

Pengaruh Media Evaluasi Berbantu Aplikasi *Kahoot!* Terhadap Efikasi Diri Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Di SMA Muhammadiyah 1 Batam

The Influence Of Media Evaluation Assisted Application Kahoot! Towards The Efficacy Of The Students In The Learning Of Biology In Senior High School Muhammadiyah 1 Batam Amalia, Rahmi, Fauziah Syamsi

Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Riau Kepulauan, *Correspondent email:
rahmikumbang@gmail.com

Received: 01 August 2024 | Accepted: 25 August 2024 | Published: 25 August 2024

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media evaluasi berbantu *kahoot!* terhadap efikasi diri siswa dalam pembelajaran biologi di SMA Muhammadiyah 1 Batam. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 1 Batam yang berjumlah 23 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest design*. Pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan soal. Uji prasyarat analisis yang digunakan berupa uji normalitas dan uji linearitas, sedangkan uji hipotesis yang digunakan yaitu uji korelasi *pearson product moment*. Dari hasil analisis ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media evaluasi berbantu *kahoot!* terhadap efikasi diri siswa dalam pembelajaran biologi di kelas X IPA SMA Muhammadiyah 1 Batam. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji korelasi *pearson product moment* dengan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,0000, dimana hal ini menunjukkan terdapat korelasi antara hasil belajar dan efikasi diri siswa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media evaluasi berbantu *kahoot!* terhadap efikasi diri siswa dalam pembelajaran biologi di SMA Muhammadiyah 1 Batam.

Kata kunci: Media Evaluasi, *Kahoot!*, Efikasi diri siswa

Abstract. This study aims to determine whether there is influence of *Kahoot!* on student's self-efficacy in learning biology at SMA Muhammadiyah 1 Batam. This type of research is *ex post facto*. The population in this study were students of class X IPA at SMA Muhammadiyah 1 Batam, totaling 23 people. The sampling technique used is a saturated sample. The research design used was a *one group pretest posttest design*. Data collection used in the form of questionnaires and questions. The analysis prerequisite test used is in the form of normality test and linearity test, while the hypothesis test used is the *Pearson product moment correlation test*. From the results of the analysis, it can be concluded that there is a significant influence in the use of *Kahoot!* assisted evaluation media. on student's self-efficacy in learning biology in class X IPA SMA Muhammadiyah 1 Batam. This can be seen from the results of the *Pearson product moment correlation test* with the Sig value. (*2-tailed*) of 0.0000, which shows that there is a correlation between learning outcomes and student's self-efficacy. So it can be concluded that there is an influence in the use of *Kahoot!*-assisted evaluation media. on student's self-efficacy in learning biology at SMA Muhammadiyah 1 Batam.

Keywords: Evaluation Media, *Kahoot!*, Self-efficacy

PENDAHULUAN

Dalam membina kemampuan peserta didik guru setidaknya memiliki kemampuan mengawasi, membina, mengembangkan kompetensi peserta didik, baik personal, sosial maupun manajerial. Namun pada kenyataannya, banyak sekali guru yang belum melaksanakan tugasnya dengan baik. Salah satu faktor penghambat tersebut adalah kemampuan guru itu sendiri dalam menunjang pelaksanaan tugasnya. Kemampuan yang dimaksud salah satunya penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi media pembelajaran. Moto (2019) mengatakan

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau instansi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah.

Proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang menjadi perhatian penyelenggara pendidikan. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan suatu proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Seiring berkembangnya zaman yang selaras dengan majunya perkembangan teknologi, media pembelajaran dalam dunia pendidikan juga semakin bervariasi. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional (Sapriyah, 2019). Telah banyak ditemukan media pembelajaran yang menarik dan edukatif. Bahkan, media tersebut juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang efektif untuk mengukur kemampuan siswa. Berkembangnya media pembelajaran ini tentu saja dapat mempermudah pekerjaan pendidik dalam menyampaikan materi dan mengevaluasi kemampuan siswa.

Namun, banyaknya media pembelajaran tersebut belum digunakan secara maksimal oleh tenaga pendidik. Hal ini disebabkan oleh berbagai macam faktor, salah satunya kurangnya pengetahuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Padahal, media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupa tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan. (Wulandari *at al.*, 2023)

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar.

Mustikawati (2019) menerangkan Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Penggunaan teknologi seperti gawai dan laptop dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga

proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal. Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi online yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi online Kahoot.

Mata pelajaran Biologi adalah salah satu bagian dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang wajib dipelajari bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mengambil peminatan IPA. Biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang organisme hidup, termasuk struktur, fungsi, evolusi, asal, pertumbuhan dan penyebarannya. Biologi sering kali dianggap sulit oleh siswa. Hal ini dikarenakan biologi identik dengan bahasa latin yang susah dihapalkan dan proses biologis yang rumit. Kesulitan siswa dalam mempelajari materi biologi juga dipengaruhi oleh efikasi diri siswa. Efikasi diri adalah keyakinan, persepsi diri, dan kepercayaan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri untuk melakukan suatu usaha dalam mencapai tujuan tertentu, dan hal ini berpengaruh terhadap usaha yang akan dikeluarkan dan tindakan yang akan dilakukan oleh orang tersebut (Abdullah, 2019).

Siswa dengan efikasi diri yang tinggi akan merasa percaya diri untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapi, tekun dalam menyelesaikan tugasnya, percaya pada kemampuan diri sendiri, dan memberikan usaha yang besar terhadap masalah yang dimiliki. Sebaliknya, siswa dengan efikasi diri yang rendah merasa tidak percaya diri untuk menyelesaikan tugas yang dihadapi, bermalas-malasan dalam menyelesaikan tugasnya, tidak percaya diri dengan kemampuannya sendiri, dan tidak berusaha sekuat tenaga untuk menghadapi masalah.

Observasi yang peneliti laksanakan di sekolah mitra SMA Muhammadiyah 1 Batam berlangsung selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang diikuti oleh peneliti di sekolah tersebut. Adapun hasil temuan permasalahan yang berhubungan dengan efikasi diri siswa pada sekolah mitra masih menunjukkan kecenderungan efikasi diri yang rendah. Hal ini ditunjukkan dalam berbagai macam hal, misalnya dengan masih ditemukannya perilaku menyontek yang dilakukan selama kegiatan evaluasi pembelajaran biologi berlangsung. Hal lain yang ditemukan oleh peneliti adalah masih banyaknya siswa yang tidak mengumpulkan tugas, malas mengerjakan tugas, menunda mengerjakan tugas, dan tidak berusaha maksimal dalam mengerjakan tugasnya.

Proses peningkatan efikasi diri tidak terlepas dari bermacam faktor yang mempengaruhinya, diantaranya kesiapan pendidik dalam mengajar, metode pembelajaran, dan sarana pendukung proses pembelajaran, juga mekanisme evaluasi pembelajaran. Pada penelitian ini, mekanisme evaluasi pembelajaran menjadi perhatian utama bagi peneliti. Karena dari hasil observasi di sekolah mitra pendidik umumnya melaksanakan post-test berupa ulangan harian secara tertulis dengan memberikan butir soal baik berupa esai atau pilihan ganda. Kondisi tersebut menyebabkan kecenderungan menurunnya efikasi diri siswa dalam mengikuti evaluasi yang sifatnya klasik dan monoton. Oleh karena itu dibutuhkan *treatment* berupa inovasi dalam mengembangkan mekanisme evaluasi pembelajaran dengan harapan siswa akan antusias, senang dan tanpa rasa khawatir nilainya akan rendah.

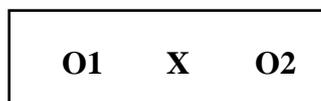
Salah satu sarana digital yang dapat dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran adalah aplikasi kahoot!. Kahoot! adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang tersedia secara online dan gratis, serta dapat disajikan dalam bentuk kuis yang dapat dijadikan sarana dalam melakukan evaluasi suatu pembelajaran. Kahoot! memungkinkan siswa untuk melakukan kuis

per individu dan per kelompok. Kahoot! juga dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik serta menantang. Dalam aplikasi kahoot!, pendidik dapat mengatur batas waktu untuk menjawab pertanyaan dan penanggap teratas untuk setiap pertanyaan akan disajikan di akhir kuis, sehingga hal ini dapat memacu siswa untuk berlomba-lomba menjadi yang terbaik. Tampilannya yang menarik juga menjadi poin tambahan agar siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X IPA SMA Muhammadiyah 1 Batam yang berlokasi di Jl. Prof. Dr. Hamka No.3, Kibing, Batam terhitung mulai tanggal 24 Mei sampai dengan 31 Mei 2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex post facto*, yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana menurut Sugiyono (2017) bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *Pre-Experimental Designs*. Desain yang digunakan yaitu *One-group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang menggunakan rancangan satu kelompok praperlakuan dan pascaperlakuan. Berikut gambaran *One-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2019).



Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media evaluasi pembelajaran *kahoot!*, sedangkan variabel terikatnya adalah efikasi diri. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 1 Batam yang berjumlah 23 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, dimana sampel dari penelitian ini adalah kelas X IPA yang berjumlah 23 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket (kuisisioner) dan hasil belajar melalui penggunaan media evaluasi *Kahoot!*. Instrumen angket diberikan sesudah pembelajaran menggunakan *kahoot!* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, yaitu skala yang mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Materi soal yang dibuat adalah materi kerusakan dan pencemaran lingkungan, dimana soal dibuat berdasarkan indikator materi dan divalidasi menggunakan validasi konstruk. Kisi-kisi skala yang digunakan sebagai instrumen penelitian disusun berdasarkan pada kajian teori yang telah dipaparkan, yang dijabarkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Angket

No.	DIMENSI	INDIKATOR	SOAL	
			Positif	Negatif
1	Level (taraf keyakinan konseli untuk menentukan tingkat kesulitan dalam tugas atau pekerjaan yang mampu dilaksanakannya)	a. Menghadapi tugas yang sulit	1, 2	3, 4
		b. Mengerjakan tugas sesuai kemampuannya	5, 6	7
		c. Pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan	8, 9	10, 11
2	Strength (Tarf konsistensi konseli dalam mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan)	a. Kerja keras/ usaha maksimal	12, 13	14, 15
		b. Tetap bertahan pada situasi yang sulit	16, 17	18, 19
		c. Optimisme	20, 21	22, 23
		d. Menambah waktu belajar	25	26
3	Generality (Tarf keyakinan dan kemampuan siswa dalam menggeneralisasikan pengalaman sebelumnya)	a. Keyakinan yang menyebar pada berbagai bidang perilaku	24	
		b. Keyakinan hanya pada bidang khusus	27	

(Sumber: Setiyono, 2018)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Nomor dan penyebarannya				Jumlah	Jenis Data dan Alat Ukur
			C1	C2	C3	C4		
3.11 Menganalisis data perubahan lingkungan, penyebab, dan dampaknya bagi kehidupan	Menjelaskan pencemaran lingkungan sebagai penyebab perubahan lingkungan.	Pencemaran Lingkungan	2,5, 7, 11, 12	6,15	17		8	Ratio/metrik dan scoring dengan soal tes pilihan ganda
	Menjelaskan pengaruh pencemaran terhadap lingkungan.	Pengaruh Pencemaran Lingkungan		13	1, 3, 14, 16	4, 22	7	
4.11 Merumuskan gagasan pemecahan masalah perubahan lingkungan yang terjadi di lingkungan sekitar	Memberikan alternative solusi terhadap permasalahan pencemaran lingkungan yang terjadi di wilayahnya.	Solusi terhadap pencemaran lingkungan		18	25	19, 20	4	Ratio/metrik dan scoring dengan soal tes pilihan ganda
	Menjelaskan limbah, daur ulang, dan manfaatnya.	Limbah dan daur ulang	9		21	8, 23	4	
	Mendata limbah yang masih dapat digunakan ulang (reuse) dan daur ulang (recycle) di rumah tangga.	Limbah reuse dan recycle	10		24		2	
				Total			25	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Matondang, 2014).

Instrumen angket yang akan diujikan validitas memiliki 30 butir pernyataan. Setelah didapatkan data, data tersebut kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS 16.00. Rumus yang digunakan dalam uji validitas ini adalah rumus korelasi *product moment*, dimana dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka poin tersebut dianggap valid

Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$, maka poin tersebut dianggap tidak valid.

Dimana tingkat signifikan 5% dan $N = 25$.

Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS 16.0, maka didapat kesimpulan bahwa dari 30 soal yang diuji validitasnya, 27 soal dinyatakan valid, sedangkan 3 soal dinyatakan tidak valid. Hasil ini disimpulkan setelah nilai r hitung dibandingkan dengan nilai r tabel, dimana nilai r tabel yang didapatkan dengan $N = 25$ adalah 0,396. Sehingga, butir pernyataan yang akan digunakan dalam angket sebanyak 27 butir pernyataan.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (Matondang, 2014).

Uji reliabilitas yang digunakan menggunakan rumus Alpha dimana pengolahan datanya dibantu dengan aplikasi SPSS 16.00. Dari hasil pengolahan data diatas, dimana data yang dimasukkan adalah poin yang valid sebanyak 27 item, didapat nilai r hitung sebesar 0,933. Sehingga berdasarkan tabel interpretasi nilai R , maka reliabilitas angket tersebut termasuk tinggi.

Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas juga digunakan untuk menentukan uji statistik apa yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini ada uji *Shapiro-Wilk*. Uji ini dipilih karena sampel penelitian berjumlah kurang dari 30 sampel. Dasar pengambilan keputusan untuk uji ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $\text{sig. (signifikansi)} < 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal
- 2) Jika $\text{sig. (signifikansi)} > 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Untuk mempermudah pengujian, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0 dengan taraf sig. 0,05. Berdasarkan uji normalitas, didapat nilai signifikan untuk data hasil belajar sebesar 0,623. Karena nilai $0,623 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data hasil belajar berdistribusi normal. Sedangkan untuk data efikasi diri, didapatkan nilai signifikan sebesar 0,053. Karena nilai $0,053 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data efikasi diri juga berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Aturan untuk keputusan linearitas dapat dengan membandingkan nilai signifikansi dari deviation from linearity yang dihasilkan dari uji linearitas (menggunakan bantuan SPSS) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi dari Deviation from Linearity $>$ alpha (0,05) maka nilai tersebut linear. Berdasarkan hasil uji linearitas diatas, didapat nilai signifikan sebesar 0,287. Karena nilai $0,287 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data tersebut linear.

Uji Hipotesis

Setelah data penelitian lulus uji prasyarat analisis, maka data dapat dilanjutkan analisis datanya dengan menggunakan statistik parametrik. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah sebuah asumsi benar atau tidak. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian adalah uji korelasi *pearson product moment* dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0. Berdasarkan analisis *pearson product moment* yang telah dilakukan, didapat nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, karena nilai signifikansi (*2-tailed*) $<$ 0,05, menunjukkan adanya korelasi antar subjek penelitian. Sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media evaluasi berbantu *kahoot!* terhadap efikasi diri siswa.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, terdapat 27 butir pernyataan yang sudah valid dan reliabel dalam angket penelitian. Sedangkan untuk soal *kahoot!* yang digunakan sebanyak 25 butir soal yang terdiri dari soal pilihan ganda secara singkat.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *pearson product moment*, didapat nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, dimana nilai ini lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat korelasi antara hasil belajar menggunakan media evaluasi *kahoot!* terhadap efikasi diri siswa. Karena hasil belajar memiliki korelasi terhadap efikasi diri siswa, maka dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media evaluasi *Kahoot!* dapat mempengaruhi efikasi diri siswa secara positif. Hal ini sena dengan penelitian membuktikan bahwa Kahoot dapat meningkatkan kesenangan, interaksi belajar. (Fazriyah *at al.*, 2020). Peningkatan ini akan berdampak pada hasil belajar yang didapatkan di akhir.

Adanya pengaruh yang signifikan tersebut disebabkan oleh penggunaan media evaluasi berbantu *kahoot!* yang digunakan dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan media *kahoot!*, siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tetapi setelah media *kahoot!* digunakan dalam evaluasi pembelajaran, siswa tampak lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan respon seluruh siswa yang menggebu-gebu ketika pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* berlangsung. Peneliti melihat respon yang positif selama pembelajaran dengan menggunakan media *kahoot!*. Hal ini disebabkan media evaluasi *kahoot!* adalah media yang sangat menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam evaluasi pembelajaran dan lebih semangat dalam mengikuti proses evaluasi tersebut. Hal ini senada dengan penelitian Bunyamin *at al.*, (2020) Keunggulan lain adalah adanya fitur – fitur

analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat feedback terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten game quiz yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan. Hal ini senada dengan penelitian [Hidayat at Al., \(2023\)](#) menerangkan Dengan Kahoot ini menjadikan peserta didik SMP Negeri 1 Kunto Darussalam menjadi sangat partisipatif dan juga aktif dalam kegiatan belajar, peserta didik dapat memahami isi materi yang lebih mudah yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran saat ini dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang berbasis gamifikasi digital ini menumbuhkan dan menciptakan peserta didik itu memiliki rasa kenyamanan, sangat menarik.

[Florina dan Zagoto \(2019\)](#) menyatakan bahwa “efikasi diri merujuk kepada keyakinan pada kemampuan untuk mengatur dan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mengelola situasi yang akan dihadapi”. Efikasi diri sebagai perasaan kita terhadap kecukupan, efisiensi, dan kemampuan kita dalam mengatasi kehidupan. [Florina dan Zagoto \(2019\)](#) menyatakan “efikasi diri merupakan keyakinan dan kepercayaan seorang individu akan kemampuannya dalam mengontrol hasil dari usaha yang telah dilakukan”. Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu media didalam pembelajaran yang bisa memberikan suatu pengetahuan dalam bentuk kuis. Didalam aplikasi Kahoot peserta didik bisa menjawab beberapa pertanyaan quiz secara langsung melalui gawai yang ia pegang. Kahoot dapat bersediakan jalan lain dari sebuah pembelajaran yang bersifat online dalam penampilan beberapa proses evaluasi pembelajaran lewat game quiz yang sangat asyik. [Hidayat at al., \(2023\)](#)

Dari hal ini, maka dapat disimpulkan bahwasanya efikasi diri siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini lebih menarik bagi siswa, selaras dengan perkembangan kemajuan teknologi yang saat ini tengah berlangsung. Selain mudah digunakan, media pembelajaran berbasis teknologi juga lebih efisien. Hal ini senada dengan penelitian [Sari \(2020\)](#) mengatakan Self-Efficacy dan dukungan keluarga menjadi dua variabel pendukung suksesnya proses belajar dari rumah di masa pandemi saat ini. Keduanya menyumbangkan keberhasilan proses belajar di rumah sebesar 60,7% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Faktor tersebut berasal dari dalam dan luar diri peserta didik dan dukungan keluarga, seperti kondisi geografis peserta didik, kesiapan guru pada proses pembelajaran dari rumah dan kesiapan guru dalam memadukan kurikulum luring pada implementasi pembelajaran daring seperti saat ini Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh [Rahmawati et al., \(2019\)](#), dimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki efek yang signifikan terhadap efikasi diri peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat mempengaruhi efikasi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempermudah memahami materi sehingga efikasi diri menjadi lebih baik.

Penelitian lain yang juga mendukung pengaruh media pembelajaran terhadap efikasi diri siswa adalah yang dilakukan oleh [Oktasari et al., \(2019\)](#) dimana dinyatakan bahwasanya penerapan media pembelajaran dapat mendorong kemauan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Menurut [Florina dan Zagoto \(2019\)](#) bahwa efikasi diri memiliki tiga dimensi, adalah sebagai berikut: 1. Level . Level berkaitan dengan tingkatan kesulitan dari suatu ujian/tugas. 2. Kekuatan Kekuatan berkaitan dengan bagaimana seseorang dapat menghadapi suatu tugas yang spesifik menunjukkan keyakinan atas

kemampuannya untuk bertahan dalam usahanya, tidak mudah goyah, mampu bertahan lebih lama dalam usahanya mencapai target yang diinginkan. 3. Generalisasi Generalisasi suatu penilaian terhadap seseorang untuk berbagai ujian/tugas yang berbeda dalam aktivitas dan situasi.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efikasi diri siswa, karena siswa merasa lebih antusias dan pembelajaran tidak terasa monoton. Media pembelajaran yang menarik akan menarik minat siswa untuk belajar lebih giat, apalagi jika ditunjang dengan media yang berbasis teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin melaju cepat membuat para siswa tidak mau ketinggalan teknologi yang sedang berkembang. Sehingga dengan penggunaan media berbasis teknologi yang mengasyikkan dan menyenangkan akan membuat siswa semakin antusias serta meningkatkan efikasi dirinya.

Selain efikasi diri, media evaluasi *Kahoot!* secara tidak langsung juga memberikan pengaruh yang baik terhadap aspek kognitif siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa menggunakan media evaluasi *kahoot!* yang rata-rata sudah diatas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dikarenakan dalam penggunaan media evaluasi *Kahoot!* siswa dituntut untuk dapat berpartisipasi dengan aktif saat permainan sedang berlangsung, sehingga fokus siswa seluruhnya terpaku dalam permainan. Dalam pembelajaran menggunakan media evaluasi *kahoot!* siswa bisa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0.05, menunjukkan adanya korelasi antar subjek penelitian. Sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media evaluasi berbantu *kahoot!* terhadap efikasi diri siswa dalam pembelajaran biologi kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 1 Batam.

REFERENSI

- Abdullah, S. M. (2019). Social Cognitive Theory: A Bandura Thought Review published in 1982-2012. *Psikodimensia*, 18(1): 85-93.
- Bunjamin, A, C, Juita, D, R, Syalsiah, N. 2020. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*. 3 (01): 43-50.
- Florina, S dan Zagoto, L (2019). Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal JRPP*. 2 (2): 386-391.
- Hidayat, I, Supriani, A, Setiawan, A, Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*. 6(1): 6933-6942.
- Matondang, Z. (2014). Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Applied Mechanics and Materials*, 496–500(1), 1510–1515.

- Mustikawati, F. E. 2019. Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*. Hal. 99-104.
- Moto, M. M. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(1): 2597-4866.
- Oktasari, N. M., Budhyani, I. D. A. M., & Widiartini, N. K. (2019). Penerapan Media Macromedia Flash Terhadap Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10(1): 44. <https://doi.org/10.23887/jjpkk.v10i1.22124>
- Rahmawati, T., & Fajar, C. P. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Asam Basa Berbasis Android Terhadap Efikasi Diri Peserta Didik. *Jurnal Tadris Kimiya*, 2, 147–156.
- Sari, T. T. 2020. Self-Efficacy dan Dukungan Keluarga Dalam Keberhasilan Belajar Dari Rumah Di Masapandemi Covid-19. *Journal Education Research and Development*. 4(2):346-351 <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.346>
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Hal. 470-477. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. CV. Alfabeta, Bandung
- Fazriyah, N, Saraswati, A, Permana, J, Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 6(01):139-147
- Wulandari, A, P, Salsabila, A, A, Cahyani, K, Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 5(2): 3928-3936.

Authors:

Amalia, Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Riau Kepulauan, Jalan Pahlawan No. 99 , Bukit Tempayan, Batu Aji, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau, 29425, Indonesia, email: amaliawijoto@gmail.com

Rahmi, Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Riau Kepulauan, Jalan Pahlawan No. 99 , Bukit Tempayan, Batu Aji, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau, 29425, Indonesia, email: rahmikumbang@gmail.com

Fauziah Syamsi, Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Riau Kepulauan, Jalan Pahlawan No. 99 , Bukit Tempayan, Batu Aji, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau, 29425, Indonesia, email: fauziahsyamsi@gmail.com

This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

How to cite this article:

Amalia., Rahmi, Syamsi, F. 2024. Pengaruh Media Evaluasi Berbantu Aplikasi *Kahoot!* Terhadap Efikasi Diri Siswa Dalam Pembelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah 1 Batam. *Simbiosis*, 13(1): 36-45. Doi. <http://dx.doi.org/10.33373/sim-bio.v13i1.6746>