentase siswa pada setiap kategori N-gain

Rentang Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
$N\text{-gain} > 0,7$ (Tinggi)	14	41	3	9
$0,3 < N\text{-gain} < 0,7$ (Sedang)	19	56	21	64
$N\text{-gain} > 0,3$ (Rendah)	1	3	9	27

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan bahwa kelas kontrol mengalami kenaikan hasil belajar kognitif yang relatif lebih rendah dan terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran dengan metode pembelajaran langsung berpusat pada guru, sehingga dapat menimbulkan rasa bosan pada diri peserta didik sehingga dapat mengurangi motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran.

Hasil analisis *N-gain* menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi Stoikiometri pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot efektif untuk materi Stoikiometri.

Dari hasil belajar siswa, juga dilakukan kategori tentang penguasaan materi Stoikiometri. Adapun analisis pengkategorian hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9 Kategori Tingkat Penguasaan Siswa

interval	kategori penguasaan siswa	kelas eksperimen		kelas kontrol	
		jumlah siswa	persentase (%)	jumlah siswa	persentase (%)
0-34	Sangat rendah	2	6	11	33
35-54	Rendah	10	29	10	30
55-65	Sedang	5	15	8	24

65-84	Tinggi	11	32	4	12
85-100	Sangat tinggi	6	18	0	0

Hasil presentase tingkat penguasaan materi menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa yang diajarkan dengan media evaluasi cukup efektif untuk diterapkan pada materi stoikiometri, dimana semakin tinggi *N-gain* maka semakin efektif media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian ini didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, dkk (2021) mengenai Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid-19) Terhadap Hasil Belajar menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan media evaluasi *kahoot* efektif digunakan karena terdapat perbedaan hasil belajar kognitif kelas eksperimen yang memiliki nilai rata-rata sebesar 78,16 dan kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata sebesar 59,12.

Nilai sig. dari hasil uji uji *Mann-Whitney* pada data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan angka yang signifikan dengan nilai signifikansi Asymp (2-tailed) $p = 0.000 < 0.05$ hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga media *kahoot* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Stoikiometri di SMA Negeri 2 Konawe Selatan.

Hasil Analisis Angket

Angket yang disebarakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon keseluruhan siswa selama pembelajaran dengan media evaluasi *kahoot*. Angket ini terdiri dari 15 pernyataan yang menggunakan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket ini diberikan kepada kelas eksperimen dengan jumlah responden sebanyak 34 orang. Analisis angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan media *kahoot* disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Rata-Rata	Kriteria Interpretasi
1	Saya memahami cara mengakses <i>kahoot</i> dengan baik setelah diberi arahan oleh guru.	92,35%	Sangat baik
2	Tampilan media evaluasi <i>kahoot</i> sangat menarik	86,47%	Sangat baik

No	Pernyataan	Rata-Rata	Kriteria Interpretasi
3	saya merasa senang jika mengerjakan kuis stoikiometri menggunakan media evaluasi kahoot	85,29%	Sangat baik
4	Media evaluasi kahoot membantu saya menjawab soal dengan baik	85,88%	Sangat baik
5	dengan media evaluasi kahoot pembelajaran stoikiometri menjadi tidak membosankan	85,88%	Sangat baik
6	Setelah menggunakan media evaluasi kahoot, saya semakin memahami materi stoikiometri	84,71%	Sangat baik
7	saya lebih suka mengerjakan kuis dengan media evaluasi kahoot	89,41%	Sangat baik
8	Belajar dengan <i>kahoot</i> lebih memudahkan saya dalam mengerjakan soal.	85,88%	Sangat baik
9	Saya tertarik menjawab soal menggunakan media evaluasi kahoot	89,41%	Sangat baik
10	Saya menjawab soal menggunakan media evaluasi kahoot dengan baik	86,47%	Sangat baik
11	petunjuk penggunaan media evaluasi mudah dimengerti	86,47%	Sangat baik
12	saya sangat tertarik mengerjakan soal menggunakan media evaluasi kahoot	87,06%	Sangat baik
13	dengan media evaluasi <i>kahoot</i> saya menemukan suasana belajar baru dan menyenangkan	89,41%	Sangat baik
14	Media evaluasi <i>kahoot</i> optimal dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.	86,47%	Sangat baik
15	Saya setuju jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media evaluasi <i>kahoot</i> .	86,47%	Sangat baik
Rata-rata		87%	Sangat baik

Tabel 10 menunjukkan bahwa rata-rata persentase sebesar 87% dengan interpretasi sangat baik. Proses mencari interpretasi ini berasal dari persentase pernyataan angket jika kriteria persentase $\geq 80,1$ maka sangat baik, $\geq 60,1$ maka baik, $\geq 40,1$ maka cukup baik, $\geq 20,1$ maka

kurang baik dan ≤ 20 maka sangat kurang baik. Berdasarkan persentase angket respon tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media evaluasi *kahoot* mendapat respon yang sangat baik dari siswa. Hal ini menunjukkan bahwa, siswa tertarik dalam proses pembelajaran menggunakan pembelajaran dengan media evaluasi *kahoot* sehingga siswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartanti (2019), bahwa dengan menggunakan aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Bahar (2020), menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *kahoot* efektif digunakan oleh guru dalam mengajar.

Berdasarkan data hasil perhitungan dapat dilihat bahwa rata-rata persentasi pengaruh penerapan media *kahoot* sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar 87% dan berada pada kategori sangat baik. Dalam aplikasi *kahoot*, setiap soal memiliki batasan waktu untuk menjawabnya, hal ini dapat melatih mahasiswa untuk berpikir cepat dan tepat selama menjawab pertanyaan karena penskoran tidak hanya dilihat dari ketepatan jawaban tetapi juga kecepatan menjawab, selain itu akan meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap soal yang diberikan. Pelaksanaan evaluasi melalui media *kahoot* yaitu dengan menyajikan pertanyaan-pertanyaan pada slide yang dapat diamati oleh mahasiswa secara bersama-sama, dilengkapi dengan efek musik yang memberikan kesan keseruan dalam menjawab soal evaluasi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk.(2017), penerapan aplikasi *kahoot* ini juga dapat dijadikan sebagai alat bantu aktivitas dalam rangka mengukur hasil belajar siswa dengan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan.

Pembelajaran stoikiometri dengan menerapkan media *kahoot* mampu menciptakan suasana pembelajaran baru yang aktif dan efektif sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplor pengetahuannya didalam kelas, dengan demikian siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa faktor gaya belajar yang baru berupa belajar dengan bentuk game sebagai variasi dalam belajar dapat

membuat siswa lebih antusias dan lebih aktif. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Bunyamin (2020), bahwa menggunakan media Kahoot dapat menunjang pembelajaran dalam kelas siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan variasi game dalam kegiatan belajar mengajar. Disamping itu pula dengan Game *Kahoot* membuat siswa merasa bahwa proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Hasil penelitian penggunaan media Kahoot pada pembelajaran Stoikimetri menunjukkan bahwa Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas Eksperimen yang menggunakan media kahoot Sebesar 82,06. Sedangkan Nilai Rata-Rata Kemampuan Awal Siswa Pada Kelas Kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung sebesar 66,06. Hasil uji t signifikansi Asymp (2-tailed) $p = 0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga media *kahoot* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Stoikiometri di SMA Negeri 2 Konawe Selatan.

Berdasarkan Hasil Analisis Angket, Pembelajaran Dengan Media Evaluasi Kahoot Mendapat Respon Yang Sangat Baik Dari Siswa Dengan Rata-Rata Nilai Respon Siswa Sebesar 87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. 6(1) <https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/2069>
- Bahar, H., Dewi, S., Laily, N., Linda, A. 2020. Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3(2). <https://ejournals.itda.ac.id/index.php/KACANEGARA/article/view/677>
- Bunyamin, A, C., Dewi, R, J., Noer, S. 2020. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Jurnal Kehumasan*. 3(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28388>

- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1145789>
- Dewi, W, O, R., Ratna., Marhadi,M,A. 2021. Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Ditinjau Dari Standar Proses Dalam Pembelajaran Kimia Kelas X. *Jurnal Pendidikan Kimia Fkip Universitas Halu Oleo*. 6(1). 14-24. <https://ojs.uho.ac.id/index.php/jpkim/article/view/14753>
- Faznur, L, S., Khaerunnisa, Sumardi, A. 2020. Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*. 2(2). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/JPMT/article/view/6175>
- Hake, R. R. 1998. *Interaktive Engagement Versus Traditional Methods: A Six Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Date for Introductory Physics Courses*. *American Journal Physics*. 66(1). 63-74. <http://dx.doi.org/10.1119/1.18809>
- Hartanti, Dwi. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Jurnal Pendidikan*.1(4). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Jones, Serena M. 2019. A "Kahoot' Approach: The Effectiveness Og Game-Based Learning For An Advanced Placement Biology Class. *Journal Simulation And Game*. 50(6). 832-847 <https://doi.org/10.1177/1046878119882048>
- Lestari, M., Darminto, B, P., & Wibowo, T. 2021. Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid-19) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*. 6 (1). <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/eksakta/article/view/2005>
- Moto, M, M. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3 (1). 20-28. [file:///C:/Users/U53R/Downloads/16060-38607-2-PB%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/U53R/Downloads/16060-38607-2-PB%20(3).pdf)
- Pemenang, F, D, N. 2019. Kefektifan Penggunaan Strategi *Questions Students Have* Dalam Pemberian Latihan Soal Stoikiometri Kimia. *Chemistry in Education*. 8 (1)

[file:///C:/Users/U53R/Downloads/3392-Article%20Text-76179-1-10-20190809%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/U53R/Downloads/3392-Article%20Text-76179-1-10-20190809%20(1).pdf)

Rahmawati, K. D., Alim Marhadi, M., & Nasrudin. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Kimia melalui Pembiasaan Literasi dan Strategi Think Pair Share (TPS) pada Materi Sistem Koloid di Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.36709/jpkim.v8i1.11>

Rasid, L., Fahyuddin., Maysara. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 5(3), 146-158.

<https://ojs.uho.ac.id/index.php/jpkim/article/view/14772>

Riduwan, dan Akdon. 2008. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta. http://ucs.sulselib.net//index.php?p=show_detail&id=54037

Uli Sagala, dkk. 2001. Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Universitas Negeri Medan

Sudjana, N. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. http://ucs.sulselib.net//index.php?p=show_detail&id=176691

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=911046>

Wulandari, Ratih, Susilo, H., dan Kuswandi, D. 2017. Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 2 (1). 1–8. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759>