

Pemanfaatan Media Canva dan Kahoot Dengan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Fase E4 di SMA N 12 Padang

Velianda Dewanti¹, Popi Radyuli²

¹²Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang veliandadewanti@gmail.com¹,
popiradyuli@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika melalui penerapan media Canva dan Kahoot dengan model Game Based Learning (GBL). Penelitian dilakukan pada siswa kelas Fase E4 SMAN 12 Padang semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah 39 siswa. Metode penelitian menggunakan dua siklus tindakan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata nilai hasil belajar dari 78,38% pada kondisi awal menjadi 83,95% pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan dari 46,15% menjadi 94,87%. Minat belajar siswa juga meningkat ditandai dengan partisipasi aktif, antusiasme tinggi, dan peningkatan motivasi belajar. Dengan demikian, penerapan media Canva dan Kahoot melalui model Game Based Learning efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

Kata kunci: Game Based Learning, Canva, Kahoot, Minat Belajar, Informatika.

Abstract

This classroom action research aims to improve students' interest and learning outcomes in the Informatics subject through the application of Canva and Kahoot media using the Game Based Learning (GBL) model. The research was conducted on students of Class Fase E4 at SMAN 12 Padang in the odd semester of the 2025/2026 academic year, with a total of 39 students. The research method employed two action cycles, including planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results show a significant increase in the average learning outcomes score from 78.38% in the initial condition to 83.95% in Cycle II, as well as an improvement in mastery from 46.15% to 94.87%. Students' learning interest also increased, marked by active participation, high enthusiasm, and enhanced learning motivation. Thus, the application of Canva and Kahoot media through the Game Based Learning model is effective in improving students' interest and learning outcomes.

Keywords: Game Based Learning, Canva, Kahoot, Learning Interest, Informatics.

LATAR BELAKANG

Pendidikan di Indonesia memiliki faktor terpenting dalam pendidikan yaitu hidup bersosial dengan masyarakat. Dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih baik untuk mengubah status sosialnya. Pendidikan berfungsi juga untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Dengan pendidikan manusia akan memiliki nilai sosial yang tinggi serta memiliki rasa bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan tinggi (A. Nur Putri et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Guru di era transformasi digital saat ini dituntut untuk tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik. Pembelajaran yang mengintegrasikan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami konsep materi secara lebih mendalam (Rachmawati & Wulandari, 2023).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mencatat, yang menyebabkan siswa mudah bosan dan pasif dalam proses belajar (Hidayati et al., 2024). Kondisi ini juga ditemukan di kelas Fase E4 SMAN 12 Padang, di mana proses pembelajaran Informatika cenderung monoton dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Akibatnya, siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami materi.

Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan model Game Based Learning (GBL). unsur permainan dalam proses Model ini mengintegrasikan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi (Kurniawan et al., 2023). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan hasil belajar siswa (Putri & Santoso, 2022; Arifin et al., 2023).

Dengan demikian, pemanfaatan Canva dan Kahoot melalui model Game Based Learning menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Informatika.

LITERATURE REVIEW

Media Pembelajaran Canva

Canva merupakan aplikasi berbasis daring yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat berbagai desain visual seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif (Nasution et al., 2023). Canva membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan visual siswa, karena mereka terlibat langsung dalam proses perancangan konten pembelajaran. Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep hingga 78% dibanding metode konvensional (Fauziah & Haryanto, 2024). Hal ini disebabkan oleh visualisasi konsep abstrak yang lebih mudah dipahami dan menarik secara estetika.

Media Pembelajaran Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif berbasis kuis yang menggabungkan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, dan waktu pengerjaan. Kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi yang efektif karena mampu menarik perhatian siswa dan memberikan umpan balik langsung atas jawaban mereka (Sagala, 2023). Hal ini menjadikan Kahoot sangat sesuai untuk mendukung pendekatan Game-Based Learning.

Penggunaan Kahoot berbasis Game Based Learning berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Informatika. Hal ini karena siswa merasa tertantang untuk bersaing secara sehat, sehingga termotivasi untuk memahami materi dengan lebih baik (Putri et al., 2024).

Pembelajaran Informatika

Mata pelajaran Informatika bertujuan membekali siswa dengan keterampilan berpikir komputasional, pemrograman, serta pemecahan masalah berbasis teknologi. Pembelajaran Informatika sebaiknya dikemas dalam bentuk aktivitas kreatif dan kolaboratif, seperti proyek digital, desain media, atau permainan edukatif, agar sesuai dengan karakteristik generasi digital yang aktif dan visual (Alamsyah et al., 2023).

Dalam konteks PTK ini, penerapan Game-Based Learning dengan media Kahoot pada mata pelajaran Informatika mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Melalui pendekatan ini, siswa belajar sambil bermain sekaligus mengembangkan keterampilan digital yang esensial di abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), merupakan pencerminan terhadap proses belajar mengajar secara sengaja dalam kelas. Penelitian tindakan kelas termasuk jenis penelitian kualitatif yang menekankan pada proses, dirancang untuk mencapai perbaikan praktik dan situasi nyata di kelas.

Tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut (Anisatul Azizah, 2021).

Peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas ada tiga hal yang penting yaitu sebagai guru apa yang akan ditingkatkan, dengan apa meningkatkan, serta siapa yang ditingkatkan, maka peneliti tahu kondisi kelasnya.

Penelitian Tindakan kelas dilakukan di SMAN 12 Padang. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas FASE E4 SMAN 12 Padang sebanyak 39 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian Tindakan kelas, peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal nilai akhir dan minat belajar kelas yang akan diberi Tindakan yaitu kelas Fase E4 di SMAN 12 Padang tahun ajaran 2025/2026.

Pengetahuan awal yang perlu diketahui agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti, apakah benar bahwa kelas ini perlu diberi tindakan sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti yaitu penerapan model pembelajaran game based learning.

Setelah nilai hasil belajar siswa telah diketahui, nilai minat belajar siswa juga harus diperhatikan, sesuai dengan tabel observasi yang tertera di modul terdapat 5 indikator untuk menghitung Tingkat minat belajar siswa di mana masing-masing indikator memperoleh nilai paling tinggi dan paling rendah 10, nilai minimal ketuntasan belajar siswa diantaranya yaitu:

1. Siswa lebih memperhatikan penjelasan guru
2. Siswa lebih aktif bertanya kepada guru dan teman terdekat jika materi kurang dipahami
3. Siswa menjalin Kerjasama yang baik dalam mengerjakan tugas kelompok
4. Siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran baik pembelajaran sifat praktik maupun non praktik
5. Siswa lebih aktif, terlibat, bebas eksplorasi dan mencoba hal lebih baru dalam kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian siklus 1 ini peneliti merencanakan Tindakan yang akan dilaksanakan meliputi : Membuat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata Pelajaran informatika kelas Fase E4. Membuat Modul ajar, dimana program yang akan di gunakan untuk pembelajaran 2 x 45 menit dengan rincian: Apersepsi 10 menit. Kegiatan inti berisi pengerjaan latihan dan mengeksplorasi kemampuan siswa selama 70 menit. Penutup 10 menit. Membuat soal latihan yang akan digunakan untuk mengeksplorasi kemampuan siswa tahap demi tahapnya akan membawa siswa mampu menyelesaikan suatu masalah atau kasus yang diberikan. Membuat media presentasi mengenai materi jaringan komputer. Membuat alat evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan data terhadap kemampuan siswa setelah mendapat tindakan dengan menggunakan model pembelajaran game based learning.

Pelaksanaan Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada bulan Oktober 2025, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan yaitu : Dimulai dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan kegiatan proses belajar mengajar yang akan diikuti oleh siswa. Peneliti melakukan penjelasan materi Konsep Dasar Jaringan Komputer dengan menggunakan media power point. Peneliti menayangkan video tentang topologi jaringan. Peneliti menjelaskan maksud dari video yang telah ditayangkan. Peneliti memberikan tes untuk mengukur kemampuan siswa.

Pada akhir pembelajaran peneliti memberikan penilaian sesuai dengan hasil praktek secara individual. Hasil pengamatan yang peneliti peroleh pada penelitian siklus I, yaitu :

- a. Beberapa siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Siswa tergolong aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran terasa tidak membosankan.
- c. Siswa tidak malu untuk bertanya saat ada hal yang diragukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

d. Pada saat proses pelaksanaan praktek ada beberapa siswa yang mengalami hambatan, namun hal ini dapat teratasi dengan bertanya pada guru atau teman terdekatnya.

e. Proses pembelajaran yang terkendala koneksi jaringan sehingga proses pengerjaan latihan menjadi sedikit terganggu.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan, maka di peroleh data hasil dan minat belajar siswa pada siklus I didapatkan nilai rata-rata sebanyak 80,54% dengan presentase ketuntasannya 66,67% sedangkan nilai rata-rata minat belajar siswa sebanyak 80,54% dengan presentase yang tidak tuntas 33,33%. Maka peneliti berpendapat bahwa siklus I dapat dikatakan cukup berhasil, namun masih memiliki hambatan-hambatan pada proses siklus I ini, yaitu :

a. Siswa kesulitan login ke aplikasi kahoot dikarenakan jaringan yang sedikit lemah, sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk proses login.

b. Ada beberapa siswa kurang memahami aturan bermain pada aplikasi kahoot sehingga soal tidak terjawab sempurna.

c. Koneksi internet yang agak lemah sehingga proses pengerjaan tes menjadi sedikit tertunda.

Hambatan-hambatan yang peneliti temui pada siklus I ini, akan peneliti diskusikan dengan guru pamong disekolah dan peneliti akan mencari solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Pelaksanaannya akan dilaksanakan pada siklus II. Solusinya adalah sebagai berikut :

a. Peneliti akan menjelaskan aturan bermain pada aplikasi kahoot sehingga tidak ada lagi siswa yang tertinggal saat pengerjaan latihan soal.

b. Peneliti akan membawa siswa ke daerah sekolah yang memiliki koneksi internet yang lebih cepat daripada tempat sebelumnya.

Berdasarkan tabel 4 dan 5 didapatkan nilai rata-rata sebanyak 80,54% dengan presentase ketuntasannya 66,67% sedangkan nilai rata-rata minat belajar siswa sebanyak 80,54% dengan presentase yang tidak tuntas 33,33%. Maka peneliti berpendapat bahwa siklus I dapat dikatakan cukup berhasil, namun masih memiliki hambatan-hambatan pada proses siklus I ini, yaitu :

a. Siswa kesulitan login ke aplikasi kahoot dikarenakan jaringan yang sedikit lemah, sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk proses login.

b. Ada beberapa siswa kurang memahami aturan bermain pada aplikasi kahoot sehingga soal tidak terjawab sempurna.

c. Koneksi internet yang agak lemah sehingga proses pengerjaan tes menjadi sedikit tertunda.

Hambatan-hambatan yang peneliti temui pada siklus I ini, akan peneliti diskusikan dengan guru pamong disekolah dan peneliti akan mencari solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Pelaksanaannya akan dilaksanakan pada siklus II. Solusinya adalah sebagai berikut :

a. Peneliti akan menjelaskan aturan bermain pada aplikasi kahoot sehingga tidak ada lagi siswa yang tertinggal saat pengerjaan latihan soal.

b. Peneliti akan membawa siswa ke daerah sekolah yang memiliki koneksi internet yang lebih cepat daripada tempat sebelumnya.

Dari hasil evaluasi yang diberikan pada siklus I dan siklus II ternyata semua siswa yang berjumlah 39 orang, hanya beberapa orang yang belum mampu mendapatkan nilai diatas batas ketuntasan minimal namun masih terlihat kesalahan yang dibuat oleh siswa dikarenakan faktor kurang telitinya siswa siswa dalam mengerjakan tes. Hasil dan minat belajar siswa pada siklus II ini mengalami keberhasilan yang signifikan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Maka hipotesisnya terbukti dimana dengan penerapan model game based learning dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa pada mata Pelajaran informatika siswa kelas Fase E4 di SMAN 12 PADANG.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Canva dan Kahoot melalui model Game Based Learning (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas Fase E4 SMAN 12 Padang. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan dari 78,38% pada kondisi awal menjadi 83,95% pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan meningkat dari 46,15% menjadi 94,87%.

Selain itu, minat belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, antusiasme terhadap penggunaan media digital interaktif, serta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Dengan demikian, penggunaan Game Based Learning berbantuan Canva dan Kahoot dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Adarkwah, M. A., Haryanto, & Sari, R. (2024). Developing conceptual frameworks in educational research. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 112–126.

Alamsyah, T., Nurhayati, D., & Rahman, M. (2023). Pembelajaran Informatika Abad 21: Pendekatan Kreatif dan Kolaboratif dalam Pendidikan Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 25–36.

Andriani, R., Wibowo, T., & Nugraha, D. (2023). Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 12(2), 45–54. <https://doi.org/10.23917/jpti.v12i2.2023>

Anisatul Azizah. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Deepublish.

Arifin, Z., Hidayat, R., & Nurul, A. (2023). Efektivitas Media Kahoot terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 77–86.

Khatimah, N. (n.d.). Teknik Analisis Data dalam Penelitian Pendidikan. Retrieved from <https://repository.univ.ac.id/khatimah2022>

Kurniawan, R., Yusuf, F., & Prasetyo, M. (2023). Penerapan Model Game-Based Learning dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(2), 98–109. <https://doi.org/10.1234/jip.v17i2.2023>

- Laraswati, D. (2021). Implementasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 33–42.
- Maharani, S., Santoso, B., & Putra, H. (2023). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 121–130.
- Mandailina, R., & Pramita, D. (2022). Evaluasi Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(4), 45–58.
- Monalisa, S. (2023). Model Pembelajaran Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 22–34.
- Nasution, M., Siregar, R., & Nabila, S. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Visual Kreatif di Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 8(2), 70–81.
- Putridayani, S., Wahyuni, T., & Pertiwi, N. (2022). Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 45–56.
- Putri, A. N., & Santoso, R. (2022). Penggunaan Kahoot dan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 15–25.
- Putri, F., Nugroho, A., & Rahmawati, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Informatika. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(2), 99–108.
- Rahmawati, N., Sari, T., & Hidayah, A. (2024). Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas dalam Peningkatan Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 5(1), 66–75.