

## PERBANDINGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPT DENGAN GAME E-LEARNING KAHOOT DALAM PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA 1 NEGERI BAE KUDUS 2019

Miftahul Arif<sup>1</sup>, Efriyanti Sumastuti<sup>2</sup>, Aryan Eka Prastya Nugraha<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Semarang  
Email penulis pertama: [ulmiftah4@gmail.com](mailto:ulmiftah4@gmail.com)

### *Abstract*

The purpose of this study was to determine student participation in the comparison of PPT learning media with the kahoot E-learning game in class XI IPS students at SMA Negeri 1 BAE Kudus. This research uses a quantitative approach. The research subjects are all students of class XI IPS in SMA Negeri 1 BAE Kudus. Data collection instruments using a questionnaire. This data sample of 136 respondents was distributed directly using probability sampling techniques and how to determine the sample using the cluster random sampling technique, then processed using SPSS.

The results of this study indicate that based on the results of calculations using paired sample T-test shows that there are differences in the participation of students of social science Xs 1-4 in economic learning when using e-learning kahoot media with a mean value of 117.80 is greater than the value the mean in the use of PPT learning media is 99.57. so it can be said that learning media e-learning kahoot game can increase student participation in the economic learning process. Sig value (0,000) <  $\alpha$  (0.01) which means  $H_a$  is rejected means that there is a significant difference when the use of learning media e-learning kahoot games towards participation in economic learning, Compared to using the learning media PPT seen.

**Keywords:** *learning, learning media, participation, PPT media, kahoot E-learning game*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui partisipasi siswa terhadap perbandingan media pembelajaran PPT dengan game E-learning kahoot pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 BAE Kudus. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Subyek penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI IPS yang ada di SMA Negeri 1 BAE Kudus. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sampel data ini berjumlah 136 responden didistribusikan secara langsung menggunakan teknik probability sampling dan cara menentukan sampelnya menggunakan teknik Cluster random sampling, kemudian diolah menggunakan SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji paired sample T-test menunjukkan bahwa adanya perbedaan partisipasi siswa kelas X IPS 1-4 dalam pembelajaran ekonomi ketika menggunakan media game e-learning kahoot dengan nilai mean yaitu sebesar 117,80 lebih besar dari nilai mean dalam penggunaan media pembelajaran PPT yakni sebesar 99.57. sehingga dapat dikatakan media pembelajaran game e-learning kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran ekonomi. diperoleh nilai Sig.(0,000) <  $\alpha$  (0,01) yang berarti  $H_a$  ditolak artinya Ada perbedaan yang signifikan ketika penggunaan media

pembelajaran game e-learning kahoot terhadap partisipasi pembelajaran ekonomi, Dibandingkan menggunakan media pembelajaran PPT terlihat

***Kata kunci: pembelajaran, media pembelajaran, partisipasi, media PPT, game E-learning kahoot***

Pendidikan adalah suatu kesadaran untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pengetahuan seseorang melalui dalam proses pembelajaran. Dalam Pasal 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008:910) dalam mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan rangsangan dan gairah belajar kepada peserta didik sehingga mereka bisa belajar mandiri.

Media dalam pembelajaran berfungsi memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi sebagai alat bantu mengajar (Sudjana & Rivai, 2011, dalam Sholihin. 2010). Media memudahkan siswa belajar, memberikan pengalaman konkrit, menarik perhatian, mengaktifkan indera siswa, dan membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan taksonomi media Edling, taksonomi Gagne, taksonomi Rudy Bretz, dan taksonomi Duncan. Berdasarkan taksonomi media, Gagne mengklasifikasikan jenis-jenis media berdasarkan fungsi pembelajaran yaitu media demonstrasi, penyampaian lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film dengan suara, dan mesin pembelajaran (Munadi, 2012. dalam Sholihin. 2010).

Sanaky (2009) menyatakan bahwa microsoft powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD projector. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam microsoft office salah satu program komputer. Selain itu PPT mudah di gunakan oleh para semua guru bahkan siswa pun bisa menggunakan program PPT ini. Karena program PPT di era ini sudah di kenal banyak orang di kalangan dunia pendidikan. Kemudahan program PPT ini di berikan adanya tampilan desain yang bebas, fitur toolbar yang ada program PPT tersebut sangat banyak serta mudah di pahami seperti program lainnya.

Data tabel 1.1 (data respon siswa kelas XI IPS 1-4 SMA 1 N BAE KUDUS)

<b>Nama Kelas</b>	<b>Menginginkan penggunaan media yang baru</b>	<b>Tidak menginginkan penggunaan media yang baru</b>	<b>Jumlah Responden</b>
<b>X IPS 1</b>	10 responden	5 responden	15 responden

<b>X IPS 2</b>	12 responden	3 responden	15 responden
<b>X IPS 3</b>	10 responden	2 responden	15 responden
<b>X IPS 4</b>	14 responden	1 responden	15 Esponden

Sumber data observasi pada bulan Juni 2019

Dengan adanya data yang telah saya peroleh dari berbagai semua kelas X IPS yang ada di SMA 1 Negeri Bae Kudus. Dimana sebagian besar siswa lebih suka dan menginginkan seorang guru ingin menggunakan media pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran. Seperti halnya contoh media pembelajaran digital E-learning yang berbasis game yaitu Kahoot. Sehingga data tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini dan berlandasan pada penelitian terdahulu

Ansor (2015), yang berjudul penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktifitas dan hasil belajar geografi. Menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS 1 SMA Al Azhar 3 di Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung. Yang mana media pembelajaran video ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan selain itu memberikan suasana belajar yang baru kepada siswa, pembelajaran ini juga bermanfaat bagi guru untuk membuat inovasi dalam proses pembelajaran dengan merancang video tentang sebuah materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Apriyanti & Yermiandhoko (2015), yang berjudul perbedaan penggunaan media dua dimensi dan tiga dimesi dalam pembelajaran pada tema indahny negeriku kelas IV SDN Kutisari III Surabaya. Menunjukka bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah Hindu-Budha antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dua dimensi dan tiga dimensi. Dan hasil presentase pengujian peneliti media tiga dimesi yang menggunakan miniature Candi Borobudur lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS tentang peninggalan sejarah Hindu dan Budha. Sehingga perbandingan media pembelajaran tersebut yang dijadikan sebagai landasan penelitian.

Sanaky (2009) menyatakan bahwa microsoft powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD projector. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam microsoft office salah satu program komputer.

Game *E-learning* kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan kahoot untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan (Rofiyati & Sari, 2017). Kahoot adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. “Kahoot” dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya.

Platform “Kahoot” dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini (Rofiyati & Sari, 2017).

Sehingga perbedaan media pembelajaran PPT yang digunakan sekarang dengan media pembelajaran lainnya. Dengan ini melatar belakangi peneliti untuk meneliti tentang. “Perbandingan Media Pembelajaran PPT Dengan Game E-Learning Kahoot Dalam Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA 1 Negeri BAE KUDUS 2019”. Tujuan dari penelitian ini adalah 1). Menganalisis perbedaan penggunaan aplikasi kahoot sebagai game e-learning dengan PPT terhadap partisipasi siswa pembelajaran ekonomi. 2). Menganalisis partisipasi siswa setelah menggunakan game e-learning kahoot sebagai media pembelajaran.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif . metode kuantitatif adalah sebuah proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa kuesioner sebagai alat untuk menganalisis. Hasil data dari kuesioner yang dibagikan kepada subjek penelitian yaitu siswa akan dijadikan sebagai data primer dan nantinya akan diolah dijadikan sebuah hasil penelitian.

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan uji Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan deduktif. Analisis datanya menggunakan metode uji beda (uji t-test paired). dalam desain tersebut terdapat dua kelompok yang akan dipilih, kemudian diberi media pembelajaran power point dengan sesuai kelas control dan hasil responden, serta penggunaan media pembelajaran kahoot dengan sesuai kelas eksperimen dan hasil dari perbedaan penggunaan media pembelajaran power point dengan media pembelajaran game e-learning kahoot.

### **Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS yang ada di SMA Negeri 1 BAE Kudus yang mana akan di lakukan sebagai pelaku utama dalam penelitian untuk menunjang keberhasilan mengisi data dan menganalisis keberhasilan data yang diperoleh oleh peneliti. Jumlah subjek penelitian ini sebesar 136 responden yaitu terdiri dari semua siswa kelas XI IPS 1-4 di SMA Negeri 1 BAE Kudus

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner. Kuesioner berupa pertanyaan yang diajukan kepada responden berkaitan dengan variabel independen yaitu media pembelajaran

PPT dan game E-learning kahoot.

### **Anlisis Data**

Pengolahan data yang dilakukan antara lain mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menstabilisasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan unruk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.

#### **a. Uji Normalitas**

Untuk mendeteksi normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji kolmogorov-smirnov test. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi.

#### **c. Uji Hipotesis T (Paired Sample T-test)**

Uji hipotesisi menggunakan uji Paired-Sample t test dengan melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu. Apabila suatu perlakuan tidak memberi pengaruh, maka perbedaan rata-rata adalah nol. Dua populasi yang menjadi objek merupakan data yang berpasangan untuk pengamatan berpasangan tersebut dengan  $v = n -$

$$\bar{d} - t_{(\alpha/2)} \frac{S_d}{\sqrt{n}}$$

1 adalah

Keterangan:

$$H_0 : \mu_D = 0$$

$$H_1 : \mu_D \neq 0$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian sesuai dengan tabel 4.3 dan 4.4 adanya perbedaan partisipasi siswa kelas XI IPS 1-4 dalam pembelajaran ekonomi ketika menggunakan media game e-learning kahoot dengan nilai mean yaitu sebesar 117,80 lebih besar dari nilai mean dalam penggunaan media pembelajaran PPT yakni sebesar 99.57. sehingga dapat dikatakan media pembelajaran game e-learning kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran ekonomi. menunjukkan hasil perhitungan diperoleh nilai  $\text{Sig.}(0,000) < \alpha (0,01)$  yang berarti  $H_0$  ditolak artinya Ada perbedaan yang signifikan ketika penggunaan media pembelajaran game e-learning kahoot terhadap partisipasi pembelajaran ekonomi, Dibandingkan menggunakan media pembelajaran PPT

**Tabel 4.3 Hasil Uji Paired Sample T Test Media Pembelajaran PPT dan Game E-learning Kahoot**

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	kahoot – PPT	18.22	15.992	1.371	15.516	20.940	13.293	135	.000

Sumber : IBM SPSS 21 statistics

Dan berdasarkan tabel 4.3 diatas juga menunjukkan bahwa hasil perhitungan diperoleh nilai  $\text{Sig.}(0,000) < \alpha (0,01)$  yang berarti  $H_0$  ditolak artinya Ada perbedaan yang signifikan ketika penggunaan media pembelajaran game e-learning kahoot terhadap partisipasi pembelajaran ekonomi, Dibandingkan menggunakan media pembelajaran PPT.

**Tabel 4.4 Hasil Hasil Perbandingan Media Pembelajaran PPT dan Game E-learning Kahoot**

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paired Samples Statistics	kahoot	117.8	136	12.175	1.044
	PPT	99.57	136	10.005	.858

Sumber : IBM SPSS 21 statistics

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.4 menggunakan uji paired sample T-test menunjukkan bahwa adanya perbedaan partisipasi siswa kelas X IPS 1-4 dalam pembelajaran ekonomi ketika menggunakan media game e-learning kahoot dengan nilai mean yaitu sebesar 117,80 lebih besar dari nilai mean dalam penggunaan media pembelajaran PPT yakni sebesar 99.57. sehingga dapat dikatakan media pembelajaran game e-learning kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran ekonomi.

Jadi dapat disimpulkan ada perbedaan partisipasi antara penggunaan media PPT dengan game E-learning kahoot dari tabel 4.3 dan 4.4 dengan selisih nilai mean sebesar 18,23%. Yang mana bentuk peningkatan partisipasi saat menggunakan game E-learning kahoot ini dalam pembelajaran ekonomi, dapat dilihat dari indikator visual yaitu memperhatikan dan membaca.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.3 diatas diperoleh nilai Sig.(0,000) <  $\alpha$  (0,01) yang berarti Ha ditolak artinya Ada perbedaan yang signifikan ketika penggunaan media pembelajaran game e-learning kahoot terhadap partisipasi pembelajaran ekonomi, Dibandingkan menggunakan media pembelajaran PPT pada pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1-4 di SMA N 1 BAE Kudus. . dan ketika menggunakan media game e-learning kahoot dengan nilai mean yaitu sebesar 117,80 lebih besar dari nilai mean dalam penggunaan media pembelajaran PPT yakni sebesar 99.57 dengan selisih nilai mean sebesar 18,23%.. sehingga dapat dikatakan media pembelajaran game e-learning kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansor. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi.  
 Apriyanti & Yermiandhoko. (2015). Perbedaan Penggunaan Dua Dimensi Dan Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SD N Kutisari 3 Surabaya.

- Dwiyono. (2017). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tolls) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta
- Rofiyati, & Sari. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini .
- Sanaky (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- sholihin. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point Pada Mata Diklat Teknik Bubut DI SMK N II PENGASIH.
- Undang-undang Republik Indonesia pasal 01 Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003)