

IMPLEMENTATION OF KAHOOT! EDUCATION GAMES ON THE RESULT OF HARMONY LEARNING AT MUSIC EDUCATION PROGRAM UNJ

Caecilia Hardiarini, Aldhila Mifta Firdhani

Music Education Program, Jakarta State University

E-mail: caeciliahardiarini1@gmail.com

Abstract: This study aims to test whether there is an effect of the Kahoot! on the learning outcomes of Harmony. The population in this study were students of the Music Education Study Program at the State University of Jakarta which consisted of 72 students with a sample of 66 students. The results showed that the average final result with the control class was 78.85 with a standard deviation of 5.076. While the average final result in the experimental class is 83.55 with a standard deviation of 4.206. Furthermore, from the test results that are known in the independent sample test table is equal to 0.000. This value indicates that the value is <0.05 , so that the difference in results between the experimental group and the control group can be ignored. Based on these results, it can be concluded that there is an influence on the implementation of the education Kahoot! on student learning outcomes on the Harmonies material for semester 112 at 2020.

Keywords: *learning strategy, games education, kahoot!, learning outcome*

IMPLEMENTASI KAHOOT! GAME PENDIDIKAN HASIL BELAJAR HARMONI PADA PROGRAM PENDIDIKAN MUSIK UNJ

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh Kahoot! pada hasil belajar Harmoni. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Jakarta yang terdiri dari 72 mahasiswa dengan sampel 66 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil akhir dengan kelas kontrol adalah 78,85 dengan standar deviasi 5,076. Sedangkan rata-rata hasil akhir pada kelas eksperimen adalah 83,55 dengan standar deviasi 4,206. Selanjutnya dari hasil pengujian yang diketahui pada tabel independent sample test adalah sebesar 0,000. Nilai ini menunjukkan bahwa nilainya $< 0,05$, sehingga perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diabaikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan Kahoot! terhadap hasil belajar siswa pada materi Harmoni semester 112 tahun 2020.

Kata kunci: strategi pembelajaran, game edukasi, kahoot!, hasil belajar

PENDAHULUAN

Musik merupakan bahasa universal yang mengekspresikan perasaan, tersusun lewat kata, nada, dan melodi terangkum menjadi satu. Musik merupakan bahasa universal sehingga dapat dipahami oleh semua orang yang seyogyanya dapat dipahami lintas budaya, agama, suku ras, dan juga kelas sosial. Musik menjadi ajang pemersatu dalam ikatan rasa yang dipresepsikan melalui individu pelaku atau penikmat musik.

Unsur penikmat atau pelaku berkaitan dengan musikalitas seseorang yang berbeda-beda yang disebabkan oleh faktor internal dan juga eksternal. Secara faktor eksternal lebih ditentukan oleh kesukaan atau kegemaran dan lingkungan di mana tinggal, sedangkan faktor internal, musikalitas dipengaruhi oleh bakat dan minat dalam dirinya. Sesuai yang diutarakan oleh Winkel, bahwa minat merupakan kecenderungan yang menetap, subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang tersebut.

Dalam pembelajaran musik terkait pada pengetahuan musik, tantangan bagi pembelajar untuk dapat lebih menguasai kemampuan bermusiknya. Menyikapi peluang kerja dan teknologi yang berkembang, semestinya perlu mengembangkan diri melalui kompetensi diri dalam bermusik. Kebutuhan diri dalam mengembangkan kemampuan dalam pengetahuan musik lebih ditargetkan pada kemampuan mengaransemen yang diperoleh dalam ilmu harmoni.

Kompetensi harmoni memiliki peranan penting karena mahasiswa akan menjadi guru seni musik yang baik. Indikator menjadi guru seni musik yang baik jika mampu membuat aransemen sederhana sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa di tempat ia mengajar. Untuk dapat membuat aransemen musik dengan baik maka diperlukan kemampuan harmoni. Kemampuan ini merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Melalui kemampuan ini mahasiswa dapat mengaransemen lagu-lagu sederhana sebagai bekal menjadi guru seni musik yang kompeten.

Pembelajaran dengan cara konvensional merupakan strategi pembelajaran yang masih menjadi pilihan utama setiap pengajar. Perlu ada cara-cara strategi belajar untuk dapat memberi daya tarik pembelajaran harmoni sehingga mahasiswa tidak terlalu terbebani dengan permasalahan secara khusus tentang tatacara atau pedoman dalam mengerjakan Harmoni.

Proses pembelajaran di ruang kelas yang biasa menggunakan *face to face* dapat membuat kejenuhan pembelajar sehingga diperlukan cara yang dibuat agar lebih mendapatkan daya tarik. Penggunaan pola bermain pada setiap pertemuan perlu menyesuaikan pada karakteristik pokok bahasan. Pada era 21 ini yang disebut era industri 4.0 perkembangan teknologi yang pesat membuat pengajar berpikir untuk proses pembelajaran lebih flexible yang dilakukan di kelas melalui aplikasi Kahoot.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, peneliti mencoba mengidentifikasi agar kemampuan mahasiswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata kuliah Harmoni perlu ditingkatkan melalui aplikasi games Kahoot!. Disamping itu kemampuan dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum perlu ditingkatkan,

ketersediaan sarana dan prasarana pendukung yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran Harmoni.

Untuk menunjang hasil belajar perlu adanya model dan cara dalam menggali proses pembelajaran, perlu adanya kajian yang dapat memberi masukan demi menunjang kualitas pembelajaran Harmoni. Merunut pada penggunaan apresepsi pembelajaran, penelitian ini berjudul Implementasi *games education* kahoot terhadap hasil belajar matakuliah Harmoni pada mahasiswa Purusan pendidikan Musik Universitas Negeri Jakarta

Berkaitan dengan permasalahan di atas, peneliti mencoba mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu kemampuan mahasiswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata kuliah Harmoni masih perlu diberikan dalam bentuk berdaya tarik berupa *games*. Disamping itu kemampuan dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum perlu ditingkatkan, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran Harmoni.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mendapatkan data secara empiris. Hasil belajar harmoni mahasiswa dipengaruhi oleh banyak variabel. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan yaitu implementasi *games education* Kahoot terhadap hasil belajar harmoni pada mahasiswa jurusan Seni Musik Universitas Negeri Jakarta.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen dilaksanakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas adalah strategi pembelajaran melalui permainan *games education Kahoot!*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Harmoni. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur. Perlakuan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menyesuaikan jadwal perkuliahan Harmoni 2 pada semester genap pada mahasiswa semester IV di 2 (dua) kelas paralel pada semester 112. Kelas A untuk matakuliah melalui penerapan *games kahoot*, sedangkan kelas B secara konvensional.

Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa semester 112 yang mengikuti perkuliahan Harmoni 2 sebanyak 75 orang mahasiswa. Sedangkan sampel yang dipilih berjumlah 66 orang mahasiswa yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok control, dengan masing-masing kelas adalah 33 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui dokumen dan tes. Dokumen

digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Harmoni 2 partisipan. Hasil belajar Harmoni 2 yang digunakan merupakan rata-rata dari nilai tugas, nilai ujian harian dan nilai ujian tengah semester. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji T, dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta yang dimulai pada tanggal 2 Maret 2020 sampai dengan 15 Juni 2020. Data diperoleh dari sejumlah sampel dalam populasi keseluruhan mahasiswa yang mengambil mata kuliah Harmoni 2 semester 112. Deskripsi data hasil penelitian disajikan secara kuantitatif yang meliputi *mean*, *median*, *modus*, standar deviasi, *variant*, skor minimum, skor maksimum, *range*, grafik dan kategorisasi skor. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Descriptives

	Kelompok		Statistic	Std. Error		
Nilai	Eksperimen	Mean	83,55	,732		
		95% Confidence Interval for Mean	82,05			
			85,04			
		5% Trimmed Mean	83,36			
		Median	83,00			
		Variance	17,693			
		Std. Deviation	4,206			
		Minimum	77			
		Maximum	95			
		Range	18			
		Interquartile Range	6			
		Skewness	,485	,409		
		Kurtosis	,109	,798		
		Kontrol	Kontrol	Mean	78,85	,883
				95% Confidence Interval for Mean	77,05	
	80,65					
5% Trimmed Mean	78,81					
Median	79,00					
Variance	25,758					
Std. Deviation	5,075					
Minimum	68					
Maximum	90					
Range	22					
Interquartile Range	7					
Skewness	-,016			,409		
Kurtosis	-,318			,798		

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui perbedaan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Pada kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa rata-rata didapatkan nilai 83,55 dengan standar error sebesar 0,732, sedangkan pada kelompok control dapat diketahui bahwa rata-rata didapatkan nilai 78,85 dengan standar error sebesar 0,883.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok tersebut adalah sebesar 4,7. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hasil rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Setelah data hasil penelitian diuji menggunakan uji analisis deskriptif, berikutnya dilakukan uji hipotesis.

Hipotesis penelitian ini diuji menggunakan analisis Uji T (*T-test*). Adapun sebelum data diuji menggunakan uji T, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya terlebih dahulu sebagai uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis digunakan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol telah berdistribusi normal dan mempunyai varians data yang homogen. Uji normalitas dilakukan pada kelompok eksperimen yang diberikan sebuah *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan sebuah *treatment*. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Jarak *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk mengetahui data berdistribusi normal digunakan kriteria keputusan (Johnson & Wichern, 2007) yang mengatakan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Adapun hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Jarak *Kolmogorov-Smirnov* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Eksperimen	,144	33	,078	,948	33	,117
	Kontrol	,127	33	,197	,974	33	,602

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen adalah sebesar 0,078, sedangkan pada kelompok kontrol nilai signifikansinya adalah sebesar 0,197. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai $> 0,05$, sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Setelah uji normalitas dilakukan, selanjutnya data diuji menggunakan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan terhadap semua variabel *dependent* dari kedua kelompok untuk mengetahui kesamaan matriks varians kovarians variabel-variabel *dependent* secara simultan. Selain itu, uji homogenitas juga digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varians data yang sama atau tidak.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas diuji dengan menggunakan uji *Levene's* dengan melihat nilai signifikansi dari tabel *Levene's*. Untuk mengetahui data sudah memenuhi asumsi homogenitas multivariat digunakan kriteria keputusan. Pallant (2007) menyatakan bahwa data

memenuhi asumsi homogenitas multivariat apabila nilai signifikansinya $> 0,001$. Adapun hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene's* dengan melihat nilai signifikansi dari tabel *Levene's* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data
Levene's Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
HASIL BELAJAR HARMONI	Equal variances assumed	1,346	,250
	Equal variances not assumed		

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen dan kelompok control adalah sebesar 0,250. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai $> 0,05$, sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen dan data bisa dilanjutkan ke tahap uji analisis data. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, data kemudian diuji hipotesisnya menggunakan Uji T. Dalam penelitian ini, penghitungan uji t dihitung menggunakan bantuan program *software* SPSS. Penentuan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antar kelompok menggunakan kriteria keputusan. Pallant (2007:287) menyatakan bahwa kriteria keputusannya apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok. Adapun hasil uji t dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji T Group Statistic
Group Statistics

Nilai	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Eksperimen	14	23,00	3,783	1,011
	Kontrol	13	19,92	3,013	,836

Berdasarkan tabel output "*group statistics*" tersebut dapat diketahui bahwa jumlah data hasil belajar Harmoni 2 untuk kelompok eksperimen adalah sebanyak 33 orang mahasiswa, sementara untuk kelompok control adalah sebanyak 33 orang mahasiswa. Nilai rata-rata hasil belajar Harmoni 2 untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 83,55, sementara untuk kelompok control adalah sebesar 78,85. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar Harmoni 2 antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji T Independent Sample Test
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	1,346	,250	4,093	64	,000	4,697	1,147	2,405	6,989
	Equal variances not assumed			4,093	61,869	,000	4,697	1,147	2,403	6,991

Berdasarkan tabel output tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada tabel *Independent Sample Test* adalah sebesar 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hal tersebut dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Harmoni 2 kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mahasiswa yang diajarkan dengan berbantuan komputer dan mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan rata-rata hasil akhir dengan kelas kontrol adalah 78,85 dengan simpangan baku 5,075. Sedangkan rata-rata hasil akhir pada kelas eksperimen adalah 83,55 dengan simpangan baku 4,206. Selanjutnya berdasarkan tabel output pada tabel *Independent Sample Test* adalah sebesar 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hal tersebut dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Harmoni 2 kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa ada implementasi *games education Kahoot!* terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi Harmoni tahun 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, Benyamin S., 2000, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, (New York: David McKay Company, Inc.
- Djamarah, Syaiful B. dan Zain, Aswin., 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Eggen, Paul dan Kauchkak,D. 2009, *Method for Teaching Promoting Student Learning in K-12 Classroom* (New Jersey: Prentice Hal Inc.
- Fraenkel, J.R dan Wellen, N.E. 2008, *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Gredler,M.E., 2009, *Hiding in Plain Sight The Stages of Master/Self Regulation in Vigotsky Cultur Historical Theory*, London: The Mitt Press, Educational Psychologist
- Gretler, Margaret E., 2009, *Learning and Instruction Theory into Practice*, Pearson USA.
- Johnson, Elaine B. 2007, *Contextual Teaching and Learning*, terjemahan Ibnu Setiawan, Bandung: MLC
- Rusman, Deni Kurniawan, Cipi Riyana, 2011, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarlito, Wirawan Sarwoni, 2001, *Teori-teori Psikologi Sosial*, (Jakarta: Majemen PT.RajaGrafindo Persada.
- Sudjana,Nana., 2005, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Vigotsky,L. ,2000, *Thought and Language*, Cambridge, London: The Mitt Press.