



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* BERBASIS *GAME PRESENTATION* TERHADAP HASIL BELAJAR DOMAIN KOGNITIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI MULTIMEDIA SMK NEGERI 2 BONE

Syamsul Risal
Universitas Muhammadiyah Bone

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 1 Nov. 2025
Perbaikan 15 Nov. 2025
Disetujui 25 Nov. 2025

Kata Kunci:

Kahoot, Learning Outcomes, Cognitive Domain, Graphic Design

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an effect of video media Kahoot Game-Based Presentation Media on Cognitive Domain Learning Outcomes of Students in Printing Graphic Design Subjects. The type of research used is quasi-experimental. The population and sample are classes XI MM 1 and XI MM 2, which consist of 46 students. Class XI MM 1 was the control class and class XI MM 2 was the experimental class. The sampling technique used was purposive sampling. The variables studied included: the effect of using Kahoot Game-Based Media Presentation on students' cognitive domain learning outcomes and the use of conventional learning. The data collection technique for this study involved administering a pre-test to measure students' initial abilities and a post-test to measure their learning outcomes. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests with the assistance of SPSS version 20. The results of this study indicate that there is an effect of using Kahoot game-based media Presentation Media on Students' Cognitive Domain Learning Outcomes in the Graphic Design Printing Subject in Grade XI Multimedia at SMK Negeri 2 Bone. This can be seen in the hypothesis testing using the T-test. The analysis results show that the sig value is $0.000 < 0.05$ at a significance level of 5%, thus H_1 is accepted and H_0 is rejected.

© 2025 BEGIBUNG

*Surat elektronik penulis: rijaltekipen@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sudah semakin maju dan berkembang dan tidak lepas kaitannya dari berbagai macam cara untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan di Indonesia. Sebab melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan, pengalaman, mewujudkan cita-cita menuju kehidupan

yang lebih baik. Proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga taraf perguruan tinggi. Proses belajar mengajar menjadi suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru

dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat penting bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Melalui keberadaan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dan memudahkan siswa-siswa dalam menerima pelajaran berbasis multimedia interaktif.

Melihat perkembangan teknologi yang melaju pesat maka perlu adanya penguasaan dalam beberapa sub perkembangan teknologi bagi siswa, seperti dalam mata pelajaran desain grafis percetakan. Desain grafis percetakan juga dikenal sebagai perangkat-perangkat komputer yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk melakukan proses pengolahan data, sehingga dapat menghasilkan informasi yang diharapkan oleh penggunanya. Perangkat yang terdapat pada desain grafis percetakan diantaranya *hardware*, *software*, dan *brainware*.

Namun, dari ketiga perangkat tersebut tampaknya siswa kesulitan dalam membedakan baik dari segi makna dan fungsinya akibat banyaknya istilah asing dari setiap bagian dari perangkat baik itu *hardware*, *software*, maupun *brainware*.

Observasi awal yang dilakukan di SMK 2 Bone menunjukkan bahwa domain kognitif siswa masih dibawah rata-rata dikarenakan siswa kesulitan memahami pelajaran dan tidak memiliki semangat belajar. Selain itu, ketika proses belajar mengajar berlangsung masih menggunakan metode ceramah sehingga masih banyak siswa yang kurang aktif dan tidak memperhatikan pelajaran. Hal ini juga disebabkan karena penggunaan media yang digunakan guru dalam mengajar dinilai masih kurang.

Maka dari itu, perlu ada inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat tertarik dalam terhadap pembelajaran desain grafis percetakan, dan yang paling penting yaitu dapat meningkatkan hasil belajar domain kognitif. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *game Kahoot*. *Game Kahoot* memiliki keunggulan seperti soal-soal yang disajikan dalam *game* memiliki alokasi waktu yang terbatas sehingga dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dari media *game Kahoot* yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai *Pengaruh*

Penggunaan Media Kahoot Berbasis Game 4 Presentation terhadap Hasil Belajar Domain Kognitif Siswa dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia Di SMK 2 Bone.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan yang dapat digeneralisasikan, lepas dari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kuantitatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat di generalisasikan, lepas dari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kuantitatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Bone. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015: 124). Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini

terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Kahoot berbasis game presentation. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar domain kognitif siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi sebagai pedoman dalam mengumpulkan data melalui pengamatan di lapangan, dokumentasi yang relevan, dan lembar test yang akan diberikan kepada siswa pada saat sebelum penerapan media dan setelah penerapan media. Tes yang diberikan berupa pilihan ganda (*multiple choice*) dengan jumlah 10 soal terkait mata pelajaran desain grafis percetakan. Kata kerja dalam soal mengikuti taksonomi bloom dari kata dasar hingga kata kerja tertinggi. Tes dilakukan 2 kali, yaitu *pretest* dan *post-test*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan testing.

Langkah yang dilakukan dalam menganalisis data pada penelitian ini yaitu menganalisis hubungan variabel dependen dengan variabel independen, untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 20. Uji prasyarat analisis data digunakan sebelum melakukan uji hipotesis. Terdapat dua jenis uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk

mengetahui data tersebut homogen atau tidak.

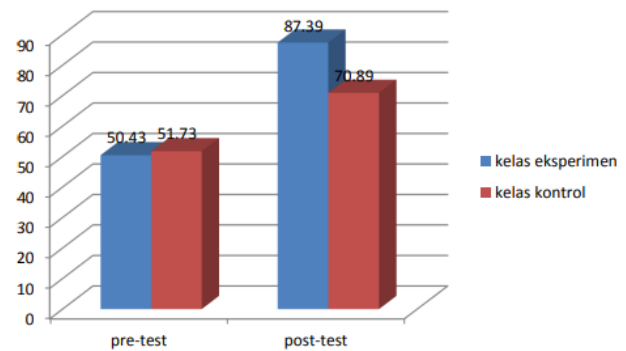
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil pengumpulan data melalui *pre-test* dan *post-test* kepada 46 siswa sebagai sampel untuk mengukur perbedaan kemampuan awal dan hasil belajar siswa. Adapun hipotesis awal dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Kahoot* berbasis *game presentation* terhadap hasil belajar domain kognitif siswa Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Bone pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

H1 = Ada pengaruh penggunaan media *Kahoot* berbasis *game presentation* terhadap hasil belajar domain kognitif siswa siswa Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Bone pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bone tentang pengaruh penggunaan media *Kahoot* berbasis *game presentation* terhadap hasil belajar siswa pada kelas XI Multimedia diperoleh hasil perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut:



Setelah dilakukan uji statistik seperti yang terlihat pada gambar di atas, rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Kahoot* berbasis *game presentation* secara signifikan berbeda dengan siswa yang pembelajarannya media *Kahoot*. Merujuk pada nilai rata-rata tes pemahaman kedua kelas diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dimana nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen mencapai 50,43 dan setelah diberi perlakuan (*post-test*) pembelajaran menggunakan media *Kahoot* meningkat hingga mencapai 87,39. Sementara nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol mencapai 51,73 dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) melalui model pembelajaran konvensional meningkat hanya mencapai 70,89.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Kahoot* berbasis *game presentation* dengan kelas yang tidak menggunakan media *Kahoot*. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media

Kahoot berbasis *game presentation* terhadap hasil belajar domain kognitif siswa karena nilai rata-rata siswa sudah mencapai nilai standar KKM yang telah ditetapkan dari pihak sekolah, yaitu 70.

Menguji pengaruh media *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa dilaksanakan uji hipotesis. Namun, sebelumnya dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil pengujian tersebut diperoleh nilai *pre-test* kelas eksperimen 0,056, *post-test* kelas eksperimen 0,080, *pre-test* kelas kontrol 0,200 dan *pos test* kelas control 0,081. Oleh karena probabilitas (p) dari semua nilai diketahui $p > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji parametrik (uji *paired sample test* dan uji independent sampel test) guna mengetahui pengaruh penggunaan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa. untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan dilakukan uji *paired sample t test*. Berdasarkan data diatas diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas eksperimen.

Berdasarkan pembahasan output tersebut dapat disimpulkan bahwa ada

pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar domain kognitif siswa dalam mata pelajaran desain grafis percetakan Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Bone.

Guna mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *post-test* kelas eksperimen (menggunakan *Kahoot*) dengan hasil belajar *post-test* kelas kontrol (tanpa menggunakan *Kahoot*) yaitu dengan menggunakan uji independent sample t test. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah nilai rata-rata hasil belajar domain kognitif siswa pada kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* berbasis *game presentation* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata domain kognitif siswa kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig 2 tail $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media *Kahoot* berbasis *game presentation* terhadap hasil belajar domain kognitif siswa kelas XI Multimedia di SMAN 2 Bone.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu meskipun bidang studi dan konteks berbeda. Hasil survei menunjukkan bahwa umumnya lebih dari 90% siswa senang menggunakan *Kahoot* dan mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang Pemrograman Komputer (Abidin

dan Zaman, 2017). Studi kedokteran juga direkomendasikan untuk mulai menggunakan *Kahoot* sebagai alat alternatif penilaian formatif untuk meningkatkan pembelajaran siswa (Ismail dan Muhammad, 2017).

Persepsi peserta didik dengan penggunaan platform kuis *Kahoot* sebagai media pembelajaran sebesar 85% yang berarti “Sangat Menarik” untuk diaplikasikan dan digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga permasalahan kebosanan, ketidaktertarikan dalam belajar dan dilema pengajar menyongsong era revolusi 4.0 dapat menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran tanpa mengurangi tujuan, konten dan isi kualitas pembelajaran (Rafnis, 2019). *Kahoot*, sebagai alat kognitif, dapat menjadikan siswa untuk menjadi lebih terlibat dan berpikir lebih mendalam tentang subjek yang diteliti dan memfasilitasi membangun pengetahuan dan refleksi siswa. Selain itu, *Kahoot* efektif dalam hal kemampuannya untuk mendorong dan memperkuat pembelajaran, terutama berkaitan dengan teori kerangka kerja, model analisis, media konsep, fitur bahasa media atau perangkat, dan teknik penulisan media (Plum dan Larosa, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media *Kahoot* berbasis *game*

presentation terhadap hasil belajar domain kognitif siswa dalam mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 2 Bone maka peneliti dapat mengambil simpulan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *Kahoot* lebih baik dan efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.6, dapat diketahui bahwa nilai $\text{sig } 0.000 < 0,05$. pada taraf signifikan 5 % dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan antara penggunaan media *Kahoot* berbasis *game presentation* terhadap hasil belajar domain kognitif siswa pada matapelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Bone.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin & Zaman. (2017), Students' Perceptions On Game-Based Classroom Response System In A Computer Programming Course. International Conference on Engineering Education (ICEED). 2017. pp. 254–259.
- Ismail & J. A.-M. Mohammad. (2017). Kahoot: A Promising Tool For Formative Assessment In Medical Education. *Educ. Med. J.*, 9 (2), pp. 19–26.
- Plump & LaRosa. (2017). Using kahoot! In the classroom to create engagement and active learning. *manag. teach. rev.*
- rafnis. (2019). pemanfaatan platform kahoot

sebagai media pembelajaran interaktif,
e-Tech J. Ilm. Teknologi. Pendidik.,

Sugiyono. (2015) Metode Penelitian Kuantitatif
Kualitatif Dan R&D. Bandung:
Alfabeta.