



Global Journal Teaching Professional

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>

Volume 2, Nomor 4 November 2023

e-ISSN: 2830-0866

DOI.10.35458

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Miranda Syaiful¹, Abdul Rahman², Fitriyana³

¹ PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: mirandasyaiful081@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: a.rahman@unm.ac.id

³UPT SPF SD Inpres Bertingkat Bara-Baraya II

Email: fitriyana7289@gmail.com

Artikel info

Received: 10-9-2023

Revised: 15-9-2023

Accepted: 25-11-2023

Published, 26-11-2023

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas VI. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan metode dekriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I aktivitas guru berada pada kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I berada pada kategori aktif dan pada siklus II meningkat menjadi sangat aktif. Begitupun dengan persentase nilai ketuntasan siswa pada siklus I hanya 5 siswa yang tuntas dari 20 siswa dengan persentasi ketuntasan belajar 25%, dan pada siklus II meningkat menjadi 15 siswa yang tuntas dari 20 siswa dengan persentas 75%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Key words:

Media Pembelajaran,
Kahoot, Hasil Belajar



artikel global teacher professioanl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara signifikan yang sudah mengubah banyak bagian dari hidup manusia, termasuk di dalam bidang sosial, ekonomi, pendidikan, budaya. Supaya pendidikan tidak terbelakang mesti melakukan pembiasaan yang berkaitan atas faktor pengajaran di sekolah dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Para profesional teknologi lebih menekankan bahwa teknologi dapat digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam pendidikan, untuk membantu guru mengajar siswa. Menurut Cahyadi (2019), teknologi telah menjadi penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan membantu menyelesaikan masalah belajar siswa. Menurut Titin dan Dara (2016), media yang disampaikan dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membuat pelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus menciptakan cara baru untuk mengajar dengan media (Irfandi & Yuhelman, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (Online Learning). Menurut Rofiyarti & Yunita Sari (2017) beberapa literatur juga mengungkapkan jika anak-anak yang berpartisipasi dalam pendekatan berbasis permainan digital ini menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk melanjutkan proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan pendekatan konvensional terutama yang bersifat *self-study*. Menurut Muhsin (2010) guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu

peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SD Inpres Bertingkat Bara-Baraya II Makassar, di kelas VI proses pembelajaran yang berlangsung masih bersifat berpusat pada guru, strategi pembelajaran yang digunakan kurang bervariatif seperti pada penggunaan media pembelajaran yang lebih berfokus pada buku cetak sebagai satu-satunya media untuk menyampaikan informasi serat pada proses evaluasi lebih menekankan pada pengerjaan tugas melalui kegiatan mencatat tanpa melibatkan teknologi di dalam prosesnya sehingga pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton serta tidak melibatkan siswa secara aktif menyebabkan kebosanan bagi siswa. Terbukti dari hasil belajar siswa belum mencapai kriteria kentuntasan minimum (KKM). Nilai KKM pada mata pelajaran IPA adalah 75. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, nilai rata-rat siswa kelas VI adalah 55 dan itu tidak mencapai standar nilai KKM.

Salah satu alternatif agar siswa tidak bosan, pembelajaran bisa dikemas dengan media pembelajaran game interaktif dengan menggunakan *hand phone* (HP). Kenyataannya sebagian besar siswa menggunakan Hand Phone untuk bermain *Game*, *WhatsApp*, dan *Tiktok*, sangat jarang ditemui siswa yang menggunakan *hand phonenya* untuk pembelajaran. Digital Game Base Learning merupakan metode penggabungan konten pendidikan ke dalam game. Digital Game Base Learning memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan teknologi (Putri dan Muzakki, 2019). Salah satu platform yang dapat digunakan untuk Game-based Learning adalah Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online, di antaranya seperti tes serta in-play learning (belajar sambil bermain). Selain itu, Kahoot menjadi media pembelajaran yang interaktif yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran sebagai post-test, pra-test, remedial, penguatan materi, latihan soal, evaluasi dan lainnya. Menurut Nokham media pembelajaran Kahoot mampu membuat siswa menjadi lebih konsentrasi, membantu siswa untuk bekerja sama, membuat siswa nyaman dalam belajar dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot merupakan laman website yang mampu mengedukasi siswa. Menurut Rafnis Kahoot pada mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Broker, dan Morten Vervik sebuah join project dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan maret 2013 yang kemudian dipublikasikan pada bulan September 2013. Terhitung hingga saat ini terdapat 70 juta pengguna aktif yang merupakan

pengajar menggunakan Kahoot! dan terdapat 1,6 miliar peserta didik yang menggunakan permainan Kahoot.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Huseyin Bicendan Senay Kocakayun tahun 2017 yang membuktikan bahwa Kahoot merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran menurut Kocakoyun (2017), penelitian tentang kahoot juga dilakukan oleh Fitri Romiyarti dan Anisa Yunita Sari yang menyatakan bahwa Kahoot dapat meningkatkan tingkat emosional siswa menurut Sari (2017). Selain itu Widya Ayuningtyas, K dan Zulfah, N Juga menunjukkan bahwa peran media pembelajaran interaktif berbasis kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.

Hal diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game interaktif adalah salah satu solusi yang menarik dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Penerapan Media Pembelajaran Game Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bersifat reflektif dan kolaboratif yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran dikelas. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat (4) tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI di UPT SPF SD Inpres Bertingkat Bara-Baraya II Kecamatan Makassar. Sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes digunakan peneliti untuk mengukur pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPA. Tes dilakukan sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (Post-test). Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung terhadap objek dengan mengamati aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu menyajikan data dalam bentuk uraian serta pembahasan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuai dengan jenis data hasil belajar siswa. Rumus-rumus yang digunakan untuk mengelola data hasil belajar siswa yaitu:

1. Ketuntasan individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Menentukan nilai rata-rata yaitu: $\bar{x} = \frac{\Sigma X}{N}$

(Sumber: Sudjana 2014: 109) Keterangan:

X : Rata-rata (Mean)

ΣX : Jumlah seluruh skor

N : Jumlah siswa

Tabel 1. Kriteria keberhasilan hasil kerja siswa

No	Angka	Kriteria
1	80-100	Sangat baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	10-39	Sangat kurang

Sumber: Arikunto 2014: 55

3. Keterlaksanaan proses

$$\text{Persentase keterlaksanaan} = \frac{\text{jumlah indikator yang terlaksana}}{\text{jumlah seluruh indikator}} \times 100$$

(Sumber: Dimyanti & Mudjiono 2015: 49)

Indikator keberhasilan penelitian ini, jika terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yaitu ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai 75 oleh minimal 70% siswa di kelas. Sedangkan indikator proses pembelajaran yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika keterlibatan guru mencapai 70% (baik) dan aktivitas siswa pada proses pembelajaran mencapai 70% (aktif).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan keterlaksanaan proses dan hasil belajar hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 2. Ketuntasan hasil belajar

No	Siklus	Siswa yang tuntas	Persentase
1	I	5	25 %
2	II	15	75 %

Dari tabel di atas, terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I terdapat 5 orang siswa dengan persentase ketuntasan belajar 25% yang berada pada kategori sangat kurang, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan belajar 75% yang berada pada kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak dua siklus di SD Inpres Bertingkat Bara-Baraya II dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot pada mata pelajaran IPA di Kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang dapat diketahui keterlaksanaan proses:

Tabel 3. Keterlaksanaan Proses

Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
Aktivitas guru	72%	91%
Aktivitas siswa	61%	89%

Dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II yang dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan persentase keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah senantiasa mendoakan dan mendukung baik secara moril maupun materil
2. Prof. Dr. H. Husein Syam. M. TP. IPU., ASEAN Eng selaku Rektor Universita Negeri Makassar.
3. Dr. H. Darmawang, M. Kes, selaku Ketua Program Studi PPG Universitas Negeri Makassar.
4. Abdul Rachman, S.Pd, M.Pd, PhD selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah

membimbing, mulai dari awal hingga penyusunan laporan Observasi Program Pengalaman Lapangan terselesaikan

5. Suardi Salpin, S.Pd., M.M. selaku Kepala Sekolah UPT SPF SDI Bertingkat Bara-Baraya II
6. Fitriyana, S.Pd selaku Gru Pamong yang telah banyak membimbing saya selama PPL II PPG Prajabatan ini berlangsung.
7. Kepada seluruh teman-teman mahasiswa PPG Prajabatan LPTK Universitas Negeri Makassar Rumpun Ilmu Pendidikan yang membantu dan memberi masukan disetiap proses PPG Prajabatan ini.
8. Semua pihak yang telah memberi sumbangsi dan dukungan baik secara moril dan material

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif kahoot pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD Inpres Bertingkat Bara-Baraya II Kota Makassar. Terbukti pada siklus I aktivitas guru berada pada kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I berada pada kategori aktif dan pada siklus II meningkat menjadi sangat aktif. Begitu juga dengan persentase nilai ketuntasan siswa pada siklus I hanya 5 siswa yang tuntas dari 20 siswa dengan persentasi ketuntasan belajar 25%, dan pada siklus II meningkat menjadi 15 siswa yang tuntas dari 20 siswa dengan persentase 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Chandra, M. F, Irfandi, & Nofri Yuhelman. “Literatur Review : Pengembangan media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4 No 1 (2023) : 42-43
- Cucu Aceng Bunyamin, Dewi Rika Juita, Noer Syalsiah.2020. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, Vol 3, No 1, 43-50
- H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers
- Hidayat, A, A. 2015. *Metodologi Penelitian danTeknik Analisis Data*, Jakarta: Salemba Medika.
- Sulistiyawati, Wiwik., dkk.” Peranan Game Edukasi *Kahoot!* Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, Vol. 15 No 1(2021)
- Wahyuningtyas, R, & Sulasmono, B, S. “Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, Volume 2 Nomor 1 (2020) : 23- 27
- Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021). Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32.