

Pengaruh Pemberian Kuis Berbantuan Media *Kahoot!* di Awal Pembelajaran pada Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIPA SMAN 3 Makassar (Studi pada Materi Pokok Reaksi Reduksi Oksidasi)

The Effect of Giving Kahoot! Media Assisted Quiz at the Beginning of Learning on Discovery Learning Model on Learning Outcomes of the Students Class X MIPA SMAN 3 Makassar (Study on Oxidation Reduction Reaction Subject)

¹⁾Nurul Hildayani Ruslan, ²⁾Sumiati Side, ³⁾Muhammad Anwar
^{1,2,3)}Jurusan Kimia, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: nurulhildayani07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Makassar pada materi pokok reaksi reduksi oksidasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas X MIPA 3 sebagai kelompok eksperimen dan X MIPA 1 sebagai kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 36 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif kelompok eksperimen diperoleh rata-rata hasil belajar yaitu 80,89 dan kelompok kontrol 59,83. Hasil analisis statistik inferensial terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang homogen tetapi tidak terdistribusi normal. Oleh karena data yang tidak terdistribusi normal, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Mann-Whitney*. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,76 > 1,64$). Hal ini menunjukkan pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Kelas X MIPA SMAN 3 Makassar pada materi pokok reaksi reduksi oksidasi.

Kata Kunci: *Kuis, Kahoot!, Discovery Learning, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This study is a quasi-experimental study that aims to find out the influence of Kahoot! media-assisted quiz at the beginning of learning on the Discovery Learning model on the learning outcomes of students of class X MIPA SMAN 3 Makassar on the main material of oxidation reduction reaction. The research design used is posttest only control group design. The sample in the study was Class X MIPA 3 as an experimental group and X MIPA 1 as a control group of 36 people each. The research instruments used are tests of learning outcomes and observation sheets of learning implementation. The study used descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques. The results of descriptive statistical analysis of the experimental group obtained an average of 80,89 study results and a control group of 59,83. The results of an inferential statistical analysis of learners' learning outcomes showed experimental group and control group

data came from a homogeneous but not normally distributed population. Because the data is not normally distributed, the hypothesis test used is the Mann-Whitney test. The results of the hypothesis test obtained the value of $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,76 > 1,64$). This shows the awarding of Kahoot! media-assisted quiz at the beginning of learning on the Discovery Learning model affects the learning outcomes of Kelas X MIPA SMAN 3 Makassar learners on the subject matter of oxidation reduction reaction.

Keywords: Quiz, Kahoot!, Discovery Learning, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 pada dasarnya dikembangkan secara integratif, dinamis, komprehensif, akomodatif, dan aspiratif terhadap tantangan yang dihadapi pada masa yang akan datang (Shobirin, 2016). Karakteristik Kurikulum 2013 menuntut pada berbagai perubahan dalam proses pembelajaran. Tuntutan perubahan tersebut diantaranya adalah pendekatan proses, melatih atau membiasakan peserta didik berpikir kritis, kreatif dan inovatif, impelentasi pendekatan *scientific*, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Anwas, 2013).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat digunakan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran agar berlangsung efektif dan efisien. Teknologi sebagai media di dalam proses pembelajaran dapat meliputi penyajian informasi, simulasi, dan pemberian latihan bahkan mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meminimalkan rasa bosan dan jenuh peserta didik dalam proses pembelajaran (Lestari, 2019).

Kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (Rosa, 2012). Guru dalam pembelajaran kimia dituntut untuk mampu merancang strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah peserta didik diharapkan mampu melakukan kegiatan penemuan konsep-konsep yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya (Kristin, 2016).

Salah satu model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan sendiri inti materi yang dipelajari adalah model *Discovery Learning*. Peserta didik melalui model *Discovery Learning* akan terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Model *Discovery Learning* dapat mengubah kondisi belajar yang tadinya pasif menjadi aktif dan kreatif, serta berpusat pada peserta didik. Guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator yang

mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran (Alfitry, 2020).

Proses pembelajaran kimia di SMA Negeri 3 Makassar telah menerapkan salah satu model pembelajaran yang disarankan kurikulum 2013, yaitu model *Discovery Learning*. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kimia di sekolah tersebut, diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya maksimal. Hal ini terlihat dari hasil belajar beberapa peserta didik yang masih berada di bawah KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75. Data ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA tahun ajaran 2020/2021 menunjukkan persentase keseluruhan peserta didik yang tuntas pada materi reaksi reduksi oksidasi hanya sebesar 50%. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah disebabkan oleh kurangnya perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari sikap peserta didik yang kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Selain itu, tidak adanya persiapan dari diri peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran membuat peserta didik tidak dapat berpartisipasi secara aktif di kelas.

Kesiapan belajar akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran di kelas. Adanya kesiapan yang baik akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga akan berpengaruh langsung pada hasil belajar peserta didik (Nurrahmawati, 2021). Oleh sebab itu, guru perlu memberikan perlakuan yang tepat saat proses

pembelajaran agar dapat mendorong peserta didik memiliki kesiapan belajar dan fokus pada pembelajaran di kelas. Salah satunya yaitu melalui pemberian kuis di awal pembelajaran. Kuis adalah soal atau pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik untuk dikerjakan dalam batasan waktu tertentu saat materi pembelajaran telah selesai (Daniati, 2020).

Pemberian kuis dapat dilakukan di awal pembelajaran selama 10-15 menit mengenai materi yang telah diajarkan sebelumnya. Kuis yang diberikan di awal pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk mempersiapkan diri dengan belajar di rumah sebelum masuk ke kelas (Herawati, 2020). Pemberian kuis di awal pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih rajin dan teratur dalam belajar, serta pada saat proses pembelajaran peserta didik akan aktif dalam bertanya mengenai materi yang dibahas (Side, 2017).

Pemberian kuis dalam penelitian ini dilakukan di awal pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot!*. Soal yang diberikan melalui game edukasi *Kahoot!* berbentuk pilihan ganda berdasarkan tujuan pembelajaran. Kuis yang diberikan di awal pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kesiapan belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki kesiapan belajar cenderung memiliki pemahaman yang baik terkait materi yang diajarkan sehingga secara langsung akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Pemberian kuis di awal pembelajaran jarang dilakukan oleh guru kimia di SMA Negeri 3 Makassar, diharapkan dengan adanya pemberian kuis pada model

Discovery Learning membuat peserta didik lebih serius mempelajari materi yang diajarkan, baik di dalam maupun di luar kelas.

Pemberian kuis dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Ningrum, 2018). *Kahoot!* merupakan situs web di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. *Kahoot!* dalam penggunaannya membutuhkan *smartphone/laptop* dan koneksi internet. Hal ini sesuai dengan potensi sarana dan prasarana SMA Negeri 3 Makassar yang telah memiliki jaringan Wi-Fi dan sebagian besar peserta didiknya telah menggunakan *smartphone*.

Keunggulan dari game edukasi *Kahoot!* adalah dapat membantu terwujudnya suasana pembelajaran agar tidak tergolong monoton. Dengan menggunakan *Kahoot!*, peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena menggunakan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, penggunaan media *Kahoot!* dalam pemberian kuis memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang telah diajarkan karena adanya *feedback* (umpan balik) yang diberikan (Fitryanisa, 2019).

Pemberian kuis di awal pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* pada model *Discovery Learning* dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji

sebuah penelitian terkait pengaruh pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Makassar pada materi pokok reaksi reduksi oksidasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Makassar pada materi pokok reaksi reduksi oksidasi.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di SMA Negeri 3 Makassar. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 3 Makassar tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari enam kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan *simple random sampling*, yaitu pemilihan kelompok sampel dari populasi secara acak. Hal ini didasarkan bahwa semua kelas memiliki tingkat kemampuan yang sama (homogen). Hasil *random* tersebut terpilih dua kelas, yaitu kelas X MIPA 3 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X MIPA 1 sebagai kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 36 peserta didik.

Variabel penelitian terdiri atas dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam

penelitian ini adalah pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* dan model *Discovery Learning* tanpa pemberian kuis. Variabel terikatnya yaitu hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 3 Makassar pada materi pokok reaksi reduksi oksidasi.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan. Proses pembelajaran dilaksanakan 4 kali pertemuan (4 x 3 JP), dan 1 kali pertemuan untuk pemberian tes akhir (*posttest*). Proses pembelajaran dilakukan dengan alokasi waktu yang terdiri atas 3 x 45 menit setiap pertemuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan pemberian tes hasil belajar berupa *posttest* dalam bentuk tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 nomor dengan lima pilihan jawaban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar kimia peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 3 Makassar.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik (<i>Posttest</i>)	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Ukuran Sampel	36	36
Nilai Tertinggi	100	88
Nilai Terendah	20	20
Nilai Rata-rata	80,89	59,83
Median	88,66	65,70
Modus	90,87	72,08
Standar Deviasi	21,10	20,28

Nilai hasil belajar peserta didik kemudian dikelompokkan berdasarkan standar ketuntasan hasil belajar di SMA Negeri 3 Makassar

untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

Nilai	Kriteria Ketuntasan	Kelompok Eksperimen	Kelompok kontrol
		Persentase	Persentase
≥ 75	Tuntas	80,56%	27,78%
< 75	Tidak Tuntas	19,44%	72,22%
	Jumlah	100%	100%

Tabel 2. menunjukkan bahwa peserta didik pada kelompok eksperimen yang diajar dengan pemberian kuis

berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* memberikan hasil belajar

yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diajar dengan menggunakan model *Discovery Learning* tanpa pemberian kuis. Hasil

belajar peserta didik yang digolongkan berdasarkan kategori ketuntasan tiap indikator dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Ketuntasan Indikator Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Indikator	Persentase (%)			
		Eksperimen	Ket.	Kontrol	Ket.
1	Menjelaskan konsep reaksi reduksi oksidasi ditinjau dari pelepasan dan penerimaan oksigen.	69,45	Tidak Tuntas	53,70	Tidak Tuntas
2	Menjelaskan konsep reaksi reduksi oksidasi ditinjau dari pelepasan dan penerimaan elektron.	85,18	Tuntas	57,41	Tidak Tuntas
3	Menjelaskan konsep reduksi oksidasi ditinjau dari peningkatan dan penurunan bilangan oksidasi.	81,48	Tuntas	60,18	Tidak Tuntas
4	Menentukan bilangan oksidasi suatu unsur dalam senyawa atau ion.	81,11	Tuntas	62,22	Tidak Tuntas
5	Menentukan zat yang bersifat oksidator atau reduktor dalam reaksi redoks.	80,00	Tuntas	60,00	Tidak Tuntas
6	Menentukan nama senyawa berdasarkan bilangan oksidasi.	86,58	Tuntas	61,57	Tidak Tuntas
Rata-rata		81,59		59,18	

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu pengaruh pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Hasil pengujian normalitas pada kelompok eksperimen diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 43,16$ dan pada kelompok kontrol $\chi^2_{hitung} = 10,6$. Adapun nilai χ^2_{tabel} pada taraf signifikansi (α) = 0,05 adalah 9,49. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat kita ketahui bahwa pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 1,08$ dan nilai dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,76. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat kita ketahui bahwa nilai $F_{hitung} (1,08) < F_{tabel} (1,76)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varians yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji statistik satu pihak dengan rumusan hipotesis sebagai berikut :

$$H_0 : Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$$

$$H_1 : Z_{hitung} > Z_{tabel}$$

Hasil uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), diketahui bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal, serta hasil uji homogenitas kedua kelompok

memiliki varians yang homogen. Oleh karena data yang tidak terdistribusi normal, maka pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji statistik non-parametrik yakni uji *Mann-Whitney*. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik

Kelompok	Jumlah	Z _{hitung}	Z _{tabel} (α) = 0,05	Keputusan
Eksperimen	36	4,76	1,64	H ₀ ditolak
Kontrol	36			

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Makassar pada materi pokok reaksi reduksi oksidasi.

Hasil analisis statistik deskriptif digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar secara umum antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 1 menunjukkan hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada kelompok eksperimen yaitu 100 dan nilai terendah 20. Pada kelompok kontrol nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu 88 dan nilai terendah 20. Adapun nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 80,89 dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu 59,83.

Perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut memberikan gambaran

bahwa kelompok eksperimen yang diberikan kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan model *Discovery Learning*.

Hasil analisis deskriptif pada Tabel 2 menyajikan persentase ketuntasan kelas tiap kelompok. Persentase ketuntasan kelas pada kelompok eksperimen sebesar 80,56% dengan 29 peserta didik dalam kategori tuntas, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 27,78% dengan 10 peserta didik dalam kategori tuntas. Selain ketuntasan kelas, ketuntasan tiap indikator juga dihitung untuk mengetahui pengaruh pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran yang disajikan pada Tabel 3. Persentase rata-rata ketuntasan tiap indikator peserta didik pada kelompok eksperimen sebesar 81,59% lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu 59,18%.

Rata-rata ketuntasan tiap indikator pada kelompok eksperimen lebih tinggi disebabkan karena

adanya pemberian kuis di awal pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Peserta didik kelompok eksperimen yang aktif dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dijelaskan oleh Trisna (2017) bahwa melalui diskusi peserta didik akan aktif dalam bertukar pikiran dengan temannya sehingga mampu memperdalam pemahaman konsep dan menemukan konsep-konsep baru.

Secara umum, kelompok eksperimen memperoleh persentase ketuntasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, akan tetapi masih terdapat satu indikator yang tidak tuntas pada kelompok eksperimen yaitu menjelaskan konsep reaksi reduksi oksidasi ditinjau dari penangkapan dan pelepasan oksigen. Hal ini menunjukkan pada indikator satu dipertemuan pertama peserta didik belum memahami dengan baik materi konsep reaksi reduksi oksidasi berdasarkan pengikatan dan pelepasan oksigen. Peserta didik belum mampu membedakan konsep pengikatan dan pelepasan oksigen dalam reaksi redoks.

Analisis lebih lanjut kemudian dilakukan, yaitu analisis statistik inferensial untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

berasal dari kelompok yang tidak terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varians yang homogen. Oleh karena data yang tidak terdistribusi normal, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan dengan uji statistik parametrik (uji-t).

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji statistik non parametrik dalam hal ini uji *Mann-Whitney* yang disajikan pada Tabel 4.. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,76 > 1,64$) yang menunjukkan bahwa pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Makassar pada materi pokok reaksi reduksi oksidasi.

Pemberian kuis di awal kegiatan pembelajaran dengan menggunakan soal sederhana dapat memberikan kesiapan belajar kepada peserta didik. Peserta didik yang memiliki kesiapan belajar cenderung memiliki pemahaman yang baik terkait materi prasyarat dan materi yang akan diajarkan di kelas. Peserta didik yang mengetahui akan diberikan kuis menjadi lebih rajin dan tekun dalam belajar. Peserta didik akan mengulang kembali materi yang telah diajarkan dan mempersiapkan diri untuk materi yang akan dipelajari selanjutnya. Selain itu, kuis yang diberikan dapat melatih peserta didik dalam memecahkan masalah secara mandiri melalui penyelesaian soal-soal sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Pemberian kuis pada dasarnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keunggulan dari pemberian kuis adalah mendorong peserta didik untuk lebih serius dalam proses pembelajaran, membentuk kebiasaan menyelesaikan soal-soal sehingga peserta didik mencapai hasil belajar yang memuaskan (Danial, 2013). Peserta didik yang mengetahui akan diberikan kuis menjadi lebih bersemangat dalam belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Pemberian kuis juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik (Parwita, 2014).

Penggunaan media kuis berbasis game edukasi *Kahoot!* dalam pembelajaran kimia melalui model *Discovery Learning* membuat peserta didik pada kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini disebabkan karena pemberian kuis di awal pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang muncul setelah kuis diberikan yang mengakibatkan interaksi belajar di kelas menjadi meningkat sehingga berdampak pada kemampuan belajar peserta didik.

Media *Kahoot!* yang digunakan dalam pemberian kuis dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi kelas karena adanya *feedback* yang diberikan secara langsung (Saputro, 2021). Bentuk kuis yang dimainkan dalam game edukasi *Kahoot!* dengan batas waktu tertentu dapat mengasah tingkat kemampuan berpikir cepat dan tepat peserta didik. Media

Kahoot! yang dimainkan dalam pemberian kuis juga dapat membiasakan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Ginting, 2021).

Penggunaan media *Kahoot!* dalam pemberian kuis di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* membuat peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang tinggi karena pada tiap akhir game *Kahoot!* akan menampilkan urutan tiga besar peserta yang mendapatkan skor tertinggi. Kuis berbasis game edukasi *Kahoot!* juga dapat mempercepat proses pembelajaran karena point yang diperoleh peserta didik akan lebih cepat terhitung dan guru dapat dengan mudah mengetahui pada indikator mana peserta didik mengalami kesulitan. Dengan demikian, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik setelah menjawab soal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sulistiyawati (2021) bahwa pemberian kuis dengan menggunakan media interaktif *Kahoot!* membuat peserta didik lebih termotivasi untuk terus belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian Wigati (2019) menyimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dalam pemberian kuis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat

disimpulkan bahwa pemberian kuis berbantuan media *Kahoot!* di awal pembelajaran pada model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Makassar pada materi pokok reaksi reduksi oksidasi.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru mata pelajaran kimia dalam menerapkan pemberian kuis di awal pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* pada model *Discovery Learning* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sekiranya jika ingin melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Kahoot!* dalam pemberian kuis di awal pembelajaran agar dapat melakukannya pada materi lain selain yang dilakukan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitry, Shilfia. 2020. *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran*. Pekanbaru: Guepedia.
- Anwas, O. M. 2013. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik*. Vol. 17, No. 1.
- Danial, M., Jestiana R., dan Iwan D. 2013. Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Diberi Tugas Rumah dan Kuis pada Model Pembelajaran Langsung (Studi pada Materi Pokok Reaksi Redoks). *Jurnal Chemica*. Vol. 14, No. 1.
- Ginting, D., dkk. 2021. *Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran Melalui Platform Digital*. Malang: Media Nusa Creative.
- Herawati, 2020. Pengaruh Pemberian Kuis di Awal Pertemuan pada Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 10 Luwu (Studi pada Materi Pokok Larutan Penyangga). *Jurnal Chemica*. Vol. 21, No. 2.
- Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. Vol. 2, No. 1.
- Lestari, N. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Ningrum, G. D. K. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi *Kahoot!!* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal V O X Edukasi*. Vol. 9, No. 1.
- Nurrahmawati, A. 2021. *Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam Menghadapi Pandemi*. Yogyakarta: UAD Press.
- Parwita. I. B. G., Nyoman D., dan Nyoman N. 2014. Pengaruh Implementasi Pembelajaran dengan Teknik Kuis terhadap Prestasi Belajar Sejarah dengan Kovariabel Motivasi Belajar pada Siswa SMA. *E-Journal Program*

- Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 4, No. 1.
- Rosa, N. M. 2012. Pengaruh Sikap pada Mata Pelajaran Kimia dan Konsep Diri terhadap Prestasi Belajar Kimia. *Jurnal Formatif*. Vol. 2, No. 3.
- Saputro, A. N. C. 2021. *Pembelajaran Sains*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Shobirin, M. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Side, S., Taty S., dan Rafsanjani S. 2017. Pengaruh Pemberian Kuis di Awal Pembelajaran pada Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Pare-Pare (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia). *Jurnal Chemical*. Vol. 18, No. 1.
- Sulistiyawati, W., Rijalush, S., Dian, S. N. A., dan Tomi, L. 2021. Peranan Game Edukasi *Kahoot!* dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*. Vol. 15, No. 1.
- Trisna, I. K., Wayan S., dan Putu O. H. 2017. Pemberian Kuis di Awal Pembelajaran untuk Meningkatkan Kesiapan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. Vol. 1, No. 2.
- Wigati, S. 2019. Penggunaan Media Game *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol. 8, No. 3.