

PENGUNAAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

ZAKARIAS SURAT

SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung, Kalimantan Utara

e-mail: surataster@yahoo.com

ABSTRAK

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan media konvensional pada selembar kertas membuat peserta didik cepat bosan, kurang antusias, dan tidak termotivasi. Hal ini berdampak juga pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Karena itu, peneliti melaksanakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan salah satu alternatif media evaluasi yakni *game* edukasi Kahoot pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (X MIPA 2) lebih besar dari pada nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol (X MIPA 1), di mana nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 85,8 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 74,1. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung.

Kata Kunci: *Evaluasi, Kahoot, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru akibat dari pengalaman berinteraksi dan latihan-latihan. Menurut Slameto (2003), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya sendiri. Perubahan tersebut relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Jadi belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan. Pembelajar atau peserta didik akan mendapat pengalaman dengan menempuh langkah-langkah atau prosedur yang disebut belajar.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar. Syah (2006) mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dalam tiga bagian, yaitu: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal (faktor dalam diri peserta didik) meliputi keadaan atau kondisi jasmani dan psikologis/rohani peserta didik. Faktor eksternal atau faktor dari luar peserta didik yaitu kondisi di sekitar lingkungan peserta didik seperti suasana tempat belajar, interaksi guru -peserta didik, dan sarana prasarana. Kemudian faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik dalam melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran. Untuk itu, guru hendaknya menerapkan model atau metode pembelajaran termasuk media-media kontekstual agar dapat memotivasi peserta didik sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kegiatan belajar berkaitan erat dengan hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh bergantung pada proses belajar yang dilaksanakan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh melalui kegiatan/proses belajar berupa pola-pola perbuatan, pengertian-pengertian, sikap-sikap dan keterampilan. Purwanto (2011) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan

pendidikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara, menurut Sudjana (2001) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan mengetahui prestasi belajar peserta didik, seorang guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas, apakah peserta didik tersebut termasuk dalam kategori peserta didik yang pandai, sedang atau kurang. Jadi, hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah seseorang belajar berupa keterampilan, pengetahuan dan sikap.

Perolehan hasil belajar tentu dipengaruhi oleh berbagai faktor baik faktor internal seperti kondisi fisik peserta didik, minat dan motivasi belajar, dan tingkat kecerdasan, maupun faktor eksternal berupa kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran, fasilitas, sarana-prasarana, media pembelajaran, dan lain-lain. Dalam tulisan ini, penulis memfokuskan pembahasan pada faktor media evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk memperoleh data dan informasi dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah dijalankan sehingga dapat membuat penilaian dan perbaikan yang diperlukan. Menurut Arikunto (2016), evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan dapat tercapai. Keberhasilan pembelajaran tidak saja ditentukan oleh proses dari awal tetapi juga evaluasi pembelajaran. Jika seorang guru melaksanakan pengembangan media evaluasi pembelajaran dengan tepat, maka prosedur evaluasi dapat berjalan dengan baik dan berhasil. Sanjaya (2009) menegaskan ketika guru melaksanakan pendidikan dan evaluasi pembelajaran, guru harus berperan sebagai ujung tombak, supaya tujuan pendidikan dapat tercapai. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam merancang evaluasi pembelajaran yang menarik.

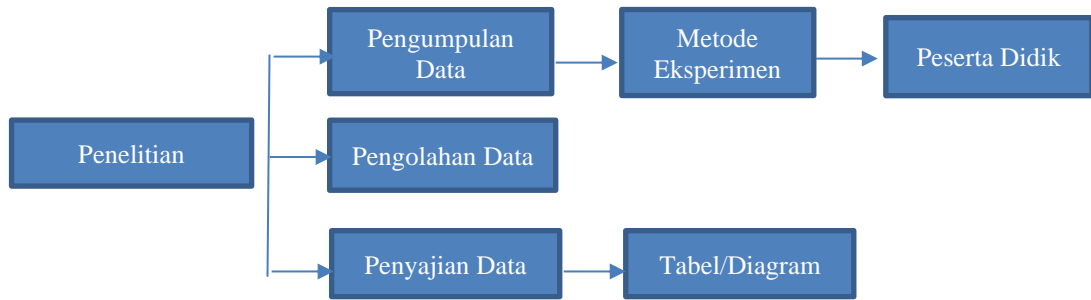
Fakta menunjukkan bahwa proses evaluasi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung belum berjalan maksimal di mana guru masih memakai pola konvensional yakni evaluasi pada selembar kertas pada waktu tertentu. Guru kurang memanfaatkan media alternatif lainnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung bosan, tidak tertarik dan tidak bersemangat dalam mengerjakan soal. Peserta didik malah mengerjakan soal secara gegabah dan tidak serius sehingga guru kesulitan memetakan kemampuan peserta didik. Hal ini berdampak pada menurunnya hasil belajar khususnya nilai kognitif.

Karena itu, penulis membuat penelitian ini dengan memilih *game* edukasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Tulisan ini dikemas di bawah judul: Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik? Sementara tujuan penelitian ini yakni mendeskripsikan penggunaan media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan *game* edukasi Kahoot dengan tampilan yang memikat, diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik, antusias, termotivasi dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 tepatnya bulan Mei-Juni 2022 bertempat di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung, Kabupaten Tana Tidung, Provinsi Kalimantan Utara. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk melakukan pengukuran dalam melihat hubungan antara pengamatan empiris dan hasil data secara kuantitatif. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan eksperimen dengan memberi pertanyaan/tes yang sama kepada setiap peserta didik di grup eksperimen dan grup kontrol. Ada pun subjek penelitian ini adalah peserta didik yang beragama Katolik kelas X MIPA yang berjumlah 24 orang di mana kelas X MIPA 2 sebagai

kelas eksperimen yang berjumlah 12 siswa dan kelas X MIPA 1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 12 orang. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berupa media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot kepada grup eksperimen. Grup kontrol tidak diberi perlakuan.



Gambar 1. Alur Penelitian

Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan teknik tes objektif dalam bentuk pilihan ganda yang sudah peneliti buat. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya pada saat evaluasi pembelajaran. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan statistik sederhana untuk mendeskripsikan hasil dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal yang ditemukan peneliti adalah peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, kurang memperhatikan arahan guru, tidak serius mengerjakan soal, ribut pada saat pembelajaran maupun ketika mengerjakan soal, dan kurang antusias dalam pembelajaran. Hal ini bermuara pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Setelah menetapkan kelas X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen (grup eksperimen) dan kelas X MIPA 1 sebagai kelas kontrol (grup kontrol), pada tanggal 11 Mei 2022, peneliti melakukan *pretest*. Soal *pretest* berbentuk pilihan ganda berjumlah 30 soal. Jawaban yang benar pada setiap soal diberi skor 1, sedangkan jawaban yang salah diberi skor 0. Hasil *pretest* digambarkan dengan tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest

No	Kriteria Penilaian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Rata-Rata	68,6	67,3
2	Nilai Tertinggi	83	80
3	Nilai Terendah	50	50
4	Siswa Tuntas	5	4
5	Persentase Tuntas	41,7%	33,3%
6	Siswa Tidak Tuntas	7	8
7	Persentase Tidak Tuntas	58,3%	66,7%

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa kondisi awal peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak jauh berbeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol masih belum tuntas. Persentase ketuntasannya masih kurang yakni kelas eksperimen

41,7% dan kelas kontrol 33,3%. Masih banyak peserta didik yang belum tuntas. Inilah kondisi awal sebelum peneliti memberikan perlakuan.

Dari kondisi awal ini, peneliti kemudian memberikan tindakan atau perlakuan kepada kelas eksperimen sebanyak dua kali yakni tanggal 18 Mei 2022 pada materi Kebangkitan dan Kenaikan Yesus ke Surga dan tanggal 25 Mei 2022 pada materi Yesus Sahabat Sejati dan Tokoh Idola. Dalam penelitian ini, guru memberikan tindakan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot, sementara pada kelas kontrol digunakan alat konvensional berbentuk kuis tertulis dalam LKS. Tindakan diawali dengan memperkenalkan dan menjelaskan *game* edukasi Kahoot. Kemudian dilaksanakan test menggunakan *game* edukasi Kahoot pada Handphone masing-masing peserta didik. Proses *game* edukatif Kahoot, ditayangkan pada layar proyektor sehingga disaksikan langsung oleh peserta didik dan guru.

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Anak ayah alii	1	77%	—	8 709
Jet& ali lahan	2	77%	—	8 217
Jayli	3	69%	—	7 652
Juni	4	69%	—	7 527
Yosefa	5	69%	—	7 520
Reyeff!	6	62%	—	6 792
Teyo	7	62%	—	6 774
Rlriney	8	62%	—	6 690

Gambar 2. Perlakuan pertama

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Junii	1	92%	—	10 104
Yosefa	2	92%	—	9 954
Yefta,Revan,dan	3	83%	—	9 047
Iyo	4	83%	—	8 894
Pacarjay	5	75%	—	8 290
Masa depan jeam	6	67%	—	7 619
Anak ali lahang	7	58%	—	6 531
Ririncantik	8	50%	—	5 146

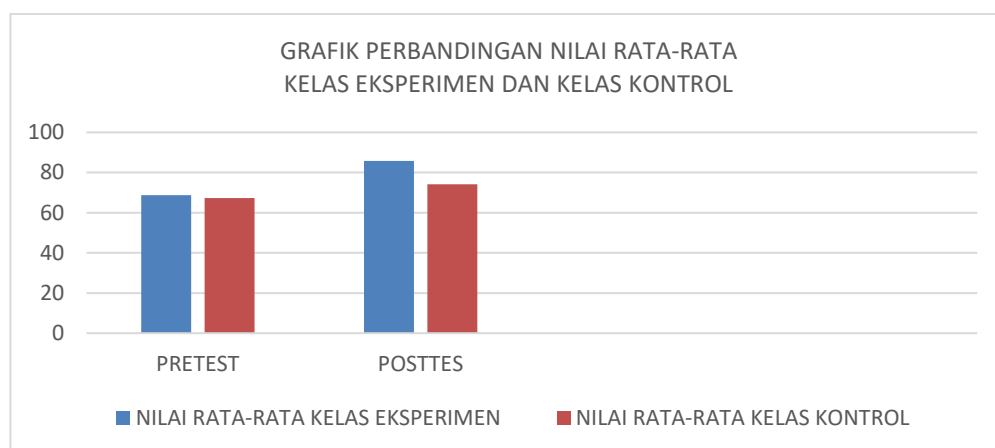
Gambar 3. Perlakuan kedua

Setelah memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen, pada tanggal 2 Juni 2022, guru/peneliti membuat posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal *posttest* berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal. Soal yang sama diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ada pun data yang diperoleh dari *posttest* yakni:

Tabel 2. Hasil Posttest

No	Kriteria Penilaian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Rata-Rata	85,8	74,1
2	Nilai Tertinggi	93	83
3	Nilai Terendah	73	50
4	Siswa Tuntas	11	7
5	Persentase Tuntas	91,7%	58,3%
6	Siswa Tidak Tuntas	1	5
7	Persentase Tidak Tuntas	8,3%	41,7%

Sesuai data di atas, dapat dilihat perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen jauh lebih baik ketimbang kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar yakni 85,8. Persentase ketuntasannya mencapai 91,7 %. Hanya satu peserta didik yang tidak tuntas. Peserta didik yang tidak tuntas pun mendapat nilai 73, mendekati angka KKM yakni 75. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 74,1. Persentase ketuntasannya hanya 58,3%, karena masih ada 5 peserta didik yang tidak tuntas. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Peneliti juga mengamati aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran khususnya ketika mengerjakan soal *posttest*. Hasil pengamatan ditunjukkan oleh tabel berikut:

Tabel 3. Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Mendengarkan arahan guru	3	3
2	Serius mengerjakan soal	4	2
3	Antusias mengerjakan soal	4	2
4	Tertib dalam mengerjakan soal	3	2
5	Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	4	2

	Jumlah	18	11
	Rata-rata	3,6	2,2

Keterangan skor :

- A= jumlah siswa yang melakukan aktivitas
 1= tidak baik jika $A \leq 25\%$
 2= kurang baik jika $25\% < A \leq 50\%$
 3= baik jika $50\% < A \leq 75\%$
 4= sangat baik jika $75\% < A \leq 100\%$

Penilaian :

Skor rata-rata (SR)
 $SR = \text{skor total} / \text{jumlah butir}$

Kriteria :

- 1,00 < SR ≤ 1,75 : Aktivitas tidak baik
 1,75 < SR ≤ 2,50 : Aktivitas cukup baik
 2,50 < SR ≤ 3,25 : Aktivitas baik
 3,25 < SR ≤ 4,00 : Aktivitas sangat baik

Dari hasil observasi tersebut ditemukan bahwa aktivitas peserta didik kelas eksperimen termasuk kategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol, mendapat kategori cukup.

Pembahasan

Sebelum memberikan perlakuan yakni media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya ketika evaluasi pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yakni peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurang memperhatikan arahan guru, tidak serius mengerjakan soal, ribut pada saat pembelajaran maupun ketika mengerjakan soal, dan kurang antusias dalam pembelajaran. Kondisi ini berujung pada penurunan hasil belajar peserta didik. Hal ini bisa terlihat dari hasil *pretest* di mana pada kelas eksperimen ketuntasannya 41,7% dengan nilai rata-rata 68,6. Dari 12 peserta didik kelas X MIPA 2 (kelas eksperimen) hanya 5 peserta didik yang tuntas. Pada kelas kontrol, ketuntasannya 33,3% dengan nilai rata-rata 67,3. Dari 12 peserta didik kelas X MIPA 1 (kelas kontrol) hanya 4 peserta didik yang tuntas. Salah satu penyebabnya adalah proses evaluasi yang dilaksanakan guru belum berjalan maksimal di mana guru masih memakai pola konvensional yakni evaluasi pada selembar kertas. Guru kurang memanfaatkan media alternatif lainnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Karena itu, peneliti ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot.

Dalam melakukan penelitian dengan memberikan perlakuan yakni penggunaan media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot kepada kelas eksperimen diperoleh gambaran bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan media evaluasi *game* edukasi Kahoot. Hal ini dapat terlihat dari perbandingan hasil *posttest* antara kelas eksperimen yang menggunakan *game* edukasi Kahoot dan kelas kontrol yang menggunakan alat evaluasi konvensional pada selembar kertas. Pada *posttest* nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 85,8, dengan persentase ketuntasannya 91,7%. Dari 12 peserta didik, 11 peserta didik tuntas. Hanya satu peserta didik tidak tuntas pun mendapat nilai 73 (mendekati KKM yaitu 75). Sedangkan pada kelas kontrol, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 74,1 dan persentase ketuntasannya hanya 58,3%. Dari 12 peserta didik, hanya 5 peserta didik yang tuntas. Dari hasil observasi pun ditemukan bahwa penggunaan media evaluasi *game* edukasi Kahoot berdampak positif pada keaktifan peserta didik. Setelah penggunaan *game* edukasi kahoot, keaktifan peserta didik kelas eksperimen termasuk kategori sangat baik. Peserta didik penuh perhatian mendengarkan dan melaksanakan arahan guru, serius, tertib dan antusias dalam mengerjakan soal, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol termasuk kategori cukup. Di sini dapat diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hal ini terjadi karena penggunaan media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot. Media Kahoot ternyata menyenangkan, membuat peserta didik lebih interaktif dan antusias menjawab pertanyaan. Berbeda halnya dengan penggunaan media evaluasi konvensional pada secarik kertas.

Kocakoyun & Bicen (2017) telah melakukan penelitian dan membuktikan bahwa Kahoot termasuk suatu aplikasi dalam evaluasi pembelajaran yang digemari. Penelitian lain dilakukan oleh Rofiyarti & Sari (2017) yang menyatakan bahwa melalui aplikasi Kahoot tingkat emosional peserta didik dapat mengalami peningkatan. Media Kahoot membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam gaya belajarnya dan memiliki hubungan yang baik dengan peserta didik lainnya (Waldi & Irwan, 2018). Memang, media Kahoot memiliki beberapa keunggulan yakni soal yang disajikan memiliki durasi waktu yang terbatas sehingga dari keterbatasan waktu tersebut peserta didik dilatih untuk berpikir dengan cepat dan menjawab soal, kemudian jawaban dan soal ditampilkan dengan gambar, warna dan musik instrument. Perangkat guru dan peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan nomor soal. Inilah salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi di mana teknologi dapat menghasilkan media evaluasi dalam bentuk *game* atau permainan sehingga peserta didik menjadi antusias selama proses pembelajaran. Djamarah & Zain (2010) menegaskan bahwa kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media teknologi akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah, Pendidikan Agama Katolik menjadi salah satu wadah untuk membentuk kualitas peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Sebagaimana dikatakan Heryanto (2008) pendidikan Agama Katolik merupakan suatu proses pendidikan iman yang diselenggarakan oleh Gereja, sekolah, keluarga dan kelompok lainnya untuk membantu peserta didik semakin beriman kepada Tuhan Yesus Kristus sehingga nilai Kerajaan Allah sungguh terwujud dalam kehidupan peserta didik. Itu berarti keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama (Katolik) di sekolah-sekolah sangat menentukan kualitas peserta didik. Untuk itu, sebagaimana mata pelajaran lain, dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik pun, guru perlu menggunakan media-media yang membantu tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Media memainkan peran sentral karena media menjadi penyalur pesan dan pendorong yang membangkitkan semangat peserta didik. Dalam hal ini, media Kahoot menjadi salah satu alternatif dalam evaluasi pembelajaran di mana dengan berbagai fitur yang menarik, membuat peserta didik tidak bosan, tetap antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari data yang diperoleh, hasil belajar kelas eksperimen sebelum memperoleh perlakuan sangat rendah, di mana hasil belajarnya secara klasikal belum tuntas. Dari 12 peserta didik kelas eksperimen, hanya 5 peserta didik yang tuntas, sementara kelas kontrol dari 12 peserta didik 4 peserta didik tidak tuntas. Rata-rata nilainya pun rendah yakni kelas eksperimen 68,6 dan kelas kontrol 67,3 (masih di bawah KKM yakni 75). Kondisi kelas eksperimen tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol. Namun setelah peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan penggunaan media evaluasi *game* edukasi Kahoot, hasil belajar meningkat sangat signifikan, dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest di mana nilai rata-rata kelas eksperimen sudah mencapai 85,8, dengan persentase ketuntasannya 91,7%. Hanya ada satu peserta didik tidak tuntas dengan nilai 73. Sementara pada kelas kontrol, nilai rata-ratanya 74,1 dan persentase ketuntasannya hanya 58,3%. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. S. B & Zain. A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Heryatno Wono Wulung, F. X. (2008). *Pokok-pokok Pendidikan Agama Katolik di Sekolah*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Kocakoyun S & Bicen H. (2017). Determination of University Student's most Preferred Mobile Application for Gamification. *World Journal on Educational Technology*, 9, 18-23. <https://doi.org/10.18844/wjet.v9i1>.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rofiyarti A. F & Sari A. Y. (2017). Tik untuk Aud: Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif, Jiwa Kolaboratif, dan Anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (3b), 164-172.
- Sanjaya W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana Nana. (2001). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Syah.Muhibbin. (2016). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Waldi A & Irwan I. (2018). Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta. *Journal or Moral and Civic Education*, 2 (2), 92-101. <https://doi.org/10.24036/8851412222018119>