

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Educational Game* Kahoot Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Sma Negeri 5 Gorontalo Utara

Sulfina M Razak¹, Manda Rohandi², Ahmad Azhar Kadim³, Muklisulfatih Latief⁴, Haeriani H⁵.

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

email: sulfina06@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an educational game-based learning media using the Kahoot application integrated with Google Classroom for the Computer Systems topic in the Informatics subject for tenth-grade students at SMA Negeri 5 Gorontalo Utara. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects consisted of material experts, media experts, an Informatics teacher, and 40 tenth-grade students. The developed learning media obtained a material expert validation score of 100% and a media expert validation score of 86.6%, indicating that the media is categorized as very feasible. The practicality test obtained a score of 88%, indicating that the media is very practical to use in the learning process. In addition, the students' learning interest questionnaire showed a percentage of 96%, indicating a very high level of learning interest toward the developed media. Therefore, the Kahoot-based educational game integrated with Google Classroom is considered feasible and practical for use in Informatics learning and received a very high learning-interest response from students.

Keywords: *educational game; google classroom; informatics; kahoot; learning media.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom pada materi Sistem Komputer mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran Informatika, serta 40 siswa kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 86,6%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa media memperoleh respons minat belajar siswa sebesar 96% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Informatika serta memperoleh respons minat belajar siswa yang sangat tinggi.

Kata kunci: game edukasi; google classroom; informatika; kahoot; media pembelajaran.

@ 2026 Information Technology Education FT UNG

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai landasan utama dalam proses kemajuan bangsa karena berfungsi mencerdaskan kehidupan masyarakat. Dengan demikian, pendidik perlu memiliki kreativitas dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Suatu proses pembelajaran yang kreatif mengharuskan guru berinovasi dengan tujuan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik sekaligus memberi pengalaman yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat siswa. Salah satu wujud inovasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media berperan

sebagai sarana penyampai informasi dan pengetahuan antara guru dengan peserta didik. Melalui media, guru dapat memperluas wawasan siswa serta memberikan variasi dalam penyampaian materi. Dengan adanya media, rasa ingin tahu dan minat belajar siswa dapat berkembang, yang berdampak pada semakin mudahnya mereka memahami materi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan menjadi rangsangan positif yang mendukung efektivitas proses pembelajaran (Putri et al., 2023). Salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah *educational game*. Permainan tersebut dibuat dengan tujuan mendorong kemampuan berpikir, memperkuat konsentrasi, dan melatih keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Kelebihan utama *educational game* terletak pada kemampuannya mengasah logika serta memberikan pemahaman lebih baik kepada pemain terhadap suatu masalah melalui pengalaman bermain (Pratama & Haryanto, 2017).

Implementasi teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan motivasi semangat belajar siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Sholihah et al., 2023). Salah satu bentuk media *educational game* yang memanfaatkan jaringan internet adalah Kahoot, yang menghadirkan tes singkat dan *educational game* Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran, misalnya sebagai latihan soal, serta kegiatan pembelajaran tambahan.

(Hilmun, 2021) menjelaskan bahwa penggunaan alat berbasis permainan edukatif seperti 'Kahoot' dapat memengaruhi fokus, antusiasme, keterlibatan, motivasi, dan kinerja dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Platform ini tersedia untuk diakses baik oleh guru maupun siswa melalui telepon genggam. Melalui Kahoot yang berbasis internet, pengguna dapat mengakses empat fitur, yaitu permainan, kuis, diskusi, dan survei. Pada fitur *game* maupun kuis, siswa dapat bermain secara individu ataupun berkelompok, sementara jawaban yang benar akan ditampilkan melalui warna dan gambar tertentu (Aceng et al., 2020). Media pembelajaran dan *educational game* memiliki keterhubungan melalui fungsi yang saling mendukung. *Educational game* berperan sebagai media interaktif yang mengintegrasikan prinsip permainan seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Fungsi *educational game* tidak hanya sebatas sarana bantu, melainkan juga strategi pembelajaran yang menumbuhkan kemandirian serta keaktifan siswa dalam belajar. Pemahaman atas hubungan ini penting dimiliki oleh guru, pengembang kurikulum, dan desainer media agar dapat merancang pengalaman belajar yang lebih kreatif, inovatif, dan efektif (Susanti et al., 2024)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara, fasilitas pembelajaran yang tersedia tergolong cukup memadai, seperti jaringan Wi-Fi, buku Informatika, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan LCD proyektor. Namun, dalam pelaksanaannya proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak sebagai sumber utama belajar serta media pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian materi secara tekstual dan satu arah. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Akibatnya, siswa cenderung mudah merasa bosan dan kehilangan minat selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Permasalahan ini terlihat terutama pada mata pelajaran Informatika sehingga rendahnya keterlibatan dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, penggunaan buku cetak, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai sumber belajar utama. Sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa jaringan Wi-Fi, LCD proyektor, dan perangkat komputer, namun pemanfaatan media pembelajaran

berbasis teknologi, khususnya media berbasis permainan edukatif, masih sangat terbatas. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa terlihat kurang aktif, mudah kehilangan fokus, serta menunjukkan antusiasme yang rendah ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi salah satu indikator perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom. Integrasi kedua platform tersebut memungkinkan guru menyampaikan materi, memberikan evaluasi secara interaktif, serta memperoleh hasil belajar peserta didik secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom pada mata pelajaran Informatika kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo Utara.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan. (Firmansah et al., 2021)

Subjek penelitian terdiri atas dua orang ahli materi, 2 orang ahli media, 1 orang guru mata pelajaran Informatika, dan 40 orang siswa kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo Utara. Ahli materi dan ahli media berperan dalam melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan, sedangkan guru dan siswa terlibat pada tahap implementasi untuk mengukur tingkat kepraktisan media dan respons minat belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Wawancara dan observasi digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validitas media, kepraktisan media, dan respons minat belajar siswa. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan respons minat belajar terhadap media yang dikembangkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan mengacu pada skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan (Sudaryono, 2019).

Informasi diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, serta respon siswa kelas X di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara yang mencakup aspek minat, kepraktisan, dan kelayakan media pembelajaran. Data berupa jawaban kualitatif (pernyataan pilihan) kemudian dikonversi ke dalam bentuk kuantitatif (skor), dan dianalisis melalui beberapa tahapan.

Adapun Tahapan Analisis Data Adalah Sebagai Berikut:

- 1) Data kualitatif diubah menjadi bentuk kuantitatif dengan memanfaatkan skala Likert. Setiap pernyataan dalam angket divalidasi, lalu jawaban responden diberi skor sesuai dengan bobot skala yang berlaku.
- 2) Skor dari berbagai aspek, seperti materi, media, minat, kepraktisan, dan kelayakan, dijumlahkan dan selanjutnya dicari nilai rata-ratanya.

- 3) Hasil perhitungan kemudian ditafsirkan dengan mengelompokkan skor ke dalam kategori tertentu, seperti sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak, sesuai dengan rentang skor yang ditetapkan

Berikut 3 rumus dari ketiga tahapan dalam menganalisis data dalam penelitian ini

Menghitung nilai kelayakan media Pembelajaran yang menerapkan rumus (Arikunto, 2019) dijelaskan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

(1)

Keterangan:

P = persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = jumlah keseluruhan skor yang diberikan validator (nilai aktual)

$\sum x1$ = jumlah keseluruhan skor maksimum yang diperoleh (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

Adapun perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2020) sebagai berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

(2)

Keterangan:

Vah =Merujuk pada validasi ahli

Tse =Jumlah skor yang diperoleh

Tsh =Jumlah skor yang ditargetkan

100% =Angka tetap/konstanta

Menghitung nilai minat siswa media pembelajaran dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2019) sebagai berikut:

$$\text{presentase minat} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% \quad (3)$$

Keterangan:

Skor yang diperoleh : Total skor dari siswa

Skor maksiml : Total Skor Diharapkan

100% : Bilangan Konstan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis educational game menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom pada materi Sistem Komputer mata pelajaran Informatika kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo Utara. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum yang digunakan, serta kondisi sarana dan prasarana sekolah. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, penggunaan buku paket, dan LKPD sebagai sumber belajar utama. Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas pendukung berupa jaringan Wi-Fi, LCD proyektor, dan perangkat komputer, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media berbasis *educational game*, masih belum optimal.

Hasil wawancara dengan guru Informatika menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media yang bersifat interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom pada materi Sistem Komputer sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Tahap perencanaan (Design)

Pada tahap perencanaan dilakukan penyusunan storyboard sebagai rancangan awal media pembelajaran. Storyboard dibuat untuk menggambarkan tampilan setiap bagian media yang akan dikembangkan. Selanjutnya disusun desain media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom pada materi Sistem Komputer sebagai pedoman dalam proses pengembangan produk.

Penyusunan storyboard dilakukan dengan mempertimbangkan alur penggunaan media oleh guru dan peserta didik. Setiap tahapan dirancang agar peserta didik dapat mengakses materi melalui Google Classroom sebelum mengerjakan evaluasi menggunakan Kahoot. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mendukung proses pembelajaran secara terintegrasi.

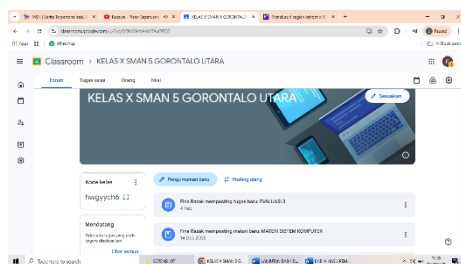
3. Tahap Pengembangan (Development)

Media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan satu produk evaluasi berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom pada materi Sistem Komputer. Media ini dirancang sesuai tahapan pengembangan dengan tampilan yang menyerupai aplikasi Kahoot, dilengkapi menu evaluasi yang mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan mengenai aspek isi, tampilan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Saran dari validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum diterapkan kepada peserta didik.

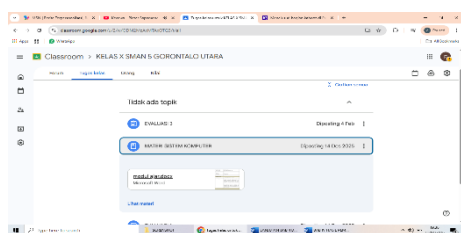
Tabel 2. Tampilan Produk Media Pembelajaran Dikembangkan

Tampilan gambar	Keterangan
-----------------	------------



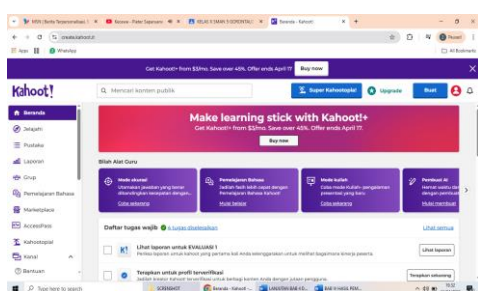
Gambar 1. Tampilan Menu Utama google Classroom

Tampilan disamping merupakan laman utama pada saat berhasil masuk ke *Classroom*, seperti yang terlihat pada gambar diatas bahwa yang mana sudah ada kelas yang dibuat yaitu kelas untuk kelas informatika.

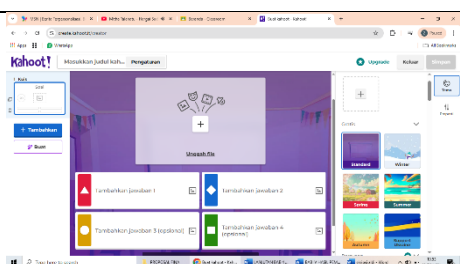


Gambar 2. Tampilan Materi Pada google Classroom

Gambar disamping tersebut menunjukkan materi yang sudah terposting pada laman materi yang ada pada *Classroom*, guna untuk mempermudah siswa mempelajari materi secara online dan sudah terdapat link untuk masuk di aplikasi Kahoot.

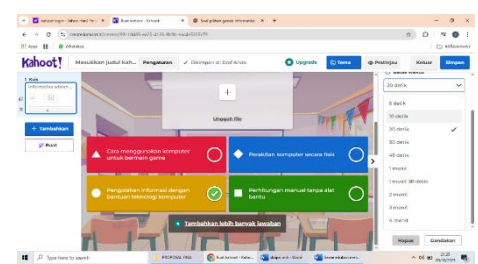


Gambar 3 tampilan awal Media Pembelajaran Di Aplikasi Kahoot siswa/guru dengan mudah dapat mengakses media tersebut, semua soal pilihan ganda online atau evaluasi pembelajaran yang sudah dikemas dengan baik di dalam media evaluasi saja selama memiliki jaringan dan koneksi internet. Tampilan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot ditunjukkan pada gambar di atas. Pada Tulisan (Buat) Merupakan Langkah Awal Untuk Membuat Soal.



Gambar 4 Tampilan Menu Pembuatan Soal

Pada tampilan di samping merupakan menu pembuatan soal yang nantinya akan di uji cobakan kepada siswa.



Gambar 5 Tampilan Bentuk Soal Pada Menu Pembuatan Soal

Gambar di samping merupakan bentuk soal pada menu pembuatan soal dimana jumlah soal yang dibuat sebanyak 10 soal pilihan ganda untuk dikerjakan siswa sebagai evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah diberikan.



4. Tahap Implementasi

Implementasi dilakukan pada peserta didik kelas X4 SMA Negeri 5 Gorontalo Utara yang berjumlah 40 orang. Pada tahap ini guru terlebih dahulu menjelaskan cara mengakses Google Classroom dan Kahoot, kemudian peserta didik mempelajari materi yang tersedia sebelum mengikuti evaluasi menggunakan Kahoot. Setelah kegiatan selesai, peserta didik mengisi angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan media serta respons minat belajar terhadap media yang dikembangkan.

Media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang diintegrasikan dengan Google Classroom pada pembelajaran informatika telah dikembangkan melalui tahapan validasi dan revisi sebagai syarat kelayakan produk. Setelah selesai dikembangkan, media pembelajaran tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Data hasil validasi terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh melalui instrumen validasi. Data kuantitatif berupa hasil angket penilaian skala, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan serta saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan.

Setelah dinyatakan valid, media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot diuji coba kepada siswa kelas X4 SMA Negeri 5 Gorontalo Utara untuk mengetahui minat siswa terhadap media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan memperkenalkan media kepada peserta didik, kemudian siswa menggunakan media tersebut dan mengisi angket sebagai penilaian terhadap minat mereka terhadap media pembelajaran berbasis *educational game* yang telah dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi

Media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot dikembangkan melalui tahap validasi produk untuk memperoleh masukan, saran, dan hasil uji coba sebagai dasar perbaikan. Masukan dari para validator digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga dinyatakan layak digunakan.

Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot untuk pembelajaran informatika di SMA Negeri 5 Gorontalo Utara. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui Google oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja selama tersedia jaringan internet, sehingga memudahkan proses pembelajaran serta membantu siswa mempelajari, menguasai, dan memahami soal-soal pilihan ganda yang telah disajikan dengan baik.

a. Hasil Validasi Materi

Penilaian oleh ahli materi dilakukan untuk memastikan ketepatan serta kejelasan materi yang disajikan, sekaligus menilai kesesuaiannya dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat dua validator materi, yaitu Bapak Hendra Badi, S. Kom sebagai ahli materi 1 dan Ibu Sri Sabris N. Umar S.Pd sebagai ahli materi 2. Ahli materi 1 dan 2 merupakan guru mata pelajaran Informatika di sekolah SMA Negeri 5 Gorontalo Utara, penilaian kelayakan dari kedua ahli tersebut dianalisis menggunakan rumus kelayakan, kemudian dikategorikan untuk menentukan apakah media pembelajaran layak atau tidak layak ditinjau dari aspek materi. Hasil analisis dapat dilihat dalam tabel dibawah.

Tabel 3. Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi

No	NAMA AHLI MATERI	PERNYATAAN					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	Hendra Badi, S. Kom	5	5	5	5	5	25
2	Sri Sabris N. Umar S.Pd	5	5	5	5	5	25
Jumlah Skor		10	10	10	10	10	50
Persentase Rata-rata		100%					
Kategori		Sangat Layak					

b. Hasil Validasi Ahli Media

Respon para ahli media mencakup aspek tampilan. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk menilai atau memberi masukan terhadap media pembelajaran yang dibuat. Dua ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Hermila A, S.SI., M.Pd dan bapak parif priano palewengi sebagai desainer di cv mufidah Group sebagai data hasil kelayakan media dihitung menggunakan rumus kelayakan, lalu dikategorikan sesuai atau tidaknya media pembelajaran berdasarkan media. Hasil analisis dilihat dalam tabel dibawah.

Tabel 4. Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

No	AMA AHLI MEDIA	PERNYATAAN									JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Hermila A, S.SI., M.Pd	4	5	4	4	4	4	4	4	4	37

2	Parif priano palewengi	5	4	5	5	4	4	5	4	5	41
Jumlah Skor		9	9	9	9	8	8	9	8	9	78
Persentase Rata-rata		86,6%									
Kategori		Sangat Layak									

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang memperoleh validitas sebesar 86,6%, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media 1 menyatakan bahwa desain media sudah baik dan layak digunakan tanpa perbaikan yang berarti, namun memberikan saran berupa penambahan gambar pada beberapa soal guna meningkatkan aspek visual dan daya tarik media. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom dinyatakan memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Hasil Validasi Kepraktisan

Dalam hasil penilaian kepraktisan pada media pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terhubung dengan Google Classroom digunakan untuk mengumpulkan informasi data pada mata pelajaran informatika. Data diperoleh melalui pengisian instrumen kuesioner yang bertujuan untuk mengkaji aspek-aspek tertentu, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Detail hasil pengumpulan data tersebut dapat dilihat pada Tabel dibawah

Tabel 5. Penilaian Validasi Uji Kepratisan

Komponen Penilaian	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Ketertarikan Siswa	44	50
Persentase Rata-Rata	88 %	
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terhubung dengan Google Classroom memperoleh nilai sebesar 88% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang jelas, mudah diakses, serta mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Hasil Minat Peserta Didik

Tabel 6. Penilaian Validasi Angket Minat

No	Nama Siswa	Skor Tiap Pernyataan								Skor diperoleh	Skor maksimal	Jumlah
1	Aditya	4	5	3	5	5	4	5	5	36	40	90
2	Ahmad Ibrahim	5	4	3	4	5	5	5	5	36	40	90
3	Ais Alati	5	5	5	4	5	5	5	4	38	40	95
4	Apit Mohamad	5	5	4	5	5	5	5	5	39	40	97,5
5	Aprilia Putri	4	5	5	5	5	5	4	5	38	40	95
6	Arton Djailani	5	5	5	4	4	5	5	5	38	40	95

7	Carlansah A.	4	5	3	5	5	4	5	5	36	40	90
8	Fitri Juala	5	5	5	4	5	4	5	5	38	40	95
9	Haikal Landy	5	5	5	5	4	5	5	5	39	40	97,5
10	Ismiyati Saputri	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40	97,5
11	Japar M. Saud	5	5	4	5	5	4	4	5	37	40	92,5
12	Marsya	5	5	4	5	5	5	5	5	39	40	97,5
13	Melisa Kaluku	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40	97,5
14	Moh. Al	4	5	5	5	4	5	5	4	37	40	92,5
15	Mohamad Coki	5	5	5	5	5	4	5	5	39	40	97,5
16	Muhamad	5	5	4	5	5	5	5	5	39	40	97,5
17	Muslima Imran	5	5	5	4	5	5	5	5	39	40	97,5
18	Nabil Humulo	5	5	5	4	5	5	5	5	39	40	97,5
19	Nur'aini R.	5	5	5	4	4	5	4	5	37	40	92,5
20	Putra Hilahapa	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	100
21	Rahma Lamato	5	4	5	4	5	5	5	5	38	40	95
22	Ristiyawati	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40	97,5
23	Sintia Tahir	5	5	4	5	5	4	5	5	38	40	95
24	Sri Gita	5	4	4	5	5	5	5	5	38	40	95
25	Sri Mulyanti	5	5	4	5	4	5	5	5	38	40	95
26	Suciyanti Ali	4	5	5	5	5	5	5	5	39	40	97,5
27	Welgiansyah	5	5	5	5	4	4	4	5	37	40	92,5
28	Ibrahim	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	100
29	Widya Hudi	5	4	4	5	4	5	5	5	37	40	92,5
30	Zichran Akbar	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	100
31	Zulkarnain	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	100
32	Abdul Rahman	5	5	4	5	5	5	5	5	39	40	97,5
33	Aditya Rusdin	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	100
34	Alif Fandrio	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40	97,5
35	Anisa R. Rahim	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	100
36	Fadli	5	4	4	5	5	5	4	5	37	40	92,5
37	Jumita Zubedy	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	100
38	Raditya Putra	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	100
39	Rahmawati	5	5	5	4	5	5	5	5	39	40	97,5
40	Wahyudin	5	5	5	5	5	4	4	5	38	40	95

Persentase Rata -Rata

96 %

Kategori

Sangat Tinggi

Data respon siswa diperoleh melalui angket yang dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom pada pembelajaran informatika.

Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo Utara setelah media pembelajaran dinyatakan siap digunakan. Tujuan uji coba adalah mengukur minat peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot serta memperbaiki media apabila masih ditemukan kelemahan atau kesalahan.

Berdasarkan hasil angket minat siswa, media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom memperoleh skor sebesar 96%. Berdasarkan skala kevalidan, skor tersebut termasuk kategori "**Sangat Tinggi**", yang menunjukkan bahwa media dapat diterima dan diminati oleh siswa. Hasil analisis angket juga menunjukkan respon positif sehingga media pembelajaran ini sangat

efektif dan layak digunakan pada pembelajaran informatika, khususnya materi sistem komputer. Rincian hasil respon minat siswa disajikan pada bagian lampiran.

PEMBAHASAN

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga minat belajar siswa rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan Kahoot untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan berpusat pada peserta didik.

Pada tahap desain, media dirancang sesuai karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran dengan menyusun kuis berbentuk pilihan ganda serta instrumen penilaian untuk validasi ahli, kepraktisan, dan minat belajar siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media direalisasikan menggunakan fitur-fitur interaktif Kahoot dan divalidasi oleh ahli materi maupun ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dari ahli materi dan 86,6% dari ahli media, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pada siswa kelas X4 SMA Negeri 5 Gorontalo Utara. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepraktisan media sebesar 88% dengan kategori sangat praktis, sedangkan minat belajar siswa mencapai 96% dengan kategori sangat tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Tingginya tingkat kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Informatika. Tingginya respons minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh karakteristik Kahoot yang mengintegrasikan unsur permainan (*game-based learning*), kompetisi, tantangan, serta umpan balik langsung (*immediate feedback*). Saat peserta didik menjawab soal, sistem secara otomatis menampilkan jawaban benar maupun salah beserta skor yang diperoleh. Umpan balik secara langsung tersebut mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, serta keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Selain memberikan umpan balik langsung, fitur leaderboard pada Kahoot mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif karena mereka dapat melihat peringkat hasil belajar secara *real time*. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif sehingga peserta didik terdorong untuk memberikan jawaban terbaik pada setiap soal yang diberikan guru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Hilmun, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan ini juga didukung oleh Aceng et al. (2020) yang menjelaskan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan Kahoot yang diintegrasikan dengan Google Classroom tidak hanya mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif bagi peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom pada mata pelajaran Informatika materi Sistem Komputer kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo Utara berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran secara interaktif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase 100% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 86,6% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memperoleh respons minat belajar siswa sebesar 96% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *educational game* menggunakan aplikasi Kahoot yang terintegrasi dengan Google Classroom dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng, C. B., Dewi, R. J., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43–50.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Firmansah, S., Jaya, F., & Seituni, S. (2021). Pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi CapCut pada mata pelajaran desain publikasi materi Photoshop dasar siswa kelas XI jurusan desain komunikasi visual SMK Al-Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. *Holistic Science*, 1(2), 21–24. <https://doi.org/10.56495/hs.v1i2.21>
- Hilmun, P. (2021). *Ayo main Kahoot! Teknologi berbasis game untuk menciptakan keterlibatan*. 14(1), 90–100.
- Pratama, R. A., & Haryanto, H. (2017). Pengembangan game edukasi berbasis Android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184.
- Putri, A. A., Budi, S., & Rahma, D. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 123–130.
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., & Krenata, N. A. C. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *JPI*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>
- Sudaryono. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi sebagai stimulus dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed*, 15(2). <https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Sekretariat Negara Republik Indonesia.