

**PENGARUH MINAT PADA EVALUASI PEMBELAJARAN
BERBASIS *GAME* EDUKASI MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* DAN *KAHOOT!*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Musbihin¹, Saiful Marom²

Program Studi Tadris Matematika, UIN Salatiga, Indonesia

Email: musbihin20@gmail.com¹, saifulmarom2704@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan seberapa besar minat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi melalui media quizizz dan kahoot! terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas VIII. Sampel penelitian ini berjumlah 33 yang dipilih menggunakan metode proportional random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, tes, dan dokumentasi. Hasil analisis data menggunakan software SPSS 25 menunjukkan bahwa data minat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi terhadap hasil belajar diperoleh sign $0,017 < 0,05$. Hal ini menandakan ada pengaruh minat pada evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi terhadap hasil belajar. Pada analisis regresi yang digunakan, diperoleh $t_{hitung} 2,511 > t_{tabel} 1,696$ dengan nilai R^2 sebesar 0,169. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi terhadap hasil belajar kelas VIII MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021 sebesar 16,9%.

Kata Kunci: Minat pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi; Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to find out whether or not there is an influence and how much interest in evaluation of learning based on educational games through media quizizz and kahoot! the learning outcomes of grade VIII students of MTs Agung Alim Blado School Year 2020/2021. This research is quantitative research with correlational method. The population of this study is all grade VIII students. This research sample numbered 33 selected using proportional random sampling method. Data collection techniques using questionnaires, test, and documentation. The results of data analysis using SPSS 25 software showed that the data of interest in evaluation of educational game-based learning on learning outcomes obtained sign $0.017 < 0.05$. This indicates that there is an influence of interest in the evaluation of learning-based educational games on learning outcomes. In the regression analysis used, t_{hitung} obtained $2,511 > 1,696 t_{tabel}$ with an R^2 value of 0.169. So it can be concluded that there is an influence of evaluation of learning based on educational games on the learning outcomes of class VIII MTs Agung Alim Blado School Year 2020/2021 by 16.9%.

Keywords: Interest in Evaluation of Educational Game-Based Learning; Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Menurut Arikunto (2014:6) “evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan program”. Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Arifin, 2012:10). Sehingga, evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka mempersiapkan peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan dan tolok ukur pengetahuan serta pemahaman peserta didik terhadap instrumen belajar yang telah dilalui. Dalam hal ini, keberhasilan evaluasi pembelajaran berakibat langsung pada hasil belajar.

Mengingat bahwa evaluasi konvensional memerlukan banyak waktu dan mengharuskan tatap muka seringkali menjadi faktor penghambat untuk mengukur hasil belajar. Di era teknologi yang telah mapan, penggunaan teknologi mampu menstimulasi kelas virtual maupun akses kelas jarak jauh. Evaluasi pembelajaran *online* dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu tiap soal yang dapat diatur, sehingga peserta didik terlatih mengerjakan tiap soal secara efisien (Sun'iyah, 2020:11). Evaluasi pembelajaran berbasis digital menjadi inovasi dan menjadi satu model yang penting untuk dikembangkan guna mengatasi kejenuhan, mengembangkan kreativitas, membentuk pengalaman baru bagi peserta didik, dan menumbuhkan ketertarikan terhadap evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan.

Implementasi pembelajaran berbasis digital salah satunya melalui game edukatif yang mampu mengakomodir kebutuhan sebagai suatu sistem belajar sekaligus bermain. Menurut Desta (dalam Lauryn, dkk.:2019), “*game* edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan”. Dalam hal ini, memanfaatkan *game* edukasi sebagai basis dalam melakukan evaluasi pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih tertantang dalam belajar, semangat kompetisi meningkat, dan pemahaman peserta didik terhadap algoritma permainan akan semakin baik. Sebagaimana menurut Rusman, dkk. (2013:19-20), “permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan”.

Hasil belajar peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya sebesar 45% sedangkan selebihnya masih berada di bawah KKM. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kusuma (2020:43) menyatakan hasil bahwa pemanfaatan *quizizz* sebagai media evaluasi, memperoleh rata-rata ketuntasan hasil belajar sebesar 83,17 dengan persentase ketuntasan sebesar 91,30% dari keseluruhan peserta didik. Selaras dengan hasil tersebut, dalam penelitian Amrullah (2020:73) mengungkapkan bahwa penggunaan *kahoot!* sebagai media evaluasi mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar dari 59,26 menjadi 82,50 dan menyatakan media tersebut sebagai rekomendasi untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian tersebut memanfaatkan game edukasi *quizizz* dan *kahoot!* sebagai alat evaluasi dan menyatakan

media tersebut berpengaruh terhadap keefektifan evaluasi serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan fakta tersebut, optimalisasi pemanfaatan media *game* edukasi dapat menjadi faktor tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan seberapa besar pengaruh minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi melalui media *quizizz* dan *kahoot!* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021. Adapun minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecenderungan pada bentuk penilaian yang didesain melalui media interaktif dan merangsang daya pikir. Media yang dimanfaatkan dalam penelitian ini ialah *quizizz* dan *kahoot!*. Sedangkan untuk hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah melewati evaluasi pembelajaran yang ditetapkan sesuai prosedur tertentu.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode korelasional. Metode penelitian kuantitatif akan menunjukkan hipotesis yang diberikan dengan analisis yang bersifat kuantitatif atas suatu sampel yang menjadi objek penelitian. Sampel yang diambil merupakan representasi populasi secara keseluruhan. Hipotesis yang diberikan diawal adalah bagian akhir hasil penelitian setelah melewati pengumpulan data, uji instrumen, dan analisis data.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Agung Alim Blado yang beralamat di Jl. Prigi Kambangan, Blado, Batang, Kodepos 51255. Penelitian ini dilaksanakan secara fleksibel berkisar antara bulan Maret sampai dengan bulan April 2021.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini mengambil populasi yakni peserta didik kelas VIII di MTs Agung Alim Blado dengan jumlah 109 Peserta didik. Apabila subjek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sedangkan untuk subjek lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% (Arikunto, 2013:134). Populasi dalam penelitian ini adalah 109 peserta didik, sehingga sesuai keadaan yang lebih dari 100, maka penelitian ini disebut penelitian sampel. Atas beberapa pertimbangan, penelitian ini mengambil sampel sebesar 30% dari total populasi yang ada yakni berjumlah 33 peserta didik. Adapun dalam proses pengambilan sampel dilakukan dengan menerapkan *proportional random sampling* dari keseluruhan subjek yang ada.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau X merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain atau variabel yang berpengaruh terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah

minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi. Alat evaluasi yang digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dan *kahoot!*. Variabel terikat atau Y adalah variabel yang menjadi tolak ukur seberapa besar pengaruh variabel lain atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Penelitian ini menjadikan hasil belajar sebagai variabel terikat.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan soal tes. Kuesioner berisi pernyataan tertutup dengan pengkategorian berdasarkan skala *likert* untuk mengukur minat peserta didik pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi. Jumlah pernyataan dalam kuesioner adalah 28 item, dengan skala setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Sedangkan soal tes berisi butir soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Soal pilihan ganda berjumlah 15 soal.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, soal tes, dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data minat peserta didik pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi. Soal tes digunakan untuk mendapatkan data nilai peserta didik setelah mengerjakan butir soal pilihan ganda yang diberikan. Dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi nama dan kelas peserta didik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendapatkan nilai rerata, standar deviasi, dan melakukan pengkategorisasian data. Sedangkan untuk teknik statistik inferensial melalui tahap uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis dengan regresi linear sederhana. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melewati tahap uji normalitas dan linearitas guna mengetahui persebaran data dan linearitas variabel uji. Uji hipotesis dilakukan guna mendapatkan ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persentase hasil penelitian berkaitan dengan hubungan variabel bebas dengan variabel terikat, menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021 dalam memberikan *feedback* atau respon terhadap evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam kategori cukup dengan jumlah responden 15 peserta didik (45,4%), 14 peserta didik (42,4%) dalam kategori baik, 2 peserta didik (6,1%) dalam kategori sangat baik, dan 2 peserta didik (6,1%) dalam kategori kurang. Lebih sistematis, dapat diperhatikan pada tabel 1. Evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dilaksanakan memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam kategori cukup, karena ditunjukkan dengan jumlah frekuensi yang terbanyak.

Tabel 1. Data Frekuensi Minat pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Kat.	Int.	F	Pers.
Sangat baik	$X > 103$	2	6,1%
Baik	$96,1 < X \leq 103$	14	42,4%
Cukup	$89,2 < X \leq 96,1$	15	45,4%
Kurang	$X \leq 89,2$	2	6,1%
Total		33	100%

Keterangan:

Kat. = Kategori

Int. = Interval

F = Frekuensi

Pers. = Persentase

Hasil penelitian hasil belajar menunjukkan bahwa dominasi hasil belajar peserta didik kelas VIII di MTs Agung Alim Blado adalah cukup dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 (60,6%) dari total sampel yang diteliti sebanyak 33 peserta didik. Adapun 13 peserta didik lain, masing-masing 8 peserta didik atau 24,2% masuk dalam kategori baik, 5 (15,2%) peserta didik masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 2. Data Frekuensi Hasil Belajar

Kat.	Int.	F	Pers.
Sangat baik	$X > 91,84$	5	15,2%
Baik	$74,79 < X \leq 91,84$	8	24,2%
Cukup	$57,74 < X \leq 74,79$	20	60,6%
Kurang	$X \leq 57,74$	0	0%

Keterangan:

Kat. = Kategori

Int. = Interval

F = Frekuensi

Pers. = Persentase

Maka, dengan jumlah frekuensi terbanyak, peserta didik kelas VIII MTs Agung Alim Blado masuk dalam kategori cukup.

Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan uji hipotesis melalui program SPSS versi 25 dengan memanfaatkan uji regresi linear sederhana, maka diketahui bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Nilai t_{hitung} sebesar $2,511 > t_{tabel}$ sebesar 1,696 dan nilai sign sebesar $0,017 < 0,05$, sehingga dengan nilai yang didapat pada t_{hitung} dan signifikansi hitung, menyebabkan syarat diterimanya pengaruh suatu variabel X terhadap variabel Y terpenuhi. Lebih rinci tentang perhitungan nilai t hitung dan signifikansi hitung, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Uji Hipotesis Nilai t dan sig.

Coefficients		
Model	t	Sig.
(Constant)	-.581	.565
Evaluasi pembelajaran Berbasis Game Edukasi	2.511	.017

Berdasarkan uji regresi linear sederhana diketahui bahwa hipotesis H_a yakni terdapat pengaruh variabel minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi terhadap hasil belajar diterima, karena memenuhi syarat pengambilan keputusan untuk diterimanya suatu H_a (hipotesis alternatif).

Uji regresi linear sederhana yang dilakukan, dapat melihat pula berapa persen pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa pengaruh variabel bebas sebesar 16,9% terhadap variabel terikat. Dimana nilai R square (Koefisien Determinasi) menginformasikan sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat. Lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Uji Hipotesis Nilai Koefisien Determinasi

Model Summary		
R	R Square	Adjusted R Square
.411 ^a	.169	.142

Nilai R square 0,169 atau 16,9%, menunjukkan sumbangan sebesar 83,1% yang mempengaruhi hasil belajar, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diperhatikan/diukur dalam penelitian ini. Penelitian ini murni mengandalkan kemampuan peserta didik untuk beradaptasi dengan media yang digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran, karena peneliti tidak memberikan tindakan khusus kepada peserta didik termasuk metode atau pendekatan khusus berkaitan dengan materi yang akan diujikan. Peneliti hanya memberikan kisi-kisi soal, memberikan arahan penggunaan aplikasi, dan teknis pengerjaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Agung Alim Blado. Sehingga, bila pemahaman peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi semakin baik, maka dapat menunjang pula hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat diperoleh simpulan bahwa dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,511 > t_{tabel} sebesar 1,696 dan nilai sign sebesar 0,017 < 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Agung Alim Blado. Kemudian, Sumbangan pengaruh variabel minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi terhadap hasil belajar adalah 16,9%. Sehingga sisanya sebesar 83,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang menentukan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan simpulan penelitian tersebut, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Guru berperan aktif dalam mengadaptasikan pembelajaran sesuai perkembangan teknologi yang ada, 2) Guru memberikan arahan dan motivasi berkaitan dengan *game* edukasi sebagai sarana penunjang pembelajaran peserta didik, 3) Guru rutin melakukan remedial bagi peserta didik dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) agar hasil belajar dapat lebih baik, 4) Peserta didik dibiasakan untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada dalam dunia pendidikan, 5) Peserta didik mengeksplorasi pengetahuan tentang pembelajaran daring sehingga tidak menjadi penghambat dalam pembelajaran, 6) Peserta didik dibiasakan untuk mengerjakan latihan soal secara daring maupun luring agar kemampuan matematis dapat terasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, Dimas. 2020. *Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah*. Semarang: Unnes (Skripsi).
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kusuma, Yoselia Alvi. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma (Skripsi).
- Lauryn, Maya Selvia, M. Ibrohim, and M. Rizqi Amirullah. 2019. "Pengembangan Metode Story Telling Berbasis Game Edukasi." *Jurnal ProTekInfo* Vol. 6 No. 1: 21-35.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sun'iyah, Siti Lathifatus. 2020. "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora* 1-18.