

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION* (CAI) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Lailatul fitriani<sup>1)</sup>, Achmad Buchori<sup>2)</sup>, Farida Nursyahidah<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi Informasi, Universitas PGRI Semarang  
email: lailatulfitriani0123@gmail.com  
email: buccherypgri@gmail.com  
email: fan\_sya@yahoo.co.id

Corresponding author : Lailatul Fitriani, lailatulfitriani0123@gmail.com

### Abstrak

Telah dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media Kahoot dengan model pembelajaran CAI terhadap hasil belajar siswa. Selain itu diteliti juga kelayakan media yang digunakan dan respon siswa terhadap pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu pre-test post-test design. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Ambarawa. Penelitian ini mengambil 36 orang siswa tiap kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan Kelas kontrol. Hasil belajar yang dibandingkan adalah membandingkan nilai hasil belajar siswa saat pretest dan posttest. Uji statistik yang digunakan adalah uji statistik t ( $\alpha = 5\%$ ). Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi: latihan soal, lembar pengamatan media dan lembar angke responsiswa. Berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan anatar kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana diperoleh thitung = 2,67 dan ttabel 1,67 sehingga thitung > ttabel jadi  $H_0$  ditolak. Sementara itu untuk perangkat pembelajaran dinyatakan layak oleh validator dengan kelayakan 85% sehingga media Kahoot layak digunakan dalam pembelajaran tersebut. Kemudian hasil dari angket respon siswa dimana siswa tertarik dalam pembelajara. Hal ini dinyatakan dalam hasil dari angket respon siswa sebesar 75%.

**Kata Kunci:** Media Kahoot, model Computer Assisted Instruction, Hasil Belajar.

### Abstract

*Research has been conducted to determine the influence of Kahoot media implementation with CAI learning model towards student learning outcomes. In addition, it also researched the media feasibility used and the student's response to learning. The type of research used is experimental research. The research design used is pre-test post-Test design. Research done at SMA Negeri 1 Ambarawa. The study took 36 students per class consisting of experimental classes and control classes. The result of learning is comparing the student's learning value when Pretests and Posttest. The statistical test used is the T statistical test ( $\alpha = 5\%$ ). The research instruments used to collect the data include: exercise problems, media observation sheets and the response to students. Based on the analysis of the results showed that there was a significant average difference between the experimental class and the control class where obtained Thitung = 2.67 and this 1.67 Sehingga Thitung > so  $H_0$  rejected. Meanwhile, learning devices are declared worthy by the validator with a 85% feasibility so that the media is worth use in the learning. Then the result of the student response poll where students are interested in learning. This is expressed in the results of a student response poll of 75%.*

**Keywords:** Media Kahoot, Computer Assisted Instruction model, learning outcomes.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mengembangkan potensi diri melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia (Sutarman, 2016). Sangat penting untuk mempertimbangkan bagaimana para guru dapat menciptakan keterlibatan positif di kelas dengan menggunakan teknologi (Hazwani, 2018). Bagi pemerintah hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan. Sedangkan bagi guru merupakan tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem

pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih berkualitas, bermakna dan menyenangkan (Irfan, 2014).

Pada zaman teknologi seperti sekarang, hampir semua kehidupan manusia bergantung pada mesin. Sudah begitu banyak mesin yang dibuat untuk memudahkan kehidupan manusia. Selain itu, teknologi dapat memberikan siswa peluang untuk mengeksplorasi berbagai representasi ide matematika, mendukung mereka dalam membuat koneksi baik di dalam maupun di luar matematika, dan memungkinkan siswa untuk fokus pada pengambilan keputusan (Günhan, 2010). Sehubungan dengan fungsi komputer yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, baik dalam presentasi dan demonstrasi. Sehingga komputer dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menyerupai keadaan yang sebenarnya atau yang biasa disebut dengan pembelajaran berbasis komputer (Saputra, 2014).

Pelajaran matematika pada umumnya masih merupakan hal yang ditakuti oleh banyak siswa. Hal ini dapat terlihat langsung dari pencapaian matematika siswa yang relatif buruk dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Karena siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan sehingga membuat siswa takut untuk mengemukakan pendapat mereka. Maka dari itu banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi disebabkan kurangnya pemahaman konsep sehingga siswa menjadi bingung dan akhirnya hanya sekedar menghafal materi tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Ambarawa di kelas X menunjukkan bahwa siswa terlihat belum mampu menyatakan ulang sebuah konsep dan merasa kesulitan dalam menentukan rumus matematika yang akan digunakan. Kurangnya keaktifan sehingga siswa cenderung takut untuk menyampaikan pendapat mereka di dalam kelas merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran matematika, sehingga siswa yang aktif mampu mengerjakan soal-soal dan mendapat hasil belajar yang tinggi, begitu pula siswa yang hanya duduk, diam dan tidak mendengarkan penjelasan guru, maka hasil belajar yang diperoleh tidak mencapai KKM.

Kegiatan pembelajaran belum berlangsung secara maksimal sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang. Masalah yang ditemui adalah guru masih dominan dalam pembelajaran atau *teacher centered*, dalam proses pembelajaran guru lebih dominan dengan memberikan materi dan contoh soal dan siswa cenderung diam mendengarkan. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung sehingga membuat guru harus menerangkan secara langsung menggunakan media papan tulis dan buku membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu pembelajaran yang menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan di kelas sehingga menciptakan suatu kondisi belajar yang lebih interaktif dan inovatif. Sehubungan dengan hal tersebut maka perlu dicari suatu alternatif pemecahan agar dapat memberi perubahan yang lebih baik dalam proses pembelajaran Matematik. Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam upaya pemanfaatan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran ialah dengan menerapkan pembelajaran berbasis web (*e-learning*), pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbantuan komputer, dan pembelajaran berbasis multimedia (Yuliana, 2015).

Media pembelajaran adalah alat atau peralatan untuk mengimplementasikan proses yang memungkinkan guru dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar (Widodo, 2018). Kemudian Penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran memberikan dampak bagi institusi pendidikan tinggi. Multimedia adalah multi-indra yang merangsang banyak indera pemirsa sekaligus. Sifat interaktifnya memungkinkan para guru untuk mengontrol aliran informasi (Yohannes, 2016). Hal ini digambarkan bahwa dengan menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar akan memberikan dampak positif bagi siswa.

Salah satu alternatif untuk menarik minat belajar siswa dalam pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif adalah dengan menggunakannya media Kahoot. "Kahoot!" dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran matematika karena cukup menarik dan mudah digunakan. Penilaian digital

dalam pendidikan adalah penting dalam hal umpan balik, kontrol tingkat pembelajaran yang bervariasi dari individu ke individu, dan kualitas pembelajaran yang harus dicapai pada akhir proses penilaian (ÇetİN, 2018). Salah satu cara untuk memperkenalkan teknologi modern di kelas adalah melalui item gamification yang memungkinkan penerapan elemen dan prinsip permainan di lingkungan akademik dan kerja (Bullón, 2018). "Kahoot!" dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. "Kahoot!" dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Dengan menerapkan strategi dan menggunakan media pembelajaran yang baik, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain dengan menggunakan media pembelajaran, perlu adanya model pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dan inovatif. Dari pernyataan tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas ide, perasaan dan orisinalitas ekspresi dalam pemecahan masalah secara kreatif dan mandiri. Menurut (Buchori, 2017) dalam menghasilkan proses belajar yang baik membutuhkan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di kelas, jika siswa kurang aktif maka mereka diberikan model pusat belajar siswa yang mampu membuat mereka lebih aktif, jika siswa memahami tentang mata pelajaran tersebut. tidak terlalu banyak maka mereka diberikan model pembelajaran guru sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi.

Model pembelajaran yang dirasa tepat dan sesuai untuk menunjang hasil belajar matematis siswa adalah model pembelajaran Computer Assisted Instruction. Computer Assisted Instruction merupakan alat yang memberikan siswa dengan keterlibatan interaktif dengan bahan ajar (Sedega, 2017). Saat ini, pendidik mengambil kesempatan untuk memanfaatkan kekuatan teknologi komputer dalam membantu siswa untuk belajar matematika (Han, 2013). Dalam model ini komputer bisa menampilkan pembelajaran menggunakan berbagai jenis media (teks, gambar, suara, video), menyediakan aktivitas dan suasana pembelajaran kuis atau dengan menyediakan interaksi dari siswa, mengevaluasi jawaban siswa, menyediakan umpan balik dan menentukan aktivitas tindak lanjut yang sesuai sehingga siswa dapat berinteraksi secara aktif (Setiyadi, 2016).

Teknologi informasi dan komunikasi adalah alat yang ampuh untuk pengembangan kualitas belajar mengajar. Menurut (Bayturan, 2012) menjelaskan bahwa komputer dianggap sebagai elemen dasar dari setiap bidang yang dibicarakan setiap reformasi dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, dengan penggunaan teknologi dalam bentuk media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dan guru juga akan terbantu dengan adanya media tersebut. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan teknologi. Pembelajaran matematika hendaknya dikaitkan dengan penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehingga siswa dapat memandang matematika sebagai ilmu yang bermakna (Buchori, 2015). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran berbasis komputer ini materi pelajaran akan disajikan dalam sebuah program komputer yang akan memandu siswa secara individual untuk menyelesaikan program pembelajaran yang terdiri dari uraian materi, dan evaluasi pembelajaran.

Dengan menciptakan media interaktif ini merupakan strategi awal untuk siswa terlibat langsung dalam menemukan dan menyelesaikan materi maupun masalah yang sedang dipelajari sehingga materi yang diterima oleh siswa tidak akan mudah dilupakan. Selain itu juga diharapkan dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini apa yang dimiliki siswa sebagai hasil belajar menjadi lebih awet tertanam dalam diri siswa karena siswa didorong untuk aktif dalam membangun pemahaman dan keterampilan yang akan dimilikinya.

Banyak peneliti yang sudah dilakukan mengenai pengaruh media berbantuan komputer didalam kegiatan Pembelajaran, antara lain hasil penelitian (Adri, 2008) menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi multimedia sebagai salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk membantu mengatasi masalah belajar siswa, yang salah satunya dengan menggunakan teknologi multimedia berbasis komputer. Hasil penelitian (Hifni, 2009) menyimpulkan bahwa media berbasis komputer dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar khitbah dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih media

pembelajaran khitbah. Hasil penelitian (Wondal, 2015) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Computer Assisted Instruction terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan gerak pada tumbuhan dengan  $t_{hit} > t_{tab}$  atau  $2.53 > 2.093$ .

## B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini membandingkan pengaruh pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Kahoot dengan model pembelajaran CAI dan tanpa menggunakan media kahoot terhadap hasil belajar siswa.

### 1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitiannya adalah random pretest post-test desain (Arikunto, 2013). Desain penelitian ini menggunakan Desain Pretest-Postest. Dalam desain ini pemilihan sampel subjek secara random. Selanjutnya, terhadap sampel yang terpilih itu, selanjutnya dilakukannya penugasan random untuk memecah sampel itu menjadi dua kelompok. Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan pretest dan posttest yang kemudian diberi perlakuan Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pemanfaatan media Kahoot dengan model pembelajaran CAI pada saat pembelajaran dilakukan. Sedangkan Kelas kontrol dilakukan pembelajaran namun tanpa menggunakan media Kahoot. Tes dilakukan dua kali yaitu sebelum proses pembelajaran yang disebut pretest dan sesudah proses pembelajaran yang disebut posttest seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Design Eksperimen

<b>Kelompok</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Hasil Perlakuan</b>
<b>Eksperimen</b>	$X_1$	$Y_1$
<b>Kontrol</b>	$X_2$	$Y_2$

Keterangan :

- X1 : Perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran Computer Assisted Instruction berbantuan "Kahoot!".
- X2 : Perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional
- Y1 : Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Computer Assisted Instruction berbasis "Kahoot!".
- Y2 : Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara tes dan dokumentasi. Teknik analisis data awal yang digunakan dalam penelitian yaitu uji normalitas awal, uji homogenitas awal, Sedangkan untuk teknik analisis data akhir yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji kesamaan dua rata-rata, yaitu dengan uji T. Sebelum melakukan analisis uji T perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas

### 2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester genap SMA Negeri 1 Ambarawa tahun ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel data penelitian ini diambil dua kelas siswa kelas X SMA Negeri 1 Ambarawa tahun ajaran 2018/2019. Setelah itu sampel diambil dengan teknik cluster random sampling dengan cara acak. Menurut (Sugiyono, 2015). teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Sehingga diperoleh kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media Kahoot dengan

model pembelajaran CBI, kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol dengan model konvensional. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembandingan.

### 3. Teknik pengumpulan data dan Teknik analisis data

Analisis data digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang selanjutnya digunakan untuk merumuskan simpulan. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah latihan soal, lembar pengamatan media dan lembar angket respon siswa.

#### a. Analisis tes hasil belajar

Lembar tes hasil belajar ini berisi soal-soal yang harus dikerjakan siswa terkait materi trigonometri. Tes diberikan sebelum dilakukan pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran menggunakan media laboratorium virtual. Perlu dilakukan telaah lembar tes dengan maksud untuk memperoleh instrumen yang mengikuti kriteria sebagai instrumen yang baik untuk dapat digunakan dalam penelitian.

Siswa menggunakan statistik parametris. Statistik parametris yang digunakan adalah uji t. Uji t dilakukan pada  $\alpha = 5\%$ , jumlah sampel ( $n_1$ ) = 36 dan ( $n_2$ ) = 36. Uji t dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel.

#### b. Analisis lembar pengamatan media

Lembar pengamatan digunakan untuk menilai media Kahoot yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Lembar pengamatan media diisi oleh seorang pengamat ketika sebelum media dipergunakan dalam pembelajaran. Untuk menilai seberapa besar kelayakan media tersebut dilakukan pemberian skor dengan aturan berikut.

Skor 4 jika kelayakan media yang teramati sangat tinggi

Skor 3 jika kelayakan media yang teramati tinggi

Skor 2 jika kelayakan media yang teramati rendah

Skor 1 jika aktivitas yang teramati sangat rendah

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis data pengamatan kelayakan media adalah statistik deskriptif. Data frekuensi aktivitas yang diperoleh dinyatakan dalam presentase (%). Untuk mencari presentase kelayakan media digunakan rumus

$$P = \frac{\text{frekuensi pengamatan}}{\text{jumlah frekuensi pengamatan}} \times 100\%$$

#### c. Analisis angket respon siswa

Metode angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pendapat siswa terhadap pembelajaran dengan media laboratorium virtual. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup berbentuk check list. Siswa tinggal memberikan tanda cek ( $\checkmark$ ) pada kolom yang telah disediakan. Angket digunakan setelah dilakukan pembelajaran.

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis kelayakan instrumen penelitian adalah deskriptif kualitatif. Hasil angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan mempresentasikan hasil jawaban siswa dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase jawaban responden

F = jumlah jawaban responden

N = jumlah responden

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian Tes Hasil Belajar

Penilaian tes hasil belajar didapatkan setelah siswa mengerjakan soal pre-test -post-test . Pretest dan post-test diberikan kepada semua sampel baik sampel eksperimen maupun kontrol. Sebelum melakukan uji t dilakukan uji syarat normalitas dan homogenitas sampel dengan menggunakan program Microsoft Excell. Dari uji normalitas dan homogenitas itu didapatkan bahwa sampel berdistribusi normal dan homogen. Sehingga statistik yang digunakan adalah uji t.

Uji kesamaan rata-rata satu pihak kanan digunakan untuk membandingkan hasil penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan diperoleh  $\bar{X}_1 = 82$ ,  $\bar{X}_2 = 72$ ,  $S = 15,2$   $n_1 = 36$  dan  $n_2 = 36$  sehingga dapat thitung = 2,67 . Dari tabel distribusi t untuk  $\alpha = 5\%$  dengan dk = 70 diperoleh ttabel =1,667 ternyata thitung > ttabel yaitu  $2,67 > 1,667$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi, hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media kahoot dengan model pembelajaran CAI lebih baik dari pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Seperti halnya dengan (Lestari, 2017), menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer pada saat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan akademik anak. Hal ini dikarenakan dengan model pembelajaran berbasis komputer guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan cara yang lebih individual dan dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan karena tersedianya animasi grafis dan warna sehingga mampu menjamin adanya harapan yang tinggi terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak.

### 2. Hasil Penelitian Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Validasi terhadap lembar pengamatan media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 23 April 2019 dan validasi kedua dilakukan 26 April 2019. Hasil validasi media ditampilkan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Saran Validator
1	Dalam media Kahoot komunikasi dalam kelompok kurang membangun.
2	Media kahoot ini sangat menarik dalam pembelajaran namun harus membutuhkan koneksi jaringan yang stabil.

Kemudian hasil dari pengamatan media dapat dikategorikan kedalam kriteria seperti yang terdapat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 3. Katagori Presentase pengamatan media

No	Presentase	Kategori
1	0% - 20%	Sangat lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat kuat

Siswa dikatakan tertarik jika presentase jawaban lebih besar sama dengan 61%. Dengan kata lain siswa tertarik dengan kuat atau sangat kuat. Sedangkan hasil dari validasi kedua validator diperoleh 85% untuk validator pertama dan 93% untuk validator kedua. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot tersebut sangat layak dipergunakan untuk pembelajaran yang berlangsung.

### 3. Hasil penelitian respon siswa terhadap pembelajaran

Angket respon siswa diperlukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kahoot. Angket hanya diberikan kepada kelas eksperimen saja. Sampel untuk angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media kahoot sebanyak 36 siswa. Angket respon siswa diberikan setelah pembelajaran dan post-test telah dijalankan. Siswa diberitahu bahwa apapun isi dari angket tidak akan mempengaruhi nilai.. Kemudian hasil dari respon siswa dapat dikatagorikan kedalam kriteria seperti yang terdapat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 4. Katagori Presentase Respon Siswa

No	Presentase	Kategori
1	0% - 20%	Sangat lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat kuat

Siswa dikatakan tertarik jika presentase jawaban lebih besar sama dengan 61%. Dengan kata lain siswa tertarik dengan kuat atau sangat kuat. Sedangkan hasil dari respon siswa yang menggunakan media Kahoot dengan model pembelajaran CAI sebesar 75%. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik dengan kuat dengan penerapan media Kahoot dengan model pembelajaran CAI.

## D. PENUTUP

### Kesimpulan

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian penerapan media pembelajaran kahoot dengan model pengajaran *Computer Assisted Instruction* dinyatakan layak oleh validator dinyatakan baik dengan presentase sebesar 85%. Hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media Kahoot dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction* lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot model pengajaran *Computer Assisted Instruction* sebesar 75% sehingga siswa tertarik dengan kuat dengan penerapan media Kahoot dengan model pembelajaran CAI.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang sekiranya dapat diberikan peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika berupa media Kahoot dengan model pembelajaran CAI terhadap hasil belajar siswa perlu diterapkan oleh guru dan terus dikembangkan pada materi lain agar dapat mengembangkan berbagai aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai media Kahoot dengan model pembelajaran CAI terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditujukan agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih berkualitas.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Adri, M. (2008). Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design. *Komunitas ELearning IlmuKomputer*, VIII(1), 1–9.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Kedua; R. Damayanti, ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bayturan, S. (2012). The Effect Of Computer-Assisted Instruction On The Achievement And Attitudes Towards Mathematics Education. *IJGE: International Journal of Global Education*, 1(2), 50–57.
- Buchori, A. (2015). Rancang Bangun Authentic Assessment Matematika Online Dan Offline Berbasis Wondershare Di Perguruan Tinggi. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Buchori, A. (2017). Effectiveness of Direct Instruction Learning Strategy Assisted by Mobile Augmented Reality and Achievement Motivation on Students Cognitive Learning Results. *Asian Social Science*, 13(9), 137–144. <https://doi.org/10.5539/ass.v13n9p137>
- Bullón, J. J. (2018). Analysis of student feedback when using gamification tools in Math subjects. *IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, (18). <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2018.8363455>
- ÇetİN, H. S. (2018). Implementation of the Digital Assessment Tool ' Kahoot! ' i n Elementary School. *International Technology and Education Journal*, 2(1), 9–20. Retrieved from url: <http://itejournal.com/>
- Günhan, B. (2010). Prospective Mathematics Teachers ' Views about Using Flash Animations in Mathematics Lessons. *Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 4(3), 210–215.
- Han, O. B. (2013). Computer Based Courseware in Learning Mathematics: Potentials and Constrains. *International Educational Technology Conference*, 103, 238–244. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.331>
- Hazwani, N. (2018). Using Game-based Technology , KAHOOT! for Classroom Engagement. *LSP International Journal*, 5(2), 37–48.
- Hifni, A. (2009). Eksperimentasi Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Kitabah Di Mtsn Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. *SKRIPSI*.
- Irfan, M. (2014). *Implementasi Computer Based Instruction Model GAMES Pada pembelajaran pembelajaran*. VIII(2), 162–176.
- Lestari, B. U. (2017). Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drills Terhadap Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drills Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Autis Kelas Iv Di SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–9.
- Saputra, P. (2014). *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Geografi*. 1–8.
- Sedega, B. C. (2017). Effect Of Computer Assisted Instruction (Cai) On Senior High School Students' Achievement At Pie Chart And Histogram In Core Mathematics. *British Journal of Education*, 5(9), 45–68.
- Setiyadi, D. (2016). Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction ( CAI ). *Information Management For Educators And Professionals*, 1(1), 42–53.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabet.
- Sutarman, A. (2016). Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Cd Interaktif Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 2(1), 81–98.
- Widodo, S. A. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 154–160.

- Wondal, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Computer Assisted Instruction ( Cai ) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioedukasi*, 3(2), 360–366.
- Yohannes, H. M. G. (2016). Impact of multimedia in Teaching Mathematics. *International Journal of Mathematics Trends and Technology (IJMTT)*, (November). <https://doi.org/10.14445/22315373/IJMTT-V39P510>
- Yuliana, F. (2015). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, (November), 1–7. Retrieved from <http://snpe.fkip.uns.ac.id>