

PENGUNAAN MEDIA *KAHOOT!* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta)

Bella Ramadhanty Putri, S.Pd, Dr. Desy Safitri, M.Si, Sujarwo, M.Pd

Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220, Indonesia

E-mail: bellaputri80@gmail.com

Abstract

This research aims to find out the use of Kahoot media to increase result of social sciences learning. This is researched in VII-F class with 36 students in Junior High School of 92 Jakarta since March to April 2019. The method used in this research is classroom action research that uses three cycles, each of cycles consists of four steps; Planning, Acting, Observing, and Reflecting. According to research, the learning result occurs enhancement each of cycle. In the first cycle as big as 42% (15 students) reaches score above minimum completeness criteria 72 with average of learning result 68, second cycle becomes 67% (24 students) reaching score above minimum completeness criteria 72 with average of learning result 74, and in the third cycle becomes 83% (30 students) reaching score above minimum completeness criteria 72 with average of learning result 83. Besides the increasing of learning result, student activeness of each cycle also improves, that's in first cycle of activity of active students in the ability to ask 9%, answer 11%, think 14%, and solve problems 14%. Then in second cycle there was an increase in activeness of students who were active in their ability to ask 22%, answer 17%, argue 20%, and solve problems 20%. Then in third cycle in cycle 3 students who are active in the aspect of ability to ask 64%, answer 61%, argue 58%, and solve problems 56%. It can be concluded that the use of Kahoot media can increase the result of social studies learning and increasing the activeness of students in VII-F class at Junior High School of 92 Jakarta.

Keyword: Classroom Action Research, Kahoot media, Result of Social Sciences Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan media *Kahoot!* untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan pada kelas VII-F yang berjumlah 36 peserta didik di SMP Negeri 92 Jakarta sejak bulan Maret sampai bulan April 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan tiga siklus, setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu: Perencanaan Tindakan (*planning*), Pelaksanaan Tindakan (*acting*), Observasi (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*). Berdasarkan hasil penelitian dari hasil belajar terjadi peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus 1 sebesar 42% (15 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 72 dengan rata-rata hasil belajar 68, siklus 2 menjadi 67% (24 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 72 dengan rata-rata hasil belajar 74, dan siklus 3 menjadi 83% (30 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 72 dengan rata-rata hasil belajar 83. Selain hasil belajar yang meningkat, keaktifan peserta didik setiap siklusnya juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus 1 keaktifan peserta didik yang aktif dalam kemampuan bertanya 9%, menjawab 11%, berpendapat 14%, dan memecahkan masalah 14%. Lalu pada siklus 2 terjadi peningkatan keaktifan peserta didik yang aktif dalam kemampuan bertanya 22%, menjawab 17%, berpendapat 20%, dan memecahkan masalah 20%. Selanjutnya pada siklus 3 peserta didik yang aktif pada aspek kemampuan bertanya 64%, menjawab 61%, berpendapat 58%, dan memecahkan masalah 56%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan meningkatkan keaktifan peserta didik pada siswa kelas VII-F di SMP Negeri 92 Jakarta.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Media *Kahoot!*, Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Dalam kurikulum 2013 menekankan adanya pendekatan saintifik dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun, fakta yang terjadi proses pembelajaran dewasa ini masih menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan pola pikirnya secara mandiri.¹ Hal tersebut membuat guru menjadi lebih dominan dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi pasif.

Model pembelajaran yang variatif menjadi salah satu upaya guru dalam menyampaikan ilmunya kepada siswa. Selain model, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Kustandi dan Sutjipto media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan.² Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima serta memahami pelajaran.

Berdasarkan pengamatan, guru IPS di SMP Negeri 92 Jakarta dalam mengajar masih menggunakan media buku teks atau

hanya memberi siswa tugas. Selain itu, media lain yang digunakan adalah *power point*, tetapi hanya berisi tulisan dan kurang menarik. Hal itu, membuat siswa di kelas menjadi kurang aktif, mudah bosan, dan tidak mengerti dalam mengikuti mata pelajaran tersebut. Penggunaan media buku teks dalam pembelajaran IPS di kelas tidak begitu efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, siswa mengaku jika belajar dengan buku teks mereka akan cepat merasa bosan dan mengantuk karena materi IPS yang terlalu banyak serta bahasa yang digunakan dalam buku teks sulit dipahami, sehingga membuat siswa menjadi tidak mengerti dengan pelajaran IPS dan mendapatkan nilai yang rendah.

Terbukti pada penilaian tengah semester ganjil mata pelajaran IPS kelas VII-F mendapat nilai rata-rata terendah yaitu 59 di mana hasil tersebut tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 72. Dari 36 siswa yang ada di kelas VII-F, siswa yang nilainya di bawah KKM mencapai 27 siswa dengan perolehan nilai yang terendah yaitu 30 dan yang nilainya mencapai KKM hanya 9 siswa. Maka dari itu, dibutuhkan alternatif untuk mengatasi keadaan kelas tersebut dengan media pembelajaran yang menarik.

Berbagai media pembelajaran yang menarik diciptakan guna menunjang proses pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik khususnya pada pembelajaran IPS. Dewasa ini, untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. Salah

¹ Nuraini, Makrina Tindangen, dan Elsje Theodora Maasawet, *Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Inquiry dan Permasalahan Siswa Terkait Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi di SMA*, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pembangunan Vol. 1 No. 10, Oktober 2016, hlm. 2067.

² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 9.

satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah *Kahoot!*. *Kahoot! is a free game-based digital learning platform that is available online.*³ *Kahoot!* merupakan media pembelajaran berbasis permainan atau yang biasa dikenal dengan *game based learning*. Permainan dilakukan secara online dengan cara guru menampilkan permainan tersebut di depan kelas lalu setiap siswa dapat memainkannya dengan gadget yang mereka miliki. Dengan begitu, siswa berpartisipasi secara aktif di kelas sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, dan menarik.

Oleh karena itu, peneliti menjadikan *Kahoot!* sebagai salah satu alternatif dari berbagai macam media pembelajaran lainnya. Sehingga hadirnya media pembelajaran *Kahoot!* ini diharapkan pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Media *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta)”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 92 Jakarta dan subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII-F tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang yang terdiri dari 19 peserta didik perempuan dan 17 peserta didik laki-laki. Waktu yang akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian

tindakan kelas adalah pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di sekolah yang telah dipilih yaitu dari bulan Maret sampai dengan April 2019.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) berarti penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas dan memiliki tujuan untuk memperbaiki permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas ini biasanya mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dihadapi guru ketika berada di lapangan. Daryanto mengemukakan penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan nyata yang dilakukan guru dalam rangka memperbaiki mutu pembelajaran di kelasnya. PTK dimulai dari tahap perencanaan setelah ditemukannya masalah dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.⁴

Tahapan dalam melakukan tindakan terbagi menjadi 4 yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan observasi. Berikut uraian secara singkat penelitian yang akan dilakukan:

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan mempersiapkan materi pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *Kahoot!*.

2. Pelaksanaan

Tahap ini dilakukan dengan melaksanakan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam satu siklus, ada tiga kali pertemuan. Tahap ini dilakukan bersamaan dengan observasi terhadap dampak tindakan.

³ Signe Hjelen Stige, *Article: «Kahoot!» as a tool for adjusting teaching to match students' knowledge level and promoting active learning in a lecture setting*, (Bergen: Department of Clinical Psychology, University of Bergen, 2016), hlm. 4.

⁴ Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah beserta contoh-contohnya*, (Yogyakarta : Gava Media, 2011), hlm. 3-4.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini peneliti mengamati kegiatan belajar setiap siklus. Hasil pengamatan berupa lembar observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklus. Hasil pengamatan ini dapat dijadikan bahan refleksi.

4. Refleksi

Refleksi pada proses pembelajaran siklus 1 dilakukan sebagai tolak ukur untuk menyempurnakan siklus selanjutnya. Beberapa tahapan antara lain seperti mengolah dan menganalisis pada tiap siklus, menarik kesimpulan pada tiap siklus, merefleksikan kekurangan pada siklus 1 dengan merujuk pada $IPH \geq 80\%$ dengan ketuntasan belajar ($KKM \geq 72$).

Berikut langkah-langkah pembelajaran dengan media *Kahoot!* adalah seperti berikut:

1. Guru masuk pada <https://kahoot.com/> dan klik *logn in* pada menu di kanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman *logn in*.
2. Setelah berhasil *logn in* maka akan tampil laman utama dari *Kahoot!*, lalu klik *Kahoots*. Menu *Kahoots* tersebut berisi permainan-permainan yang sudah dibuat.
3. Setelah itu akan tampil permainan-permainan yang sudah dibuat lalu pilih permainan mana yang ingin dimainkan pada saat pembelajaran dan klik *play*.
4. Terdapat dua pilihan bermain yaitu *classic* atau *team mode*. Jika memilih bermain cara *classic* maka permainan dilakukan secara individu sedangkan jika memilih bermain cara *team mode* maka permainan dilakukan secara berkelompok.
5. Setelah memilih *Classic* atau *Team Mode*, akan muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses *Kahoot!*.

6. Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it/> dan memasukkan PIN serta nama ke dalam permainan. Jika permainan individu maka akan muncul satu nama saja, tetapi jika permainan kelompok maka akan muncul beberapa nama.
7. Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan permainan. Pilihan jawaban pada perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan waktu permainan.
8. Setiap satu pertanyaan yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang menjawab benar dan salah. Lalu di tampilan siswa akan tertulis *correct* atau *incorrect*.
9. Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.
10. Ulangi langkah tersebut hingga soal berakhir. Pada akhir permainan ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab.
11. Setelah permainan selesai, akan ada pembahasan di setiap soal yang ditampilkan. Pembahasan tersebut di diskusikan oleh guru dan siswa.

Tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila pada akhir siklus 80% siswa mencapai nilai di atas $KKM 72$ dan sudah menunjukkan peningkatan penguasaan materi siswa pada mata pelajaran IPS.

Data yang diperoleh berupa nilai hasil belajar yang mencakup pemahaman siswa dan keaktifan selama pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*. sumber data dalam penelitian ini adalah Lembar Penilaian, Lembar Observasi, Lembar Wawancara, dan Tes Hasil Belajar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan non tes, di mana Teknik tes ini untuk mengetahui hasil belajar IPS dan mengetahui kemampuan akhir dari setiap siklus yang telah dilaksanakan. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tulis yang dilakukan pada akhir siklus. Sementara Teknik non tes berupa observasi pembelajaran, dokumentasi berupa foto selama melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Kahoot!*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus 1 sampai siklus 3 terdiri dari 3 kali pertemuan dengan materi pembelajaran Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam.

Berikut data hasil penelitian dari siklus 1 sampai siklus 3:

a. Siklus 1

Hasil belajar pada siklus 1 di kelas VII-F adalah peserta didik yang mendapatkan rentang nilai paling rendah berada di nilai 40-47 terdapat 1 peserta didik dengan persentase 3%, lalu rentang nilai 48-55 terdapat 4 peserta didik dengan persentase sebesar 11%. Sementara nilai 56-63 terdapat 7 peserta didik dengan persentase 19%, nilai 64-71 terdapat 9 peserta didik dengan persentase 25% lalu nilai 72-79 terdapat 10 peserta didik dengan persentase 28%, dan terakhir yaitu nilai 80-87 terdapat 5 peserta didik dengan persentase sebesar 14%. Dapat dilihat bahwa peserta didik yang nilainya di atas KKM 72 atau peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan post test hasil belajar siklus 1 hanya 15 peserta didik dengan persentase 42%, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas atau nilainya di bawah KKM 72 terdapat 21 peserta didik dengan persentase

58%. Rata-rata nilai di siklus 1 ini hanya 68 masih di bawah KKM 72. Hal ini di karenakan peserta didik masih belum terbiasa menggunakan *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 peserta didik ditemukan data keaktifan yaitu dalam aspek kemampuan bertanya, 72% peserta didik kurang aktif atau sebanyak 26 peserta didik, 19% peserta didik cukup aktif atau sebanyak 7 peserta didik dan 9% peserta didik yang aktif atau sebanyak 3 peserta didik. Kemudian pada aspek kemampuan menjawab, 67% peserta didik kurang aktif atau sebesar 24 peserta didik, 22% peserta didik cukup aktif atau sebanyak 8 peserta didik, dan 11% peserta didik yang menunjukkan aktif atau sebanyak 4 peserta didik. Lalu aspek kemampuan berpendapat, 69% peserta didik atau sebesar 25 peserta didik kurang aktif, 17% peserta didik atau sebesar 6 peserta didik yang cukup aktif, serta 14% peserta didik yang menunjukkan aktif atau sebanyak 5 peserta didik. Terakhir aspek kemampuan memecahkan masalah, 67% peserta didik atau sebanyak 24 peserta didik yang kurang aktif, 19% peserta didik atau sebesar 7 peserta didik menunjukkan cukup aktif, dan 14% peserta didik yang aktif atau sebanyak 5 peserta didik. Hasil data yang diperoleh selama siklus 1 dapat dikatakan belum berhasil meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII-F terlihat dari hasil belajar siklus 1 rata-ratanya 68 masih di bawah KKM 72.

b. Siklus 2

Hasil belajar peserta didik kelas VII-F pada siklus 2 dilihat dari tes hasil belajar peserta didik peserta didik yang mendapatkan rentang nilai paling rendah berada di nilai 55-60 terdapat 7 peserta didik dengan persentase sebesar 19%, nilai 61-66 terdapat 3 peserta didik dengan persentase sebesar 8%. Sementara rentang nilai 67-72 terdapat 2 peserta didik dengan persentase

6%, nilai 73-78 terdapat 8 peserta didik dengan persentase 22%, lalu nilai 79-84 terdapat 11 peserta didik dengan persentase sebesar 31%, dan terakhir nilai 85-90 terdapat 5 peserta didik dengan persentase 14%. Peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM 72 atau tuntas di siklus 2 ini mengalami peningkatan dari siklus 1 yaitu terdapat 24 peserta didik atau sebesar 67% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas atau yang mendapat nilai di bawah KKM 72 yaitu 12 peserta didik dengan persentase 33%. Rata-rata nilai di siklus 2 pun meningkat menjadi 74 dari siklus 1 yang hanya 68.

Siklus 2 peserta didik ditemukan data keaktifan yaitu dalam aspek kemampuan bertanya, 22% peserta didik kurang aktif atau sebanyak 8 peserta didik, 56% peserta didik cukup aktif atau sebanyak 20 peserta didik, serta 22% peserta didik yang aktif atau sebanyak 8 peserta didik. Kemudian pada aspek kemampuan menjawab, 25% peserta didik kurang aktif atau sebesar 9 peserta didik, 58% peserta didik cukup aktif atau sebanyak 21 peserta didik, dan 17% peserta didik yang aktif atau sebesar 6 peserta didik. Lalu aspek kemampuan berpendapat, 22% peserta didik atau sebesar 8 peserta didik kurang aktif, 58% peserta didik atau sebesar 21 peserta didik yang cukup aktif, dan 20% peserta didik atau sebanyak 7 peserta didik yang aktif. Terakhir aspek kemampuan memecahkan masalah, 28% peserta didik atau sebanyak 10 peserta didik yang kurang aktif, 52% peserta didik atau sebesar 19 peserta didik menunjukkan cukup aktif, serta 20% peserta didik atau sebanyak 7 peserta didik menunjukkan aktif. Hasil data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan siklus 2 ini belum mencapai Indeks Pencapaian Hasil 80% peserta didik mencapai KKM 72. Namun, di siklus 2 IPH terjadi peningkatan menjadi 67% dari siklus 1 yang hanya 42%, rata-rata hasil belajar

pun meningkat menjadi 74 dari siklus 1 yang hanya 68.

c. Siklus 3

Data hasil belajar peserta didik kelas VII-F pada siklus 3 dilihat dari tes hasil belajar peserta didik yang mendapatkan rentang nilai paling rendah berada di nilai 60-65 terdapat 3 peserta didik dengan persentase sebesar 8%, nilai 66-71 terdapat 3 peserta didik dengan persentase sebesar 8%. Sementara nilai 72-77 terdapat 1 peserta didik dengan persentase 3%, lalu nilai 78-83 terdapat 6 peserta didik dengan persentase 17% sementara rentang nilai 84-89 terdapat 11 peserta didik dengan persentase 31%, dan terakhir nilai 90-95 terdapat 12 peserta didik dengan persentase 32%. Peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM 72 atau tuntas di siklus 3 ini mengalami peningkatan dari siklus 2 yaitu terdapat 30 peserta didik dengan persentase sebesar 83% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas atau yang mendapat nilai di bawah KKM 72 yaitu 6 peserta didik dengan persentase 17%. Rata-rata nilai di siklus 3 pun meningkat menjadi 83 dari siklus 2 yang hanya 74.

Data keaktifan yaitu dalam aspek kemampuan bertanya, 11% peserta didik kurang aktif atau sebanyak 4 peserta didik, 25% peserta didik cukup aktif atau sebanyak 9 peserta didik, dan 64% peserta didik yang aktif atau sebanyak 23 peserta didik. Kemudian pada aspek kemampuan menjawab, 11% peserta didik kurang aktif atau sebesar 4 peserta didik, 28% peserta didik cukup aktif atau sebanyak 10 peserta didik, serta 61% peserta didik yang menunjukkan aktif atau sebesar 22 peserta didik. Lalu aspek kemampuan berpendapat, 14% peserta didik atau sebesar 5 peserta didik kurang aktif, 28% peserta didik atau sebesar 10 peserta didik yang cukup aktif, dan 58% peserta didik atau sebanyak 21 peserta didik yang aktif. Terakhir aspek kemampuan memecahkan masalah, 14%

peserta didik atau sebanyak 5 peserta didik yang kurang aktif, 30% peserta didik atau sebesar 11 peserta didik menunjukkan cukup aktif, dan 56% peserta didik atau sebanyak 20 peserta didik menunjukkan aktif. Hasil data yang diperoleh selama siklus 3 dapat dikatakan bahwa telah berhasil mencapai target yaitu $\geq 80\%$ peserta didik mencapai KKM 72 atau sebanyak 83% peserta didik yang mencapai KKM 72. Dalam pelaksanaan tindakan siklus 3 peserta didik yang tuntas sebanyak 30 peserta didik dengan persentase sebesar 83% dan yang tidak tuntas sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 17%. Perolehan rata-rata hasil belajarnya pun menjadi 83.

2. Analisis Data dan Pembahasannya

Pada setiap siklus menggunakan jenis permainan yang berbeda-beda dan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda pula. Seperti pada siklus 1 digunakannya jenis permainan *quiz* di karenakan permainan tersebut tergolong mudah untuk pemula yang baru mengenal media *Kahoot!*, walau tergolong mudah tetap saja memacu kecepatan dan daya ingat peserta didik. Hal tersebut terbukti bahwa pada siklus 1 antusias dari para peserta didik menggunakan media *Kahoot!* sangat tinggi, karena media ini tergolong baru dan menarik untuk digunakan. Lalu pada siklus 2 digunakannya jenis permainan tebak gambar atau *clue*, hal tersebut di karenakan jenis permainan ini tergolong lebih sulit dibanding permainan *quiz* dan pada permainan ini peserta didik dituntut untuk berpikir dengan tepat. Selain itu, permainan ini dilihat dari segi kerja sama antar peserta didik. Lalu pada siklus 3 digunakannya jenis permainan *jumble* di karenakan permainan tersebut tergolong lebih sulit dibanding 2 jenis permainan sebelumnya, lalu pada permainan ini peserta didik dituntut untuk menjodohkan pernyataan dengan jawaban yang tepat dan dengan waktu yang singkat. Pada siklus ini diberikan permainan yang

sulit di karenakan peserta didik sudah beradaptasi dengan media *Kahoot!*,

Dari ketiga jenis permainan yang sudah dijelaskan, dapat dilihat bahwa jenis permainan yang unggul adalah *jumble*. Hal tersebut di karenakan *jumble* lebih mengasah daya ingat, kecepatan berpikir dan ketepatan peserta didik. Selain itu, jenis permainan *jumble* dapat diterapkan untuk berbagai materi. Maka dari itu, jenis permainan *jumble* yang paling unggul dibanding *quiz* dan tebak gambar atau *clue*. Pada penelitian ini tidak digunakannya jenis permainan *survey* di karenakan tidak adanya kecocokan materi pelajaran menggunakan permainan tersebut.

Adanya ketercapaian target di siklus 3 membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot!* telah berhasil meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas VII-F. Peserta didik sedikit demi sedikit mampu mengkonstruksikan (membangun) pengetahuan secara mandiri dalam pembelajaran IPS melalui media *Kahoot!* hal tersebut senada dengan teori konstruktivisme. Sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan percaya diri untuk menyampaikan pendapat ataupun bertanya. Dalam pembelajaran ini peserta didik juga dituntut untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang materi yang akan di pelajari secara mandiri. Selain itu, peserta didik juga menjadi lebih rajin membaca. Dengan aktifnya peserta didik maka pembelajaran menjadi student centered dan peran guru adalah fasilitator atau mediator. Peran guru dalam proses pembelajaran IPS menyediakan media *Kahoot!* sebagai sarana atau media yang dapat merangsang siswa berpikir secara mandiri, menyediakan pengalaman belajar yang menarik, dan merangsang keingintahuan siswa.

Dalam penelitian ini, setiap siklusnya memiliki perbedaan seperti

perbedaan jenis permainan dan tingkat kesulitan dalam permainan. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka peserta didik juga mengalami pembelajaran yang terus meningkat karena di setiap siklusnya dapat mengasah kemampuan peserta didik menjadi lebih baik lagi, lalu peserta didik dapat mengkonstruksikan pengetahuannya secara mandiri dengan menggunakan media *Kahoot!*. Selain itu, pembelajaran dengan media *Kahoot!* membuat peserta didik merasa tertantang karena setiap pertemuan peserta didik saling berkompetisi agar mendapat skor tertinggi dalam permainan *Kahoot!*. Pembelajaran dengan media *Kahoot!* juga menyenangkan karena menurut peserta didik mereka bisa bermain sambil belajar sehingga pembelajaran IPS ini menjadi menyenangkan dan tidak membuat beban. Maka dari itu, selalu terjadi peningkatan hasil belajar di setiap siklusnya di karenakan selalu adanya tantangan baru yang mengasah kemampuan peserta didik untuk berpikir lebih baik lagi. Selain terjadinya peningkatan hasil belajar, media *Kahoot!* pun terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS karena di setiap pertemuannya peserta didik dituntut untuk berdiskusi dengan cara menyampaikan pendapat. Hal itu dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik karena sebelum diterapkannya media *Kahoot!* peserta didik cenderung pasif dan tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya. Hal lain yang membuat hasil belajar dan keaktifan siswa terus meningkat ke arah yang lebih baik di karenakan adanya sistem reward, dengan adanya sistem *reward* membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar IPS.

Pembelajaran dengan media *Kahoot!* ini banyak membawa dampak positif untuk peserta didik selain peserta didik menjadi mandiri, daya ingatpun menjadi lebih baik, meningkatkan percaya diri, dan juga pembelajaran dengan media *Kahoot!*

menjadi aktif, menyenangkan, dan menarik sehingga pembelajaran di kelas menjadi kondusif dan tidak membuat peserta didik jenuh atau bosan. Dari data hasil pemantauan tindakan dan hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* telah berhasil meningkatkan hasil belajar IPS dan keaktifan peserta didik di kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari siklus 1,2, dan 3 diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta dengan persentase ketuntasan hasil belajar siklus 1 sebesar 42% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 68. Kemudian meningkat pada siklus 2 persentase ketuntasan hasil belajarnya menjadi 67% dengan rata-rata belajar sebesar 74. Lalu pada siklus 3 telah terjadi peningkatan yang lebih baik lagi dengan persentase ketuntasannya menjadi 83% dan rata-rata hasil belajar menjadi 83, hal tersebut telah mencapai target IPH $\geq 80\%$ peserta didik mencapai KKM 72 maka penelitian cukup sampai siklus 3.

Sementara itu, penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta, hasil keaktifan pada siklus 1 menunjukkan masih sedikit peserta didik yang menunjukkan aktif pada kemampuan bertanya sebesar 9%, kemampuan menjawab sebesar 11%, kemampuan berpendapat 14%, dan kemampuan memecahkan masalah 14% karena pada siklus ini di dominasi oleh peserta didik yang kurang aktif. Lalu di siklus 2 peserta didik yang aktif mengalami peningkatan yaitu pada kemampuan bertanya 22%, menjawab 17%, berpendapat 20%, dan memecahkan masalah 20%.

Peserta didik kurang aktif berkurang dan di dominasi oleh peserta didik cukup aktif. Lalu pada siklus 3 peserta didik yang kurang aktif dan cukup aktif sudah berkurang, karena pada siklus 3 ini peserta didik lebih dominan aktif yaitu pada kemampuan bertanya 64%, menjawab 61%, berpendapat 58%, dan memecahkan masalah 56%.

REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, maka peneliti mengajukan saran (1) untuk guru, sebaiknya guru lebih memperkaya wawasan dan ide-ide dalam mengemas materi agar lebih menarik dalam membuat media pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan peserta didik menjadi tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran IPS di kelas, (2) Untuk Peserta Didik perlu dibiasakan untuk menggunakan media *Kahoot!* dalam proses pembelajaran IPS agar dapat terbiasa belajar lebih aktif dan mandiri. Selain itu, media *Kahoot!* ini melatih daya ingat siswa sehingga materi yang telah disampaikan tidak mudah lupa dan juga media *Kahoot!* ini melatih siswa agar lebih percaya diri dan aktif karena siswa dituntut untuk menjelaskan dan mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang ada di dalam media *Kahoot!*, (3) Untuk Peneliti selanjutnya mengenai cara meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik melalui media *Kahoot!* dalam proses kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ibu Dr. Umasih, M. Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Desy Safitri, M.Si sebagai Dosen Pembimbing I dan selaku Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa,

- memberikan petunjuk-petunjuk dan saran kepada penulis serta memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Sujarwo, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, memberikan petunjuk-petunjuk dalam penyusunan skripsi.
 4. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan IPS yang telah membimbing, memberikan inspirasi dan dorongan untuk mengembangkan kemampuan menulis.
 5. Ibu Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 92 Jakarta, yang telah memberikan izin dan bantuannya selama penelitian di SMP Negeri 92 Jakarta.
 6. Bapak Drs. Mangatas HS, M.Pd selaku guru IPS SMP Negeri 92 Jakarta yang telah berkenan membantu memberikan bantuan bimbingan ataupun arahan kepada peneliti dan berkenan menjadi rekan kolaborator selama penelitian. Serta seluruh guru dan karyawan SMP Negeri 92 Jakarta yang telah bekerja sama dalam mendukung proses pengerjaan skripsi ini.
 7. Lebih khususnya lagi, peneliti sangat berterima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ayah Bambang Sumartono dan Ibu Sutinah yang telah memberikan segalanya dalam setiap waktu baik doa, dukungan moril, ataupun material, dan kasih sayangnya yang tidak pernah putus agar putrinya selalu menjadi pribadi yang baik dan semangat.
 8. Kakak yang ku sayangi Ekky Abi Pratama, yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
 9. Ibu Nina Handoko selaku Ketua Beasiswa Women's International Club, Mba Vina, Mba Widia beserta seluruh staf beasiswa WIC Jakarta, terimakasih

- telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Jazakallah khair Muhammad Helmi yang selalu menghibur, menemani, membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini.
 11. Sahabat-sahabat seperjuangan dari awal kuliah sampai saat ini khususnya Dwinda Zahrani, Sanabila Qudwah Amaliah, Paramitha Dewi, dan Firda Aninditya yang senantiasa memotivasi, menghibur dan berjuang bersama kuliah di Universitas Negeri Jakarta hingga detik ini dan juga Fitri Tyas Sari dan Winda teman seperjuangan penyusunan skripsi.
 12. Teman-temanku P.IPS A 2015 dan P.IPS B 2015 yang telah berjuang bersama menyelesaikan tugas akhir yaitu skripsi.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah beserta contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media.

DAFTAR PUSTAKA

- Nuraini, Makrina Tindangen, dan Elsj Theodora Maasawet. 2016. *Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Inquiry dan Permasalahan Siswa Terkait Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi di SMA*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pembangunan Vol. 1 No. 10.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Stige, Signe Hjelen. 2016. *Article: «Kahoot!» as a tool for adjusting teaching to match students' knowledge level and promoting active learning in a lecture setting, Bergen: Department of Clinical Psychology, University of Bergen*.