

Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Aplikasi *Kahoot* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rimba Melintang

Putri Rahmalasari¹ Caska² Mujiono³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: putri.rahmalasari4822@student.unri.ac.id¹ caska@lecturer.unri.ac.id²
mujiono@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot pada mata pelajaran ekonomi kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian yaitu siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang yang berjumlah 26 orang. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan tes. Penelitian ini menggunakan dua siklus yang terdapat beberapa tindakan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian dari hasil belajar terjadi peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I nilai Pre-Test sebesar 65% (17 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 70 dan 35% (9 peserta didik) belum mencapai ketuntasan belajar, nilai Post-Test (22 peserta didik) mencapai ketuntasan belajar dan (4 peserta didik) belum mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus ke II nilai Pre-Test sebesar 73% (19 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM dan 27% (7 peserta didik) tidak mencapai ketuntasan belajar, nilai Post-Test sebesar 100% (26 peserta didik) ketuntasan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang.

Kata Kunci: Penggunaan Kuis Interaktif, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini, perkembangan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan di dunia pendidikan. Inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan lahir seiring dengan berkembangnya teknologi (Naris et al., 2019). Pengaruh dari globalisasi tidak hanya berdampak bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saja, namun juga berdampak pada gaya belajar maupun karakteristik siswa saat ini (Nurul Annisa, 2018). Oleh karena itu, setiap sekolah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi yang setiap waktu semakin pesat.

Dalam menghadapi era globalisasi sangat penting untuk pendidikan meningkatkan sumberdaya manusia yang kreatif dan inovatif. Untuk dapat melahirkan penerus bangsa yang berkualitas, diperlukan perubahan paradigma pembelajaran, pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kualitas Peserta didik dapat dibentuk mulai dari sekolah melalui pembelajaran yang berkualitas juga, kualitas pembelajaran merupakan kesesuaian penggunaan yang meliputi sesuatu, kadar, mutu serta upaya untuk merubah tingkah laku peserta didik kearah yang lebih baik lagi, kualitas pembelajaran dilihat dari tingkah laku belajar peserta didik serta pemahaman berdasarkan standar kompetensi dan indikator yang nantinya harus dicapai, serta kinerja guru yang mendukung proses pembelajaran (Manurung dkk, 2023).

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah saat ini masih terdapat guru yang menggunakan cara konvensional dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah di depan kelas dimana guru hanya monoton menjelaskan materi tanpa mengajak siswa untuk aktif atau bermain dalam proses pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang sangat jarang digunakan oleh para guru. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami materi pembelajaran, siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran dan mereka kurang memperhatikan guru saat menjelaskan karena pada proses pembelajaran ini hanya terjadi komunikasi satu arah. Selain itu hal ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar dari masing-masing siswa.

Metode ceramah yang selama ini masih banyak digunakan dalam menyampaikan materi mempunyai beberapa kelemahan. Diantaranya materi yang dapat dikuasai siswa akan terbatas pada apa yang dikuasai guru, dapat menimbulkan rasa bosan, melalui ceramah sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum, dan ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat menyebabkan terjadinya verbalisme (Ramadhona dkk, 2019). Hamalik dalam Putriana (2019) mengatakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan perubahan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Hal tersebut juga disampaikan Firdaus dalam (Marlina, Caska, & Mahdum, 2017), bahwa hasil belajar yaitu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan apresiasi sebagai bentuk dari hasil belajar. Hasil belajar siswa dibuktikan dari nilai atau angka dari hasil evaluasi guru.

Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi diatas, maka diperlukan pemilihan metode pembelajaran aktif yang tepat oleh guru agar tercapai efektifitas pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menyampaikan materi dengan efektif dan baik adalah dengan menggunakan berbagai media untuk menunjang proses pembelajaran. Media yang digunakan tentu harus disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, maka proses pembelajaran akan lebih kondusif, terjadinya umpan balik, dan tentunya materi pelajaran akan terlihat lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan baik dapat membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi dalam belajar dan lain-lain (Lestari, Gimin, & Mujiono, 2022).

Salah satu media yang dapat digunakan dan dibuat oleh guru yaitu media kuis interaktif berbasis teknologi. Media kuis interaktif merupakan pemanfaatan computer/laptop maupun handphone dalam pembuatan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Menurut (Sumarsono & Murni Sianturi, 2019) ada beberapa alasan mengapa guru perlu mampu mengembangkan media pembelajaran yaitu:

1. Dengan adanya media siswa akan menjadi lebih tertarik dengan materi dalam pembelajaran karena materi yang disampaikan bersifat konkrit berdasarkan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Dalam kelas paralel guru mengalami kesulitan dalam mengulang materi yang sama dengan tema yang telah ditetapkan.
3. Dengan adanya media pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, terutama menggunakan media yang berbasis teknologi dan komputer.

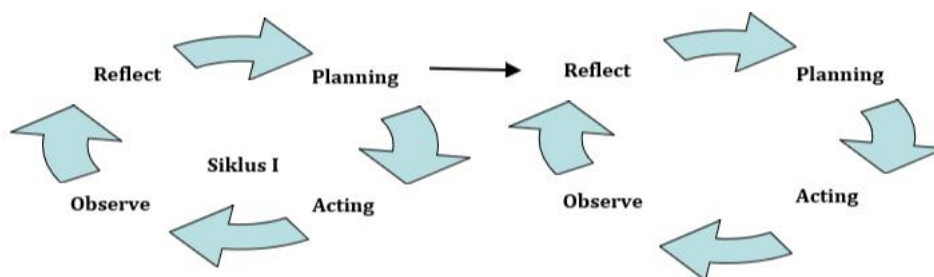
Berdasarkan apa yang telah diuraikan maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Media pembelajaran Kuis Interaktif, yaitu media pembelajaran berupa game dalam bentuk kuis. Media pembelajaran kuis interaktif dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* yang dapat di

download melalui Playstore serta dapat di akses melalui google dengan link yang sudah disediakan. Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan mahasiswa yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapa mereka. Pembelajaran ini berbasis permainan yang memiliki potensi sebagai alat pembelajaran efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.

Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Ekonomi, di kelas X. Mata pelajaran Ekonomi merupakan bagian dari mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mempelajari perilaku baik itu individu ataupun masyarakat dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang tidak terbatas sedangkan alat pemuas kebutuhan terbatas jumlahnya, oleh karena itu dengan pengembangan media ini diharapkan terjadinya hubungan timbal balik antara siswa dengan media dan pembelajaran menjadi menyenangkan (Jalinus & Alim, 2018). Dengan solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Aplikasi *Kahoot* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rimba Melintang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui Penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot pada mata pelajaran ekonomi kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu ilmu yang mengajarkan bagaimana cara membuat suatu penelitian ilmiah yang benar. Penelitian ilmiah adalah kegiatan yang dilakukan dengan aturan yang ketat dan tujuannya untuk membangun pengetahuan yang akhirnya melahirkan ilmu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian dilaksanakan dalam dua Siklus, dimana setiap Siklus terdiri dari empat tahap, yaitu menyusun rancangan tindakan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*) dan refleksi (*Reflecting*). Secara jelas, langkah-langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut (Syahza, 2021).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
(Kemmis & Teggart dalam Suyadi, 2012)

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Rimba Melintang yang beralamat di Jl. Pendidikan Kec. Rimba Melintang Kab. Rokan Hilir Prov. Riau. Sedangkan waktu pelaksanaan dalam penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X-SMA Negeri 1 Rimba Melintang yang berjumlah 26 orang. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah Observasi, Dokumentasi dan juga tes. Tes yang dilakukan peneliti dilakukan dua kali yaitu tes awal yang meliputi Pre-Test dan tes akhir yaitu Post-Test dan kegiatan ini dilakukan dalam dua siklus.

Setelah data terkait hasil belajar mata pelajaran ekonomi diolah, maka selanjutnya data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel beserta penjelasan masing-masing tabel sehingga

mudah untuk dipahami. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan pada bagian pendahuluan. Dengan demikian perlunya dilakukan pemaknaan terhadap hasil pengujian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan menerapkan Penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot. Penelitian ini berlangsung selama 2 kali pertemuan, yaitu sejak tanggal 8 Mei 2023 sampai 22 Mei 2023.

Hasil Belajar Sebelum Menerapkan Penggunaan Media Kuis Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot

Nilai ulangan semester ganjil dijadikan sebagai hasil nilai Pre Test pada siklus I dikarenakan pada nilai ulangan tersebut terdapat 9 orang siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM. Untuk hasil nilai Pre test pada siklus II nilai yang di ambil yaitu nilai dari hasil tes yang dilakukan sebelum penerapan penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot pada siklus II, Untuk melihat data hasil tes awal (Pre Test) siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil Pre Test siklus I

| No | Data | Keterangan |
|-------------|--------------------------------|------------|
| 1 | Jumlah Siswa yang Tuntas | 17 siswa |
| 2 | Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas | 9 siswa |
| Total Siswa | | 26 Siswa |

Sumber: Daftar Nilai SMA Negeri 1 Rimba Melintang

Berdasarkan Tabel dapat dilihat hasil Pre Test menunjukkan bahwa hasil belajar dari 26 siswa hanya 17 siswa yang tuntas sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa. Bila disesuaikan dengan KKM yang telah ditetapkan di SMA Negeri 1 Rimba Melintang bahwa siswa dikatakan berhasil belajarnya apabila memperoleh nilai belajar minimal 70. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada Pre-Test belum tercapai.

Tabel 2. Data Hasil Pre Test siklus II

| No | Data | Keterangan |
|-------------|--------------------------------|------------|
| 1 | Jumlah Siswa yang Tuntas | 19 siswa |
| 2 | Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas | 7 siswa |
| Total Siswa | | 26 Siswa |

Sumber: Daftar Nilai SMA Negeri 1 Rimba Melintang

Berdasarkan Tabel dapat dilihat hasil Pre Test menunjukkan bahwa hasil belajar dari 26 siswa hanya 19 siswa yang tuntas sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa.

Hasil Belajar Setelah Menerapkan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot

Pembelajaran Siklus I

1. Perencanaan. Pada tahap perencanaan ini peneliti merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi. Tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan Penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot. Berikut rencana tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti:

- a. Guru menetapkan kelas penelitian kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang tahun ajaran 2022/2023.
 - b. Guru menetapkan pokok bahasan yang akan disajikan.
 - c. Guru membuat skenario pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi.
 - e. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan anggota tiap kelompok 4-5 siswa dari total jumlah 26 siswa.
 - f. Guru memanggil kelompok, kelompok mengambil LKS berisi sejumlah pertanyaan yang telah disiapkan guru. Setiap kelompok mengerjakan tugas kelompok pada lembar kerja siswa masing-masing, siswa saling membantu satu sama lain.
 - g. Setelah selesai kelompok mempresentasikan hasil kerjanya secara bergiliran, siswa bersama guru membahas jawaban yang diperoleh dan disimpulkannya.
 - h. Guru melakukan evaluasi secara tertulis sebagai kegiatan akhir pembelajaran.
2. Tindakan. Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sebelumnya telah direncanakan. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 12 Mei 2023 sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu:
- a. Kegiatan Awal
 - 1) Guru membuka salam dan berdo'a dan mengabsen siswa.
 - 2) Guru memberikan motivasi.
 - 3) Guru menggali pengetahuan siswa dengan cara memberikan kuis berbasis *kahoot* kepada siswa.
 - 4) Guru menjelaskan pokok bahasan materi yang akan dipelajari.
 - b. Kegiatan inti
 - 1) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok.
 - 2) Guru membagikan LKS yang berisi sejumlah pertanyaan kepada setiap kelompok.
 - 3) Siswa memulai kegiatan Pembelajaran.
 - 4) Guru mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, dimana siswa dalam kelompok harus saling membantu temannya yang lain.
 - 5) Siswa maju kedepan untuk presentasi.
 - c. Penutup
 - 1) Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran. Setelah itu guru mengevaluasi materi yang di telah diajarkan.
 - 2) Guru melakukan tes evaluasi siklus I.
 - 3) Pada kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Adapun untuk melihat hasil belajar siswa pada Siklus I yaitu dengan memberikan tes objektif di setiap akhir pembelajaran. Hasil dari tes objektif tersebut akan menentukan tingkat keberhasilan penelitian Siklus I. Untuk melihat data hasil Post-Test pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Hasil Post-Test Siklus I

| No | Data | Keterangan |
|-------------|--------------------------------|------------|
| 1 | Jumlah Siswa yang Tuntas | 22 siswa |
| 2 | Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas | 4 siswa |
| Total Siswa | | 26 Siswa |

Sumber: Hasil Penelitian di SMA Negeri 1 Rimba Melintang, 2023

Dari tabel di atas dapat dilihat dari 26 siswa pada Siklus I (Post-Test) yang tuntas berjumlah 22 orang dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 orang. Bila dibandingkan dengan hasil belajar pada soal Pre-Test sebelum penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot, terdapat peningkatan jumlah siswa yang hasil belajarnya melebihi KKM. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian lanjutan yaitu Siklus II untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar siswa.

3. Pengamatan. Proses pengamatan atau observasi yang dilakukan pada tahapan ini adalah observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa untuk mengetahui kemampuan siswa dan kinerja guru.
4. Refleksi. Pada tahap refleksi ini, peneliti mengevaluasi kegiatan yang dilakukan pada Siklus I. Peneliti mengingat kembali apa yang menjadi kelemahan atau kekurangan yang terjadi pada Siklus I. Dengan kegiatan refleksi ini nantinya peneliti akan menemukan solusi untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran pada Siklus II. Hasil refleksi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a. Guru diharapkan memberikan gambaran terkait penggunaan agar siswa lebih paham dalam pelaksanaannya.
 - b. Guru diharapkan dapat menguasai kondisi kelas agar siswa dapat fokus dalam mengikuti kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot.
 - c. Guru mencoba kembali menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa di Siklus II.

Pembelajaran Siklus II

1. Perencanaan. Pada tahap perencanaan ini peneliti merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi. Tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan Penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot. Berikut rencana tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti:
 - a. Guru menetapkan kelas penelitian kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang tahun ajaran 2022/2023.
 - b. Guru menetapkan pokok bahasan yang akan disajikan.
 - c. Guru membuat skenario pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi.
 - e. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan anggota tiap kelompok 4-5 siswa dari total jumlah 26 siswa.
 - f. Guru memanggil kelompok, kelompok mengambil LKS berisi sejumlah pertanyaan yang telah disiapkan guru. Setiap kelompok mengerjakan tugas kelompok pada lembar kerja siswa masing-masing, siswa saling membantu satu sama lain.
 - g. Setelah selesai kelompok mempresentasikan hasil kerjanya secara bergiliran, siswa bersama guru membahas jawaban yang diperoleh dan disimpulkannya.
 - h. Guru melakukan evaluasi secara tertulis sebagai kegiatan akhir pembelajaran.
2. Tindakan. Pada Siklus II ini, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sebelumnya telah disesuaikan dengan hasil refleksi dari kegiatan Siklus I. Pelaksanaan tindakan Siklus II ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 19 Mei 2023 sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu:
 - a. Kegiatan Awal

- 1) Guru membuka salam dan berdo'a dan mengabsen siswa.
 - 2) Guru memberikan motivasi.
 - 3) Guru menggali pengetahuan siswa dengan cara memberikan kuis berbasis *kahoot* kepada siswa.
 - 4) Guru menjelaskan pokok bahasan materi yang akan dipelajari.
- b. Kegiatan inti
- 1) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok.
 - 2) Guru membagikan LKS yang berisi sejumlah pertanyaan kepada setiap kelompok.
 - 3) Siswa memulai kegiatan Pembelajaran.
 - 4) Guru mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, dimana siswa dalam kelompok harus saling membantu temannya yang lain.
 - 5) Siswa maju kedepan untuk presentasi.
- c. Penutup
- 1) Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran. Setelah itu guru mengevaluasi materi yang di telah diajarkan.
 - 2) Guru melakukan tes evaluasi siklus I.
3. Pengamatan. Pada Siklus II ini terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dibanding dengan Siklus I. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah menjawab tes soal (Post-Test) yang diberikan peneliti. Data hasil Post-Test pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Data Hasil Post-Test Siklus II

| No | Data | Keterangan |
|-------------|--------------------------------|------------|
| 1 | Jumlah Siswa yang Tuntas | 26 siswa |
| 2 | Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas | 0 siswa |
| Total Siswa | | 26 Siswa |

Sumber: Hasil Penelitian di SMA Negeri 1 Rimba Melintang, 2023

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan pada hasil Post-Test Siklus II.

4. Refleksi. Berikut ini hasil refleksi yang dilakukan pada Siklus II, terlihat adanya perkembangan yang terjadi pada Siklus II tersebut:
- a. Siswa sudah mulai memahami penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi *kahoot* pada materi yang dipelajari.
 - b. Guru mempertahankan suasana belajar yang dapat menyenangkan siswa, seperti aktif dalam bertanya dan menanggapi serta mendiskusikan materi dengan teman.
 - c. Terjadinya peningkatan pada hasil belajar siswa setelah menjawab soal Post-Test. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa sejak menjawab soal Pre-Test, soal Post-Test Siklus I dan terakhir soal Post-Test Siklus II.

Dengan melihat peningkatan yang terjadi pada hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak perlu dilanjutkan ke Siklus berikutnya, dikarenakan hasil belajar yang di capai siswa sudah cukup memuaskan.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dari tanggal 8 Mei 2023 sampai 22 Mei 2023, dengan melakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa menggunakan soal Pre-Test dan Post-Test yang berjumlah 10 soal di pertemuan pertama sebelum penerapan Penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi *kahoot*, Siklus I dan Siklus II setelah penerapan penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi *kahoot* di SMA Negeri 1 Rimba Melintang.

Pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa menjawab soal Post-Test dari hasil Pre-Test sebelumnya yaitu terdapat 22 siswa yang tuntas menjawab soal Post-Test sedangkan pada soal Pre-Test hanya 17 siswa yang tuntas. Kemudian pada Siklus II juga terjadi peningkatan hasil belajar yaitu sebanyak 26 siswa tuntas menjawab soal Post-Test. Hal ini membuktikan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Dengan ini dapat dikatakan bahwa pemilihan metode yang baik pada setiap materi akan membuat siswa nyaman belajar di kelas dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil dari nilai Pre-Test dan Post-Test siklus I dan Siklus II yang di peroleh siswa setelah diterapkannya Penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot, didapatkan hasil belajar siswa yang meningkat. Hal ini dikarenakan siswa telah memahami penerapan metode pembelajaran yang baru mereka terima. Pada penerapan metode ini, siswa dengan antusias saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan memahami bahkan menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Siswa saling bertukar pengetahuan sebagai bentuk kerjasama siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Jawaban atas pertanyaan yang telah dijawab oleh masing-masing siswa dijadikan ukuran tingkat hasil belajar dari pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Merujuk penelitian yang sebelumnya dilakukan (Sari, S. W, 2022) dengan judul "Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartika XX-1 Makassar", dengan hasil penelitiannya yaitu dari hasil kegiatan siklus yang dilakukan terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik, yaitu 59,84, menjadi 74,03 pada siklus I, sedangkan pada siklus II ketuntasan pembelajaran peserta didik menjadi 100% yaitu 77,45, menjadi 82,60. Yuliani, R. (2020) juga pada penelitiannya yang berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Materi Perbedaan, Kesetaraan, Dan Harmoni Sosial Melalui Media Aplikasi Kahoot Bagi Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Semester I SMA Islam Hidayatullah Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021" menemukan bahwa hasil penelitian dari hasil belajar terjadi peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus 1 sebesar 0% (0 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 74 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 20, siklus ke II sebesar 83% (23 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 74 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40.

Hal itu juga sesuai dengan hasil pada penelitian ini, peneliti menggunakan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot dimana peneliti menemukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar dari ranah pengetahuan. Hal ini dibuktikan dari nilai Pre-Test dan Post-Test pada siklus I dan Siklus II yang meningkat. Pada siklus I, nilai Pre-Test sebesar 65% (17 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 70 dan 35% (9 peserta didik) belum mencapai ketuntasan belajar, nilai Post-Test (22 peserta didik) mencapai ketuntasan belajar dan (4 peserta didik) belum mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus ke II nilai Pre-Test sebesar 73% (19 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM dan 27% (7 peserta didik) tidak mencapai ketuntasan belajar, nilai Post-Test sebesar 100% (26 peserta didik) ketuntasan belajar.

Hal yang sulit dialami peneliti selama melakukan penelitian yaitu pada Siklus I, siswa masih kurang memahami penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot karena media dan aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang baru bagi mereka. Siswa menganggap bahwa penggunaan media ini memperbolehkan siswa untuk mencontek jawaban siswa lain padahal dalam penerapan media ini siswa diminta untuk lebih aktif dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran dan terkait pembahasan pada pertanyaan yang tidak dipahami. Untuk kemudahan yang dialami oleh peneliti selama penelitian yaitu peneliti mudah melakukan interaksi dengan siswa di kelas. Selain itu, hal yang menjadi kelemahan pada penelitian ini adalah penelitian ini hanya terfokus melihat hasil belajar dari aspek kognitif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Rimba Melintang, maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot pada mata pelajaran ekonomi kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi dalam penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot dapat dilihat berdasarkan hasil tes awal (Pre-Test) sebelum penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot, hasil tes akhir (Post-Test) setelah melakukan pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II yaitu menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis aplikasi dan hasil analisis terhadap nilai Post-Test Siklus I dan Post-Test Siklus II sebagai berikut: Berdasarkan hasil test awal (Pre-Test) dapat dilihat dari 26 siswa yang tuntas berjumlah 17 orang dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 9 orang. Sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan di SMA Negeri 1 Rimba Melintang bahwa siswa dikatakan berhasil belajarnya apabila memperoleh nilai ketuntasan belajar minimal 70. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada tes awal (Pre-Test) belum tercapai. Berdasarkan hasil Post-Test Siklus I dapat dilihat bahwa dari 26 siswa yang tuntas berjumlah 22 orang dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 orang. Bila dibandingkan dengan hasil belajar pada soal Pre-Test sebelum diterapkannya penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot, terdapat peningkatan jumlah siswa yang hasil belajarnya melebihi KKM. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian lanjutan yaitu Siklus II untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil test awal (Pre-Test) pada siklus II dapat dilihat dari 26 siswa yang tuntas berjumlah 29 orang dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 7 orang. Berdasarkan hasil Post-Test Siklus II dapat dilihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan pada hasil Post-Test Siklus II yaitu 26 siswa. Dengan demikian terjawab hipotesis tindakan dalam penelitian ini, dimana terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot pada mata pelajaran ekonomi kelas X-1 SMA Negeri 1 Rimba Melintang. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri masih ada terdapat kekurangan dalam penerapan metode tersebut.

Dengan demikian, peneliti memberi beberapa rekomendasi sebagai berikut: Bagi Guru; Dengan penelitian ini, diharapkan kepada guru kelas khususnya pada mata pelajaran ekonomi untuk dapat menerapkan penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot ini dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Rimba Melintang. Hasil penelitian ini juga dapat diterapkan oleh guru lain dengan mempertimbangkan berbagai modifikasi sesuai dengan kondisi kelasnya. Bagi Siswa; Dengan penelitian ini, diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan cara belajar dan mengembangkan daya pikir yang kritis serta kreativitas yang ada dalam diri. Sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Bagi Sekolah; Dengan penelitian ini, diharapkan kepada sekolah dapat mendorong terjadinya inovasi pada diri guru, karena guru yang terampil melaksanakan PTK, tentu akan memberikan manfaat bagi sekolah juga kualitas pendidikan untuk para siswa. Bagi Peneliti Selanjutnya; Dengan penelitian ini, diharapkan perlunya dilakukan penelitian lanjutan untuk menyempurnakan rumusan masalah pada penerapan penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi kahoot yang hanya melihat hasil belajar siswa dari ranah kognitif (pengetahuan). Peneliti selanjutnya dapat meneliti penerapan metode ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari dua ranah yang belum diteliti, yaitu ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotor (keterampilan). Serta diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sesuai dengan pedoman yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Jalinus, J., & Alim, J. A. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer pada topik bilangan bulat untuk siswa SD pendidikan matematika FKIP UNRI. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 14-26.
- Lestari, S., Gimin, & Mujiono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran siklus Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif /untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12442-12452.
- Manurung, M. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 8(1), 140-149.
- Marlina, L., Caska, & Mahdum. (2017). Hubungan Minat Baca dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. *Pekbis Jurnal*, 33-47.
- Nasir, M., Fakhruddin, Z., & Prastowo, R. B. (2019). Development of Physics Learning Media Based on Self-Efficacy Use Mobile Augmented Reality for Senior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012018>
- Nurul Annisa, N. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 2(2) 217-229. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/download/10199/9306>
- Putriana, R. 2019. "Penerapan Model Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 8 Teluk Dalam Simeulue". *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya (UNESA)
- Ramadhona, S. F., Caska, C., & Trisnawati, F. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Kundur* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Sari, S. W. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Smk Kartika Xx-1 Makassar. *Educandum*, 8(1), 29-38.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang media interaktif dalam menunjang efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101.
- Syahza, A., & Riau, U. (2021). *Buku Metodologi Penelitian*, Edisi Revisi Tahun 2021.
- Yuliani, R. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Materi Perbedaan, Kesetaraan, Dan Harmoni Sosial Melalui Media Aplikasi Kahoot Bagi Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Semester I SMA Islam Hidayatullah Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 121-132.