





Implementasi Media Pembelajaran Quiz Menggunakan Media Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa
Implementation of Quiz Learning Media Using Kahoot Media to Improve Student Learning Achievement

¹*Chandra Anugrah Putra Putra   & ¹Mursaidi

¹[Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia.](mailto:UniversitasMuhammadiyahPalangkaraya)

ARTIKEL INFO

Diterima
29 Juli 2024

Dipublikasi
11 September 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan aktivitas peserta didik saat menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran pada Siswa Kelas X DKV B SMK Karsa Mulya Palangka raya. (2) Mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan prestasi hasil belajar peserta didik pada Siswa Kelas X DKV B SMK Karsa Mulya Palangka raya setelah memanfaatkan kahoot sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di Kelas X DKV B SMK Karsa Mulya Palangka raya dengan jumlah populasi 39 siswa yang terdiri dari 19 murid laki-laki dan 20 murid perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dengan memanfaatkan kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Keaktifan siswa tersebut dapat dilihat pada tabel 15. Pada Siklus I skor aktivitas siswa sebesar 570 dan meningkat menjadi 736 pada siklus II dengan kategori Sangat Baik. (2) Dengan memanfaatkan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas X DKV B SMK Karsa Mulya Palangkaraya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pretest (tes awal) yang memperoleh ketuntasan klasikal hanya sebesar 35,49%, kemudian pada Siklus I hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 51,28%, pada Siklus II nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 100% yang dimana 100% tersebut sudah memenuhi standar indikator pencapaian penelitian yaitu KKM 70 dengan ketuntasan klasikal 100%

Kata kunci: Media Pembelajaran Quiz, Kahoot, Prestasi.

ABSTRACT

This study aims to: (1) Determine whether or not there is an increase in student activity when using kahoot as a learning medium for Class X DKV B Students of SMK Karsa Mulya Palangka Raya. (2) Determine whether or not there is an increase in student learning achievement for Class X DKV B Students of SMK Karsa Mulya Palangka Raya after utilizing kahoot as a learning medium.

This study uses the Classroom Action Research (CAR) type which was conducted in Class X DKV B SMK Karsa Mulya Palangka Raya with a population of 39 students consisting of 19 male students and 20 female students.

The results of the study show that: (1) By utilizing kahoot as a learning medium, student learning activity can be increased. The student activity can be seen in table 15. In Cycle I, the student activity score was 570 and increased to 736 in Cycle II with the Very Good category. (2) By utilizing kahoot, learning outcomes of Class X DKV B Students of SMK Karsa Mulya Palangkaraya can be improved. The increase can be seen from the results of the pretest (initial test) which obtained classical completeness of only 35.49%, then in Cycle I the classical completeness results obtained were 51.28%, in Cycle II the classical completeness value obtained was 100% where 100% has met the research achievement indicator standards, namely KKM 70 with classical completeness of 100%

Keywords: Learning Media, Kahoot, Achievement.

*e-mail :
drchandra@umpr.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha awal atau dasar perencanaan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia untuk menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan mempengaruhi perubahan yang lebih kompleks dalam kehidupan. Dengan pendidikan diharapkan setiap orang mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang cukup untuk menghadapi persaingan di era reformasi saat ini. Peran pendidik dalam hal ini adalah membantu mengkondisikan peserta didik dalam sikap, perilaku, dan kepribadian yang baik, sehingga menjadi lebih baik bagi dirinya sendiri dan masyarakat.

Ilmu pengetahuan selalu berkembang dan mengalami perubahan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan berkembang sesuai dengan cara berpikir manusia. Seiring berjalannya waktu, perkembangan dan penggunaan teknologi semakin banyak diterapkan di berbagai bidang kehidupan. Pendidikan juga tidak dapat dipisahkan dari hal tersebut. Saat ini banyak kalangan dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah tugas pendidik dan juga untuk meningkatkan kualitas peserta didik agar dapat berkembang. Salah satu faktor yang meningkatkan kualitas siswa adalah dengan adanya alat evaluasi yang dapat membuka pola pikir siswa itu sendiri. Dengan berkembangnya teknologi, penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi nampaknya perlu diterapkan di sekolah untuk membantu pekerjaan guru di sekolah.

Media pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran (Widodo, 2018). Kemudian pemanfaatan multimedia dalam proses belajar mengajar berdampak pada institusi pendidikan tinggi. Multimedia bersifat multi-sensorik yang menstimulasi banyak indera pemirsa secara bersamaan. Sifat interaktifnya memungkinkan guru mengontrol aliran informasi (Yohannes, 2016). Hal

ini digambarkan bahwa dengan menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar akan memberikan dampak positif bagi siswa.

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi melalui berbagai media yang dapat berupa gambar, typesetting, video, media interaktif dan media visual lainnya agar ide yang disampaikan dapat diterima dengan baik, lebih menarik atau sesuai dengan kebutuhan lain ketika diterima oleh penerima pesan.

Salah satu alternatif untuk menarik minat belajar siswa pada pembelajaran DKV dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif adalah dengan menggunakan media Kahoot. Kahoot dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan media pembelajaran DKV karena menarik perhatian siswa dan mudah digunakan. Penilaian digital dalam pendidikan penting dalam hal umpan balik, kontrol terhadap berbagai tingkat pembelajaran dari individu ke individu, dan kualitas pembelajaran yang harus dicapai pada akhir proses penilaian (Çetin, 2018). Salah satu cara untuk memperkenalkan teknologi modern di kelas adalah melalui item gamifikasi yang memungkinkan penggunaan elemen dan prinsip permainan di lingkungan akademik dan kerja (Bullón, 2018). "Kahoot" dapat digunakan untuk beberapa bentuk penilaian termasuk kuis online, survei, dan diskusi, ketiganya memiliki cara bermain yang berbeda. "Kahoot" dapat dimainkan secara individu, namun desain utamanya adalah permainan kelompok. Dengan menerapkan strategi dan menggunakan media pembelajaran yang benar diharapkan mampu meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.

Kahoot merupakan aplikasi kuis *online* berbasis permainan yang sengaja dibuat dan dirancang untuk kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola kuis, diskusi, bahkan survei. Sedang digunakan, Kahoot! memerlukan koneksi internet untuk dapat mengakses konten dan perangkat seperti komputer atau *smartphone* sebagai media pengoperasiannya. Untuk target usia pengguna, Kahoot dapat digunakan untuk anak-anak hingga orang dewasa mulai usia empat tahun ke atas. Awal pengembangan aplikasi ini diawali dengan munculnya pemikiran yang sama dari beberapa pengusaha berbakat untuk menciptakan

pembelajaran yang luar biasa. Mereka adalah Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi web yang mempunyai misi membangun pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui permainan. Melalui aspek-aspek yang terdapat dalam *Kahoot* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, sehingga dapat membuka potensi yang dimiliki setiap siswa. Selain itu dengan penerapan *Kahoot* di kelas dapat mengarahkan penggunaan *gadget* seperti *smartphone* dan *laptop* menjadi lebih bijak dan bermanfaat.

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara terhadap guru di SMK Karsa Mulya Palangkaraya, didapat informasi bahwa selama pembelajaran berjalan, biasanya proses pembelajaran dilakukan selama 45 menit sampai 2x45 menit dan setelah pembelajaran berakhir tidak ada dilakukan proses evaluasi peningkatan prestasi belajar. Sehingga kita tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang baru dijelaskan.

Diperlukan metode baru untuk menciptakan peningkatan hasil belajar yang praktis dan konkrit bagi siswa. Dalam pembelajaran terkadang sekolah harus memaksimalkan potensinya dari segi infrastruktur seperti ketersediaan komputer dan *wifi*. Oleh karena itu, perlu diterapkan sesuatu yang berbeda dalam proses pengambilan nilai dalam pembelajaran berkelanjutan.

Inovasi dalam bidang pendidikan berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan media pembelajaran yang berkembang dan alat evaluasi juga memberikan dampak positif bagi siswa yang semakin semangat belajar. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran *Quiz* sebagai alat untuk meningkatkan prestasi siswa. Alat yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi *online* berbasis *web* dan *smartphone* dimana pendidik dapat membuat kuis berupa soal yang dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin akan diberikan kepada siswa yang terlibat dalam permainan dan akan muncul pada daftar pemain yang tersedia di layar admin.

Penggunaan alat-alat pendidikan TIK, seperti *Kahoot*, menyiratkan bahwa siswa adalah elemen aktif dan penting dalam pengalaman pendidikan, menumbuhkan perhatian, partisipasi dan motivasi.

Aplikasi *Kahoot* dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mengelola dan menyampaikannya kepada siswa. Hal ini menciptakan kondisi pembelajaran yang tidak membosankan serta lebih efektif dan efisien dibandingkan tanpa alat media pengajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1.) Mengetahui efektivitas media pembelajaran *quiz* menggunakan media *Kahoot* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa X DKV B SMK Karsa Mulya Palangkaraya. 2.) Mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa X DKV B SMK Karsa Mulya Palangkaraya yang menggunakan media pembelajaran *quiz* menggunakan media *Kahoot* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *quiz* menggunakan media *Kahoot*.

Kahoot adalah platform yang dikenal karena kemampuannya meningkatkan interaktivitas di kelas melalui pembuatan kuis atau survei, yang dibuat oleh guru untuk tujuan ujian atau penelitian. Format dan akhir *Kahoot* juga dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi kelas dan menilai tingkat kognitif siswa dalam bentuk permainan. (Tsihouridis 2018:604).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Mu'alimin (2014), Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan penelitian yang mengkaji suatu kegiatan pembelajaran yang diberikan tindakan, yang sengaja diperkenalkan di suatu kelas, yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Menurut Diplan dan Setiawan (2018) "Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk melihat kemampuan diri sendiri dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat

ditingkatkan. , aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik dan aktif. Dari pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pengamatan yang dilakukan oleh guru mengenai kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan masalah di kelas atau meningkatkan kualitas siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data penelitian terhadap 39 siswa kelas X DKV B di SMK Karsa mulya Palangkaraya tahun ajaran 2023-2024 adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus setelah menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran pada pelaksanaan pra siklus, berdasarkan hasil pra test dari 39 peserta didik hanya 9 orang yang dapat nilai ≥ 70 dengan ketuntasan 35,49%.

Pada siklus I terdiri dari dua pertemuan berdasarkan hasil data observasi pada pertemuan I siklus I diperoleh hasil data observasi aktivitas guru dengan nilai rata-rata 3,5 dan aktivitas belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 2,37 dengan kriteria baik pada pertemuan 2 siklus I hasil data observasi aktivitas guru meningkat menjadi 3,76 dan aktivitas belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 2,43 dengan hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 69,1 dengan ketuntasan klasikal 51,28% bila dibandingkan dengan hasil pre-test ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 15,79% (dari 35,49% meningkat menjadi 51,28% pada siklus I). Tentunya nilai tersebut masih berada di bawah indikator pencapaian penelitian dengan standar KKM 70 dengan ketuntasan klasikal 80% sehingga peneliti dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan berdasarkan hasil data observasi aktivitas guru pada pertemuan I siklus II memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kategori sangat baik dan aktivitas belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 2,58 dengan kategori baik. Pada pertemuan 2 siklus II hasil observasi aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 4 dan aktivitas belajar peserta didik sebesar 3,14 dengan hasil belajar memperoleh nilai rata-rata 76,15. Dengan ketuntasan klasikal 100% bila dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik

pada siklus I memperoleh peningkatan sebesar 48,72 (Dari 51,28% meningkat menjadi 100% pada siklus II) perolehan nilai tersebut sudah memenuhi indikator pencapaian penelitian dengan standar KKM 70 dengan ketuntasan klasikal 100% sehingga peneliti menghentikan penelitian pada siklus II.

Berdasarkan ulasan di atas tersebut disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada kelas X DKV B SMK Karsa mulya Palangkaraya dengan memanfaatkan media Kahoot sebagai media belajar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X DKV B SMK Karsa mulya Palangkaraya:

1. Dengan memanfaatkan media kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik keaktifan siswa. pada siklus I skor aktivitas siswa sebesar 570 dan meningkat menjadi 736 pada siklus II dengan kategori sangat baik.

2. Dengan memanfaatkan media kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV B SMK Karsa mulya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* (tes awal) yang memperoleh ketuntasan klasikal hanya sebesar 35.49 %. kemudian pada siklus I hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 51,3% pada siklus II nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 100% yang di mana nilai 100% tersebut sudah memenuhi standar indikator pencapaian penelitian yaitu KKM 70 dengan ketuntasan klasikal 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawan, M. Andi & Diplan. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Bullón, J. J. (2018). Analysis of student feedback when using gamification tools in Math subjects. *IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, (18).
- Imiyah, N. H., dan Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot! Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Pathorrahman, Chandra Anugrah Putra, & M. Noor Fitriyanto. (2024). **PENGEMBANGAN MODUL**

PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEKNOLOGI INFORMASI
MENGUNAKAN TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY BERBASIS
ANDROID. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains
Dan Teknologi*, 2(4), 256–271. Retrieved
from

<https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/713>

Putra, C. A., & Witari, S. (2024). Application of Video Media to Improve Student Learning Outcomes in Class III Thematic Learning for Natural Science Subjects at SDN 3 Bukit Tunggal. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 172–175.

<https://doi.org/10.33084/tunas.v9i2.7500>

Rafika Andari. (2020) Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika, Padang Sukmawati, Fatma. 2021. Media Pembelajaran. Surakarta: Tahta Media Grup

Sutirna. (2018). Game Education: Aplikasi Program Kahoot! dalam Tahap Aplikasi Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Semanasriatek.sakaintek.org*

Widodo, S. A. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 154–160.

Yohannes, H. M. G. (2016). Impact of multimedia in Teaching Mathematics. *International Journal of Mathematics Trends and Technology (IJMTT)*, (November).
<https://doi.org/10.14445/22315373/IJMTT-V39P510>