

PENGUNAAN MEDIA GAME EDUKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN EKONOMI SMA NEGERI 1 TELUK DALAM TAHUN 2024

Oleh :

Walsyukurniat Zentrato

Universitas Nias Raya

email: syukur.zentrato84@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 13 November 2024

Revisi, 20 Desember 2024

Diterima, 13 Januari 2025

Publish, 15 Januari 2025

Kata Kunci :

Media Pembelajaran,
Game Edukasi Kahoot,
Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton hal ini disebabkan guru kurang mampu beradaptasi dalam penggunaan media pembelajaran terbaru dengan berbasis teknologi, sehingga tidak tercapainya kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media game edukasi kahoot. Tujuan penelitian: 1) untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dikelas X pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Teluk Dalam, 2) untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Teluk Dalam. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Instrumen penelitian lembar observasi, tes hasil belajar siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Media pembelajaran game edukasi kahoot mampu meningkatkan cara berpikir kritis siswa, mempermudah proses pembelajaran, dan mempermudah guru dalam mengevaluasi secara langsung. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media game edukasi kahoot mampu meningkatkan kreatifitas dan keaktifan belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Saran peneliti berikan untuk guru mata pelajaran ekonomi hendaknya menggunakan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman misalkan yang berbasis teknologi diperbaharui dalam bentuk aplikasi diakses dengan menggunakan hp,leptop/komputer. Bagi siswa hendaknya lebih aktif dalam mencari refereksi belajar sesuai kegiatan pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Walsyukurniat Zentrato

Afiliasi: Universitas Nias Raya

Email: syukur.zentrato84@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kemajuan dan kecanggihan secara global sekarang ini membuat dunia pendidikan sepatutnya mengalami sebuah perubahan yang dapat merubah konsep dan cara berpikir setiap peserta didik. Pola pikir dan konsep belajar sebelumnya sudah tidak selaras dengan perkembangan yang sekarang ini, hal ini disebabkan oleh perubahan yang bersifat

sehingga perubahan tersebut mengikuti perkembangan zaman. Tantangan dimasa depan telah tampak pada saat ini, sehingga dunia pendidikan dan masyarakat umumnya turut andil secara mandiri memberikan kepada siswa bekal kecakapan hidup (*life skill*) melalui muatan, proses pembelajaran dan aktivitas lain disekolah. Kecakapan hidup tidak semata-mata hanya akan terkait dengan motif

ekonomi secara sempit akan tetapi hal ini menyangkut dengan aspek sosial budaya yang mencakup cakap, berdemonstrasi,ulet/gigih, dan memilih budaya belajar sepanjang hayat. Dengan demikian yang berorientasi kecakapan hidup pada hakikatnya adalah pendidikan untuk membentuk watak dan etos.

Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa *Pendidikan adalah usaha sadar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.*

Teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran. Sehingga guru dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu seorang guru juga dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya berpatokan dengan satu media pembelajaran akan tetapi bermacam media pembelajaran digunakan dan harus mengikuti kemajuan zaman yang sudah semakin berkembang. Guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi sebagai penunjang proses kegiatan pembelajran dengan dibareng dengan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Teluk dalam, dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kurang. Hal ini terlihat dari hasil observasi kepada siswa terdapat siswa tidak terlibat atau kurang aktif dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar di kelas karena penggunaan media pembelajaran monoton. selain itu juga pada kenyataannya guru hanya fokus pada satu media pembelajaran karena memiliki kendala dalam menggunakan dan mengaksesnya serta waktu. Karena keterbatasan media pembelajaran yang ada itulah nantinya membuat guru hanya fokus pada satu media pembelajaran saja..

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka untuk mengatasinya diberikan suatu media pembelajaran yang menarik yang akan membuat siswa dapat belajar secara efektif. Salah satunya media pembelajaran game edukasi kahoot. Game edukasi kahoot adalah salah satu jenis game yang tidak hanya untuk menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada yang menggunakannya

Mendesain suatu game edukasi kahoot agar cocok dengan keadaan siswa juga sangat penting yang dapat didukung dengan penggunaan aplikasi pembelajaran yang memiliki fitur-fitur menarik salah satunya adalah aplikasi pembelajaran kahoot. Aplikasi pembelajaran Kahoot adalah game interaktif yang dapat dijadikan pilihan oleh guru untuk menguji kecerdasan siswa yang dapat dimainkan secara online dengan fasilitas prin table

serta adanya juga penyelesaian misi/tantangan yang merupakan pertanyaan yang diajukan oleh guru, poin dan reward sebagai hadiah atas aktivitas yang telah siswa lakukan, disampng itu adanya leader board dan batasan waktu akan membuat siswa tertantang dengan semakin atraktif menyelesaikanya.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan dan dijabarkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Game Edukasi kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Teluk Dalam”**.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan peneltian tindakan kelas yang dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media game edukasi kahoot.

Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan ditambah dengan satu kali pertemuan untuk memberikan tes berupa soal yang diberikan, dengan tujuan untuk mengetahui penguasaan materi yang di berikan oleh guru berdasarkan media pembelajran yang diterapkan.

1. SiklusPertama (I)

Pada proses pelaksanaan penelitian dengan penelitian tindakan kelas ini, terdiri dari beberapa prosedur harus diterapkan ialah sebagai berikut:

a. *Planning* (Perencanaan) terdiri atas

- peneliti berkonsultasi kepada kepala sekolah dan guru mata pelajaran tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK)
- Menentukan peranan guru mata pelajaran ekonomi sebagai pengamat (observer)/mitra peneliti dan peneliti berperan sebagai tenaga pengajar di dalam kelas
- Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan peneliti kepada siswa melalui penggunaan media pembelajaran game edukasi
- Mempersiapkan ATP, modul, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan meteri pembelajaran
- Menyiapkan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran game edukasi yang akan diterapkan pada proses belajar mengajar
- Menyiapkan instrumen penelitian yakni lembar observasi, tes hasil belajar ekonomi, dan dokumentasi

b. *Action* (Pelaksanaan)

Sesuai dengan tahap perencanaan awal yang telah disusun, maka peneliti melaksanakan tindakan melalui dua siklus. Setiap siklus dua kali pertemuan dan dapat di akhiri dengan mengadakan evaluasi. Karena terdapat dua siklus, sehingga proses pembelajaran di laksanakan selama 4 kali pertemuan dan dua kali evaluasi.

c. *Observation* (Pengamatan)

Pada tahap ini, Guru maupun peneliti bekerjasama untuk berkolaborasi dalam melakukan

pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung serta melalui pengamatan ini dapat di sesuaikan dengan tahapan maupun langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran game edukasi.

d. *Reflection* (Refleksi)

Adapun langkah-langkah dalam refleksi tindakan diantaranya: (a) mengamati hasil tes pada akhir siklus pembelajaran, (b) mengamati hasil observasi, (c) menarik kesimpulan berdasarkan keberhasilan tindakan dengan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dan observer disesuaikan dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Dari data yang telah di peroleh tersebut maka dapat di ambil kesimpulan apakah target yang telah di tetapkan tercapai atau tidak, sehingga apabila target tersebut belum tercapai maka akan dilanjutkan pada siklus II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut paparan hasil observasi yang diperoleh dari lembar pengamatan yang ditemukan oleh observer. **Paparan Data Pada Siklus I**

a.) Lembar observasi aktivitas siswa siklus I

Pada lembar pengamatan dalam proses pembelajaran dimana aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi. Sehingga hasil pengamatan aktivitas siswa dalam siklus I pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, diperoleh perhitungan presentase pengamatan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Pada Siklus I Pertemuan Pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{45}{60} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

Pada Siklus I Pertemuan kedua

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{50}{60} \times 100\% \\ &= 83,3\% \end{aligned}$$

Tabel 1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan	Jumlah	Skor Ideal	Persentase
1	45	60	75 %
2	50	60	83,3%

Sumber :Hasil penelitian 2024

Berdasarkan hasil aktivitas siswa diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua belum optimal disebabkan siswa masih menyesuaikan diri dengan penggunaan media game edukasi kahoot.

b). Lembar observasi siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses belajar mengajar dikelas pada siklus I

Berikut data dari pengamatan yang dilakukan observer dimana pada pertemuan pertama

terdapat siswa yang aktif sebanyak 17 orang dan pertemuan kedua terdapat siswa yang tidak aktif sebanyak 13 orang. Dengan hal tersebut hasil dari data tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Pada siklus I pertemuan pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{36} \times 100\% \\ &= 47,2\% \end{aligned}$$

Pada siklus I pertemuan kedua

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{12}{36} \times 100\% \\ &= 33,3\% \end{aligned}$$

Tabel 2 Lembar Observasi Siswa Yang Tidak Aktif Siklus I

Pertemuan	Jumlah siswa tidak aktif	Jumlah siswa	Persentase
1	17	36	47,2 %
2	12	36	33,3 %

Sumber :Hasil Penelitian T.P 2024

Selanjutnya lembar observasi siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua, hal ini dapat diperoleh dengan data yang menggunakan rumus sebagai berikut:

Pada siklus I pertemuan pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{22}{36} \times 100\% \\ &= 61,\% \end{aligned}$$

Pada siklus I pertemuan kedua

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{26}{36} \times 100\% \\ &= 72,2\% \end{aligned}$$

Tabel 3 Lembar Observasi Siswa Yang Aktif Siklus I

Pertemuan	Jumlah siswa yang aktif	Jumlah siswa	Persentase
1	22	36	61 %
2	26	36	72,2 %

Sumber :Hasil Penelitian T.P 2024

c) Lembar observasi kegiatan guru (peneliti)

Dalam lembar pengamatan pada proses kegiatan belajar mengajar dikelas dimana responden guru (peneliti) digunakan untuk mengetahui apakah langkah-langkah yang dilakukan peneliti sesuai dengan penggunaan media pembelajaran game edukasi atau tidak. kemudian dilakukan perhitungan presentase pengamatan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Pada Siklus I Pertemuan Pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= \frac{49}{60} \times 100\% = 81,6\%$$

Pada Siklus I Pertemuan kedua

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{53}{60} \times 100\% \\ &= 88,3\% \end{aligned}$$

Tabel 4 Lembar Observasi Kegiatan Guru (Peneliti) Siklus I

Pertemuan	Jumlah	Skor Ideal	Presentase
1	49	60	81,6%
2	53	60	88,3%

Sumber :Hasil penelitian 2024

a. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Pada tes hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti dilokasi penelitian pada siklus I diperoleh nilai-nilaisiswa sebagai berikut.

Tabel 5 Nilai Siswa Pada Tes Siklus I

No	Responden	Nilai	Keterangan
1	R1	100	Tuntas
2	R2	100	Tuntas
3	R3	100	Tuntas
4	R4	90	Tuntas
5	R5	90	Tuntas
6	R6	90	Tuntas
7	R7	90	Tuntas
8	R8	90	Tuntas
9	R9	90	Tuntas
10	R10	80	Tuntas
11	R11	90	Tuntas
12	R12	80	Tuntas
13	R13	80	Tuntas
14	R14	90	Tuntas
15	R15	80	Tuntas
16	R16	80	Tuntas
17	R17	80	Tuntas
18	R18	70	Tidak Tuntas
19	R19	70	Tidak Tuntas
20	R20	70	Tidak Tuntas
21	R21	70	Tidak Tuntas
22	R22	70	Tidak Tuntas
23	R23	70	Tidak Tuntas
24	R24	60	Tidak Tuntas
25	R25	60	Tidak Tuntas
26	R26	60	Tidak Tuntas
27	R27	60	Tidak Tuntas
28	R28	60	Tidak Tuntas
29	R29	60	Tidak Tuntas
30	R30	60	Tidak Tuntas
31	R31	60	Tidak Tuntas
32	R32	50	Tidak Tuntas
33	R33	50	Tidak Tuntas
34	R34	50	Tidak Tuntas
35	R35	50	Tidak Tuntas
36	R36	50	Tidak Tuntas
Total nilai		2.650	
Rata-rata nilai		73,6	

Sumber :Hasil Penelitian T.P 2024

Maka dari perolehan nilai di atas dengan total nilai 2.700 dengan rata-rata hitung menurut jakni (2016:166) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ \bar{X} &= \frac{2.650}{36} \\ \bar{X} &= 73,6\% \end{aligned}$$

b. Refleksi Siklus I

Pada pembelajaran siklus I dengan berdasarkan uraian tabel di atas bahwa proses kegiatan pembelajaran siklus I masih belum efektif dan memuaskan dengan ditemukan adanya kelemahan yang perlu diperbaiki. Adapun kelemahan yang dimaksud adalah:

- 1) Peneliti belum maksimal menggunakan media game edukasi karena dibatasi pada pengesasan jaringan internet yang lambat yang disebabkan banyak pengguna jaringan didalam area sekolah
- 2) Siswa belum mampu menggunakan media game edukasi kahoot
- 3) Siswa masih sulit untuk mengases aplikasi media game edukasi kahoot karena terbatasnya pengguna jaringan terutama diarea sekolah.

Sehingga untuk mengatasi beberapa kendala dan kelemahan diatas yang diperoleh dari refleksi siklus I, maka untuk siklus II dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut:

- Menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi kahoot
- Mengarahkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran
- Berupaya mengoptimalkan waktu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

Paparan Data Pada Siklus II

a) Lembar Observasi Siswa Yang Tidak Aktif Dan Siswa Aktif Dalam Proses Pembelajaran Siklus II

Untuk hasil pengolahan pengamatan dalam lembar observasi siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran untuk siklus II pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua selama kegiatan proses pelaksanaan pembelajaran di kelas X SMA Negeri 1 Teluk Dalam. Sehingga dilakukan perhitungan presentase pengamatan antara lain:

Pada siklus II pertemuan pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tidak aktif}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{8}{36} \times 100\% \\ &= 22,2\% \end{aligned}$$

Pada siklus II pertemuan kedua

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tidak aktif}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{4}{36} \times 100\% \\ &= 11,1\% \end{aligned}$$

Dengan demikian dalam lembar observasi siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang dipaparkan diatas dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 6 Lembar Observasi Siswa Yang Tidak Aktif Siklus II

Pertemuan	Jumlah siswa yang tidak aktif	Jumlah siswa	Persentase
1	8	36	22,2 %
2	4	36	11,1 %

Sumber :Hasil Penelitian T.P 2024

Selanjutnya untuk siswa yang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung untuk pertemuan pertama dan pertemuan kedua di kelas X SMA Negeri 1 Telukdalam. Kemudian akan dilakukan perhitungan presentase pengamatan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Pada siklus I pertemuan pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{30}{36} \times 100\% \\ &= 83,3\% \end{aligned}$$

Pada siklus I pertemuan kedua

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{34}{36} \times 100\% \\ &= 94,4\% \end{aligned}$$

Pada lembar observasi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran yang dipaparkan diatas dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 7 Lembaran Observasi Siswa Aktif Siklus II

Pertemuan Ke	Jumlah siswa yang aktif	Jumlah siswa	Persentase
1	30	36	83,3 %
2	34	36	94,4 %

Sumber :Hasil Penelitian T.P 2024

b).Lembar observasi aktivitas siswa

Untuk pengolahan data pada lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II dalam pertemuan pertama dan pertemuan kedua dikelas X SMA Negeri 1 Telukdalam.

Pada Siklus I Pertemuan Pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{47}{60} \times 100\% \\ &= 78,3\% \end{aligned}$$

Pada Siklus I Pertemuan Pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{55}{60} \times 100\% \\ &= 91,6\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam siklus II diatas dapat dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pertemuan	Jumlah	Skor Ideal	Presentase
1	50	60	83,3%
2	58	60	96,6%

Sumber :Hasil penelitian 2024

c) Lembar Observasi Aktivitas Guru (Peneliti)

Untuk itu hasil pengamatan lembar observasi kegiatan guru (peneliti) pada siklus II dalam pertemuan I dan pertemuan II, kemudian dilakukan

perhitungan presentase pengamatan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Pada siklus II pertemuan pertama

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{56}{60} \times 100\% \\ &= 93,3\% \end{aligned}$$

Pada Siklus I Pertemuan kedua

$$\begin{aligned} \text{Persentase pengamatan} &= \frac{\text{Jumlah Skor setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{58}{60} \times 100\% \\ &= 96,6\% \end{aligned}$$

Tabel 9 Lembar Observasi Kegiatan Guru (Peneliti) Siklus II

Pertemuan	Jumlah	Skor Ideal	Presentase
1	56	60	93,3%
2	58	60	96,6%

Sumber :Hasil penelitian 2024

a. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Pada tes hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada siklus II diperoleh nilai-nilai antara lain:

Table 10 Nilai Perolehan Siswa Pada Siklus II

No	Responden	Nilai	Keterangan
1	R1	100	Tuntas
2	R2	100	Tuntas
3	R3	100	Tuntas
4	R4	90	Tuntas
5	R5	100	Tuntas
6	R6	90	Tuntas
7	R7	90	Tuntas
8	R8	90	Tuntas
9	R9	90	Tuntas
10	R10	90	Tuntas
11	R11	90	Tuntas
12	R12	90	Tuntas
13	R13	90	Tuntas
14	R14	90	Tuntas
15	R15	100	Tuntas
16	R16	80	Tuntas
17	R17	80	Tuntas
18	R18	80	Tuntas
19	R19	80	Tuntas
20	R20	80	Tuntas
21	R21	80	Tuntas
22	R22	90	Tuntas
23	R23	90	Tuntas
24	R24	80	Tuntas
25	R25	80	Tuntas
26	R26	80	Tuntas
27	R27	80	Tuntas
28	R28	80	Tuntas
29	R29	80	Tuntas
30	R30	80	Tuntas
31	R31	80	Tuntas
32	R32	80	Tuntas
33	R33	80	Tuntas
34	R34	80	Tuntas
35	R35	70	Tidak Tuntas
36	R36	60	Tidak Tuntas
Total nilai		3.070	
Rata-rata nilai		85,27	

Sumber:Hasil Penelitian T.P /2024

Dengan perolehan total nilai 3.070 maka dapat dihitung rata-rata nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{3.070}{36}$$
$$\bar{X} = 85,27\%$$

b). Refleksi Siklus II

Pada proses kegiatan pembelajaran siklus II masih ditemukan kelemahan yang perlu diperbaiki. Adapun kelemahan yang dimaksud adalah:

1. Dalam pertemuan awal masih terdapat siswa yang belum serius.
2. Siswa belum mampu menggunakan media pembelajaran game edukasi sehingga siswa belum merespon dengan baik kegiatan pembelajaran.

Sehingga untuk mengatasi beberapa kendala dan kelemahan diatas yang diperoleh dari refleksi siklus II, maka untuk siklus II dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut:

1. Menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi dengan berdasarkan.
2. Mengarahkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran

Pembahasan Temuan Penelitian

1. Siklus I

a. hasil pengamatan pertemuan pertama

1. pada penelitian ini peneliti banyak memiliki kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran ini
2. Media pembelajaran game edukasi masih belum digunakan khususnya untuk mata pelajaran ekonomi, karena guru mata pelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran yang masih tergolong monoton.

b. Hasil Pengamatan Pertemuan Kedua

1. Peneliti telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah proses penggunaan media game edukasi, akan tetapi menurut pengamat masih adanya langkah-langkah yang belum terlaksanakan.
2. Kurangnya kerjasama dengan anggota kelompok pada saat pemberian tugas.

Sehingga dalam kegiatan pembelajaran untuk siklus I masih belum optimal karena masih terdapat kelemahan yang harus diperbaiki. Adapun kelemahan yang dimaksud antara lain:

- a. Masih terdapat langkah-langkah pembelajaran yang belum dilaksanakan.
- b. Masih terdapat siswa yang tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan hal tersebut untuk mengatasi kelemahan yang diperoleh dari refleksi I maka ada beberapa upaya perbaikan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Mengupayakan untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memotivasi dan mengarahkan siswa untuk saling berkerjasama dalam kelompoknya.

2. Siklus II

Dalam kegiatan pembelajaran untuk siklus II jauh lebih meningkat dibandingkan dengan siklus II. Adapun beberapa hasil observasi pada siklus II antara lain:

- a. Peneliti telah mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi.
- b. Keaktifan siswa mulai terlihat dan meningkat
- c. Tingkat analisis dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat.

Sehingga dalam proses pembelajaran pada siklus II terlihat bahwa pembelajaran yang terjadi berjalan dengan sangat baik

3. Analisis dan Interpretasi Temuan Penelitian

Bahwasanya penggunaan media game edukasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Teluk dalam. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan tes hasil belajar yang dilaksanakan baik pada pelaksanaan siklus I dan siklus II dengan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa ketika menggunakan media game edukasi kahoot untuk melihat sejauh mana kemampuan, pemahaman, dan analisis siswa dalam kegiatan pembelajaran.

4. Implikasi temuan penelitian

Berdasarkan penelitian dan pengolahan data yang dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi dapat membuat suasana kelas menyenangkan dan tidak monoton serta meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi sebagai berikut:

- Mampu meningkatkan keaktifan dan berpikir kritis siswa
- Mempermudah proses pembelajaran
- Mempermudah guru dalam mengevaluasi secara langsung

5. Keterbatasan Hasil Analisis Penafsiran Temuan

Dalam keabsahan temuan penelitian pada dasarnya tidak mutlak, hal tersebut terjadi karena adanya sejumlah keterbatasan penelitian antara lain:

- a. Penggunaan media pembelajaran game edukasi mengalami kelemahan apabila menggunakan media pembelajaran yang lain. Kelemahan tersebut meliputi:
 - 1) Membutuhan persiapan pembelajaran yang kompleks.
 - 2) Membutuhkan jaringan dan data yang baik.
 - 3) Sering menunggu giliran dalam memakai alat media lain untuk menunjang penggunaan media pembelajaran game edukasi (infokus dan speaker).
- b. Keaktifan siswa dalam kelas mungkin berbeda ketika penggunaan media pembelajaran game edukasi diterapkan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka hasil penelitian dapat

disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan nilai tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Dimana pada siklus I terdapat siswa yang tuntas 17 orang dengan rata-rata hitung 47,2% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 orang dengan rata-rata hitung 52,7. Sedangkan siklus II siswa yang tuntas 32 orang dengan rata-rata hitung 88,8% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan rata-rata hitung 11,1%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

a. Bagi guru mata pelajaran ekonomi

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman misalkan yang berbasis teknologi diperbaharui dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses menggunakan hp laptop/komputer.

b. Bagi siswa

- Siswa hendaknya lebih aktif dalam mencari referensi belajar yang sesuai dengan kemampuannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- Siswa hendaknya berusaha mengasah kemampuan menganalisis soal yang diberikan pada saat pemberian tugas

c. Bagi mahasiswa dan peneliti selanjutnya. Dengan penelitian ini hendaknya dapat menjadi bahan perbandingan dan pedoman kepada peneliti selanjutnya

5. REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta
- Anwar, Faisal. dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perseptif Pada Society 5.0"*. 2022. Bandung: CV. Tohar Media.
- Alti, Rahmi. *Media Pembelajaran*. 2022. Padang: PT. Global Eksekutif Teknolog
- Eka, Olifia Afyanti (2022). *Pengembangan Game Edukatif "Nomic Smart" Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas X Sma*. Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi. Vol.3, No.1. November 2022.
- Fauzi, Hermawan Rusmana & Taofik (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA*. Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol.2. No. 2. Desember 2022
- Hapudin, Soleh Muhammad. 2022. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Iskandar, Malik Abdul. 2021. *Monograf Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Lukman, Nulhakim (2022). *Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android*. Akademia-Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol.11, No.1. Juni 2022.

Marry, M. Ahman, E. ., & Disman, D. (2023). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati. Vol. 4. No.2. 2023

Najuah, Sidiq Ricu & Simamora, S. Reny (2022). *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Noor, Muhamad (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Multi Kreasi Satudelapan

Nadhirotuz, Zulfah (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Ptk: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. Vol:1. No. 1. November 2023

Sanjaya, Wina (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Pertama)*. Bandung: Prenada Media

Sudjana. 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Jakarta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yunita, Purwa Noralia & Indirajit, Eko Ricardus. 2022. *Gamification Membuat Belajar Seasik Bermain Game*. Yogyakarta: Andi

Zendrato, Walsyukrniat (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Topik Permintaan Dan Penawaran Di Kelas X SMA Swasta Kampus Telukdalam Tahun Pelajaran 2011-2012*. Teluk dalam: STKIP YPNS.