



PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII B SMP NEGERI 15 SEMARANG

Fahrul Iqwan, Nursodik, Ferani Mulianingsih✉

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Januari 2024
Direvisi: Maret 2024
Diterima: April 2024

Keywords:

*Improved Learning
Outcomes; Kahoot Learning
Media*

Abstrak

Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran memiliki tanggung jawab yang besar karena guru berpengaruh besar terhadap proses dan pencapaian atau hasil belajar. Permasalahan yang ditemui peserta didik kelas VIII B yaitu berkaitan dengan kondisi kelas yang kurang kondusif, kurangnya minat belajar, serta hasil belajar peserta didik yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* pada materi konflik dan integrasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B SMP N 15 Semarang yang berjumlah 34 opeserta didik. Alat pengumpulan data yaitu menggunakan lembar observasi dan tes. Teknik analisis yaitu analisis deskriptif dengan menggunakan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran ips pada materi konflik dan integrasi dengan media *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan skor *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

Abstract

Teachers as managers of learning activities have a great responsibility because teachers have a great influence on the process and achievement or learning outcomes.. The problems encountered by class VIII B students are related to less conducive classroom conditions, lack of interest in learning, and low student learning outcomes. This study aims to determine the improvement of student learning outcomes by using kahoot learning media on conflict and integration materials. The research method used is classroom action research which is carried out in two cycles. The subjects in this study were 34 students of grade VIII B SMP N 15 Semarang. Data collection tools use observation sheets and tests. The analysis technique is descriptive analysis using N-Gain. The results showed that social studies learning on conflict material and integration with kahoot media can improve student learning outcomes with pre-test and post-test scores that increase in each cycle.

© 2024 Sosioliium, Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: jurnalsosioliumpips@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik dalam kehidupan keluarga maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Indonesia termasuk salah satu negara berkembang yang sedang gencar melaksanakan program pembangunan, baik itu pembangunan fisik ataupun pembangunan non fisik. Seiring dengan lajunya pembangunan maka pendidikan memiliki peranan yang sangat penting, pelaksanaannya membutuhkan tenaga ahli yang cakap dan terampil. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk mencapai suksesnya pembangunan di Indonesia sehingga diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yang akan membentuk peradaban manusia yang bermartabat.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang tersebut jelas mengantarkan peserta didik menuju manusia yang memiliki potensi secara menyeluruh. Upaya yang dilakukan untuk mencapai itu semua atau terealisasinya pendidikan yang sesuai dengan harapan undang-undang tersebut melibatkan berbagai pihak, terutama guru. Sejatinya guru yang diharapkan adalah guru yang mempunyai keahlian di bidangnya dan bukan guru yang mempunyai latar belakang berbeda.

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru. Pengembangan kualitas manusia ini menjadi suatu keharusan, terutama dalam memasuki era

globalisasi saat ini, agar generasi muda Indonesia tidak menjadi korban dari globalisasi itu sendiri. Pendidikan yang berorientasi pada kualitas tersebut menghadapi berbagai tantangan yang tidak dapat dikejar dengan cara-cara konvensional yang selama ini dipakai oleh sekolah.

Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran memiliki tanggung jawab yang besar karena guru berpengaruh besar terhadap proses dan pencapaian atau hasil belajar. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan atau keterampilan yang relevan dengan keilmuannya serta memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas agar mampu mengatasi persoalan yang dihadapi, berbagai masalah yang muncul dari pengalaman mengajar mengharuskan para guru mencari solusinya. Salah satu permasalahan tersebut berkaitan dengan media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk terampil dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif dan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 1997:3). Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Berdasarkan berbagai definisi media pembelajaran dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi dengan perantara yang digunakan guru untuk proses pembelajaran yang tujuan adalah agar dapat memperkaya dan memperdalam proses belajar-mengajar di kelas, dengan menggunakan media interaksi antar guru, peserta didik dan pembelajaran terjalin dengan baik. Media pembelajaran umumnya dibagi menjadi media audio, media visual, dan media

audio-visual. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti strip (film bingkai), *slides* (film bingkai) foto, peta, gambar atau lukisan, dan cetakan. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena gabungan dari media auditif dan media visual.

Menurut (Ulfah, 2019) media visual memiliki pengertian yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-grafis dan media visual non-cetak. Pada setiap kali penyajian bahan pengajaran semestinya guru menggunakan media pengajaran seperti lembaran balik, papan panel, proyektor, dan lain sebagainya. Jadi, inti pengajaran visual ini adalah dipergunakan beberapa alat/bahan media pengajaran antara lain melalui gambar-gambar peragaan dan foto-foto (Mayasari dkk, 2021:174). Maka dapat disimpulkan bahwa media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga peserta didik dapat melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan dalam proses pembelajaran.

(Sudjana, 2004) mengemukakan bahwa belajar atau yang disebut juga dengan *learning* adalah perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman. Belajar secara sederhana dikatakan sebagai proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu. Perubahan yang terjadi harus secara relatif bersifat menetap (permanen) dan tidak hanya terjadi pada perilaku yang sat ini nampak (*immediate behavior*), tetapi perilaku yang mungkin terjadi di masa mendatang (*potential behavior*), oleh karena itu perubahan-perubahan terjadi karena pengalaman (Iska, 2012:65). Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari

kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Observasi pra-siklus pada kelas VIII B ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya yaitu kondisi kelas yang kurang mendukung kondusivitas kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran IPS di kelas VIII B dilaksanakan setiap hari Rabu pada jam pelajaran ke 6-7, sekitar pukul 10.50 - 12.10 WIB atau di siang hari. Kondisi kelas pada jam tersebut sangat tidak kondusif dengan suhu ruang yang panas sehingga berpengaruh pada minat belajar peserta didik. Permasalahan kedua yaitu pembelajaran ips dilaksanakan setelah mata pelajaran PJOK (olahraga). Hal itu membuat peserta didik sudah kehilangan stamina dan fokusnya karena telah mengikuti kegiatan olahraga yang terkadang cukup menguras energi dan melelahkan. Permasalahan ketiga yaitu hasil belajar peserta didik yang cukup rendah, hal tersebut ditunjukkan ketika dilakukan evaluasi pembelajaran di akhir kegiatan, sebagian besar peserta didik tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi pembelajaran, selain itu nilai yang diperoleh peserta didik dari asesmen sumatif juga cukup rendah hanya sebagian kecil peserta didik yang memperoleh nilai di atas (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) KKTP sedangkan sebagian besar masi di bawah KKTP mata pelajaran ips yang ditentukan sekolah.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Tindakan intervensi yang dilakukan yaitu penggunaan media pembelajaran berupa *website* bernama *kahoot*. Penulis merencanakan penelitian tindakan kelas dan mempersiapkan instrumen serta perangkat pembelajaran, yang dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian

tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mencakup pengumpulan data berupa *pre-test* dan *post-test* yang diintegrasikan dalam *website kahoot*. Langkah selanjutnya yaitu pengolahan data yang meliputi interpretasi, klasifikasi, dan analisis data mengenai penerapan media pembelajaran *kahoot* untuk mata pelajaran ips di kelas VIII B SMP N 15 Semarang.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri dari rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus tersebut dapat berhenti jika 90% peserta didik mencapai nilai lebih dari 80, sesuai dengan KKTP yang berlaku pada mata pelajaran ips di SMP N 15 Semarang. Empat kegiatan utama yang terdapat di setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B SMP N 15 Semarang yang berjumlah 34 orang peserta didik. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII-B SMP N 15 Semarang. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret - Mei 2024. Proses penelitian dilakukan secara bertahap, dimulai dari observasi pra- penelitian, perencanaan PTK, persiapan instrumen dan perangkat pembelajaran, pelaksanaan *pre-test*, pengumpulan data, pelaksanaan *post-test*, pengolahan data, serta penyusunan laporan dan artikel PTK. Timeline pelaksanaan PTK dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Timeline Pelaksanaan PTK

No.	Kegiatan	Maret			April					Mei	
		3	4	5	1	2	3	4	5	1	2
1.	Observasi pra-penelitian										
2.	Perencanaan PTK										
3.	Persiapan instrumen dan perangkat pembelajaran										
4.	Pengumpulan data										
5.	Pengolahan data										
6.	Penyusunan laporan dan artikel PTK										

Sumber: Data PenelitianTindakan Kelas, Tahun 2024.

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan test (*Pre-Test* dan *Post-Test*). Data yang diperoleh dari instrumen penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dari setiap siklus dengan menggunakan *N-Gain* untuk melihat selisih antara *pre-test* dengan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Temuan Pra-Siklus

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan melakukan observasi awal di kelas VIII B SMP N 15 Semarang, sebelum diadakan penelitian penulis melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Analisis kebutuhan yang dilakukan telah memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi belajar peserta didik. Analisis kebutuhan meliputi wawancara dengan guru pamong dan melakukan observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran ips di kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, serta hasil belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran ips di SMP N 15 Semarang. Hasil wawancara yaitu metode pembelajaran ips yang selama ini dilakukan oleh guru pamong yaitu metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab.

Guru pamong menganggap bahwa gaya belajar tiap peserta didik berbeda-beda sehingga membuat guru pamong sukar untuk menemukan media dan metode pembelajaran yang tepat yang disukai oleh peserta didik. Peserta didik juga cenderung pasif selama mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, yang berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik. Guru pamong jarang menggunakan media serta alat- alat yang menunjang dalam proses pembelajaran ips dan hanya berfokus pada buku teks saja. Guru pamong juga menyampaikan bahwa hasil evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran relatif rendah karena cukup banyak peserta didik yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran atau KKTP yang ditentukan sekolah. Observasi pra-penelitian yang dilakukan

oleh penulis pada tanggal 13 Maret 2024 ketika pembelajaran ips berlangsung di kelas VIII B pada jam pelajaran ke 6-7 juga menghasilkan beberapa poin yang menjadi permasalahan yang ditemui oleh guru. Permasalahan pertama yaitu kondisi kelas yang kurang mendukung kondusivitas pembelajaran. Kondisi ruang kelas ketika pembelajaran ips berlangsung pada jam pelajaran ke 6-7, yang notabene pada siang hari, sangat panas dan terasa gerah. Suhu ruang kelas yang panas menyebabkan peserta didik merasa gerah dan akhirnya berdampak pada peserta didik yang terlihat kurang fokus dan tidak konsentrasi.

Permasalahan kedua yaitu pembelajaran ips dilaksanakan setelah mata pelajaran PJOK (olahraga). Hal itu membuat peserta didik sudah kehilangan stamina dan fokusnya karena telah mengikuti proses olahraga yang terkadang cukup menguras energi dan melelahkan. Peserta didik terlihat cukup letih karena sebelumnya sudah berolahraga selama tiga jam pelajaran, bahkan ada beberapa peserta didik yang terlihat tertidur namun langsung ditegur dan segera membasuh wajah di luar.

Permasalahan ketiga yaitu hasil belajar peserta didik yang relatif rendah. Kondisi tersebut terlihat ketika guru pamong melakukan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan pertanyaan secara acak kepada peserta didik, terlihat para peserta didik ragu dan enggan untuk menjawab, bahkan terdapat peserta didik yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru pamong. Disamping itu rendahnya hasil belajar juga terlihat dari nilai hasil ulangan harian pada pertemuan sebelumnya, dari total 34 peserta didik hanya beberapa saja yang mendapat nilai tuntas di atas KKTP.

b. Temuan Siklus 1

Siklus pertama dilaksanakan pada hari rabu 17 April 2024 pukul 10:50-12:10 dengan materi konflik dan integrasi. Secara sistematis proses pembelajaran siklus 1 dapat digambarkan sebagai berikut:

Kegiatan Pendahuluan

Penulis memasuki ruangan kelas dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, menempatkan

diri di kursi yang disediakan, kemudian penulis menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran peserta didik. Selanjutnya penulis mengajak peserta didik untuk melakukan *ice-breaking* “UP-CLAP- BOOM”. Setelah *ice-breaking*, penulis melakukan apersepsi dan memutar video motivasi, yang dilanjutkan dengan mengajak peserta didik untuk menghayati tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Sebelum penelitian dimulai dan memasuki kegiatan inti, penulis menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengisi soal *pre-test* terlebih dahulu guna mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Soal *pre-test* dibuat dalam bentuk *Kahoot* sehingga peserta didik cukup *login* dan memasukkan kode menggunakan akun email masing-masing lalu langsung menjawab soal-soal *pre-test*.

Kegiatan Inti

Setelah *pre-test* dilaksanakan, penulis membagi peserta didik menjadi 8 kelompok dan menjelaskan bahwa peserta didik akan mengerjakan LKPD secara berkelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan LKPD dengan topik yang berbeda. Kemudian penulis mengajukan pertanyaan pemantik dan menayangkan gambar serta video yang relevan dengan materi konflik dan integrasi. Penayangan gambar dan video dalam bentuk *slide* presentasi dan ditayangkan melalui LCD proyektor. Penulis juga memberikan pengantar mengenai materi konflik dan integrasi lalu diselingi dengan tanya jawab interaktif. Terdapat 1-2 peserta didik yang menjawab pertanyaan dari penulis. Penulis juga melakukan tanya jawab dengan peserta didik selama kegiatan mengamati video. Setelah itu, penulis membagikan LKPD dan menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok. Selama proses diskusi dan pengerjaan LKPD, penulis berkeliling untuk memantau jalannya diskusi serta melakukan observasi kegiatan peserta didik. Setelah proses diskusi dan pengerjaan LKPD selesai, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan LKPD yang telah dikerjakan.

Kegiatan Penutup

Penulis melakukan evaluasi pembelajaran dengan mengajukan beberapa

pertanyaan secara acak kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran. Selanjutnya penulis menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal *post-test* melalui *kahoot* yang ditayangkan di depan kelas. Teknis pengerjaan *post-test* sama seperti pengerjaan *pre-test*. Setelah *post-test* selesai dikerjakan, penulis bersama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dan merefleksikan kegiatan pembelajaran. Kemudian penulis menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan aktivitas yang akan dilakukan peserta didik. Penulis mengucapkan salam penutup dan meninggalkan ruang kelas.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dan pada saat siklus I berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot*, diperoleh catatan sebagai berikut. Pada saat pengerjaan *pre-test*, peserta didik mengerjakan dengan waktu yang cukup lama dan terlihat beberapa peserta didik yang membuka buku catatan atau buku teks. Terlihat juga peserta didik yang bertanya kepada temannya yang lain mengenai jawaban beberapa butir soal *pre-test*. Penulis berkali-kali mengingatkan kepada peserta didik untuk mengerjakan *pre-test* secara mandiri sesuai pemahaman peserta didik, namun masih saja ditemui beberapa peserta didik yang mengerjakan dengan bertanya pada teman dan membuka buku catatan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas masih kurang kondusif. Selama kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus mencermati penjelasan dari penulis dan sibuk dengan kegiatan lain (memainkan *smartphone*). Selain itu juga terdapat peserta didik yang meletakkan kepalanya di meja dengan posisi setengah tertidur. Ketika proses diskusi berlangsung, terlihat beberapa peserta didik yang kurang berpartisipasi. Peserta didik tersebut nampak sibuk dengan kegiatan lain, yaitu memainkan *smartphone*. Saat presentasi juga terlihat peserta didik yang ragu untuk mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD dan mempresentasikan dengan intonasi suara yang kecil. Pada kegiatan penutup, peserta didik belum dapat menyimpulkan materi pembelajaran

dengan tepat dan terdapat beberapa peserta didik yang tidak dapat menjawab pertanyaan evaluasi dari penulis. Pengerjaan *post-test* juga memakan waktu yang cukup lama karena beberapa peserta didik tidak bisa *login*. Hasil pengerjaan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Siklus 1

Siklus I	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Nilai Tertinggi	80	90
Nilai Terendah	40	60
Jumlah	2020	2360
Rata-Rata	59,4	69,4
<i>N-Gain</i>	0,2	

Sumber: Data Penelitian Tindakan Kelas Tahun 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil nilai tertinggi *pre-test* yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 40. Rata-rata nilai *pre-test* yaitu 59,4. Nilai tertinggi *post test* yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 60 dengan rata-rata nilai sebesar 69,4. Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari hasil *post-test*, dimana rata-rata nilai *post-test* adalah 69,4 dan belum mencapai KKTP yaitu 80. Jika diukur dengan *N-Gain*, kemampuan peserta didik sebesar 0,2 dengan kategori rendah. Namun penelitian ini harus dilanjutkan pada siklus II, karena belum mencapai ketuntasan hasil belajar (90% peserta didik mencapai nilai lebih dari 80) yang diharapkan oleh penulis, karena hasil *post-test* pada siklus I menunjukkan bahwa hanya 16% peserta didik yang memperoleh nilai diatas atau sama dengan 80.

Penulis melakukan refleksi setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran di siklus I. Penulis menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* cukup efektif dan peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis penyebab terjadinya konflik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun penggunaan media pembelajaran *kahoot* ini juga masih ada sedikit kekurangan yaitu ada beberapa Peserta didik yang terkendala dalam mengakses *website kahoot*, penyebabnya ada beberapa macam yaitu kendala

teknis pada *handphone* pribadi maupun juga adanya *trouble* pada *kahoot* itu sendiri.

c. Temuan Siklus 2

Siklus kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 April 2024 pukul 10.50 - 12.10 WIB dengan membahas materi konflik dan integrasi. Kegiatan pembelajaran di siklus II dimulai dari kegiatan pendahuluan hingga kegiatan penutup. Proses atau teknis kegiatan juga sama dengan siklus I, hanya saja penulis memberikan variasi *ice-breaking*, memutar video motivasi yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dan pada saat siklus II berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot*, diperoleh catatan sebagai berikut. Pada saat pengerjaan *pre-test*, peserta didik mengerjakan dengan waktu yang relatif cepat dan tepat waktu sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Peserta didik juga mengerjakan secara mandiri dan tidak bertanya kepada teman atau membuka buku catatan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas terlihat kondusif dan jauh lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Ketika proses diskusi berlangsung, seluruh peserta didik juga sangat antusias dan bersemangat mengikuti *ice-breaking*. Selama kegiatan pembelajaran, hampir seluruh peserta didik fokus dan memperhatikan penjelasan materi dari penulis. Ketika proses diskusi berlangsung, seluruh peserta didik berpartisipasi aktif dan berkontribusi untuk kelompok. Pembagian tugas dalam setiap kelompok juga dilakukan dengan baik dimana setiap peserta didik melaksanakan tugasnya dengan baik dan bertanggung jawab. Presentasi juga berlangsung dengan lancar dimana peserta didik aktif bertanya dan menanggapi peserta didik lainnya. Pada kegiatan penutup, peserta didik mampu menyimpulkan materi pembelajaran dengan tepat dan mampu menjawab pertanyaan evaluasi dari penulis. Pengerjaan *post-test* juga sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan saat penelitian siklus II, dapat diketahui bahwa tindakan yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* telah sesuai dengan perencanaan yang dibuat. Hal

tersebut disebabkan karena peserta didik sudah mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang cukup variatif. Pembelajaran juga telah berpusat pada peserta didik dimana peserta didik aktif dan interaktif selama proses pembelajaran, bertanggung jawab dan berkontribusi bagi kelompok, serta tidak ragu untuk bertanya dan berpendapat. Nilai hasil pengerjaan *pre-test* dan *post test* siklus 2 dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Nilai Siklus 2

Siklus II	Pre-Test	Post-Test
Nilai Tertinggi	90	90
Nilai Terendah	50	70
Jumlah	2200	2900
Rata-Rata	64,7	85,3
N-Gain	0,6	

Sumber: Data Penelitian Tindakan Kelas Tahun 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dari *pre-test*, sebesar 90 dan nilai terendah yaitu 50 dengan rata-rata 64,7. Sedangkan nilai tertinggi dari *post-test* yaitu 90 dan nilai terendah sebesar 70 dengan rata-rata sebesar 85,3. Karena rata-rata nilai *post-test* menunjukkan hasil yang cukup baik, yaitu sebesar 85,3 maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII B dengan menggunakan media *kahoot* meningkat secara signifikan jika dibandingkan dengan siklus I. Rata-rata nilai tersebut juga telah melampaui nilai 80 yang menjadi KKTP mata pelajaran ips di SMP N 15 Semarang. Hasil dari siklus II telah mencapai 95%, dimana sebagian besar peserta didik telah memperoleh nilai melampaui 80 pada *post-test* sehingga tindakan dapat berhenti di siklus II dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II, pembelajaran materi konflik dan integrasi dengan menggunakan media *kahoot* telah mencapai hasil yang diharapkan dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, yang mengindikasikan bahwa peserta didik memahami materi konflik dan integrasi dengan

menggunakan media *kahoot*. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata pada *pre-test* siklus I sebesar 59,4 dan meningkat menjadi 69,7 pada *post-test*. Nilai rata-rata pada *pre-test* dan *post-test* siklus II juga mengalami peningkatan secara signifikan dimana nilai rata-rata *pre-test* siklus II sebesar 64,7 dan meningkat pada *post-test* menjadi 85,3. Mengacu pada hasil yang telah dicapai pada siklus II, maka penelitian dan tindakan intervensi dapat dihentikan atau tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

d. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian, wawancara dengan guru pamong, observasi selama kegiatan pembelajaran, dan hasil tes peserta didik, kelas VIII B memiliki peserta didik dengan karakteristik yang beragam dan cenderung mendengarkan penjelasan materi dari guru kemudian dicatat di buku catatan. Secara keseluruhan, pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dengan menggunakan media *kahoot* telah berpusat pada peserta didik atau dapat dikatakan peserta didik lebih aktif dibandingkan guru (penulis), meskipun hal tersebut tidak dilakukan oleh seluruh peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga bervariasi dan cukup menyenangkan karena diawali dengan *ice-breaking*. Peserta didik terlihat bersemangat dan antusias mengikuti *icebreaking*. Peserta didik juga melakukan proses diskusi dan presentasi dengan cukup baik walaupun terdapat beberapa peserta didik yang kurang berpartisipasi. Namun kegiatan pembelajaran di siklus I ini belum sepenuhnya berhasil karena berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, masih banyak peserta didik yang belum melampaui KKTP atau belum memperoleh nilai 80. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika 90% peserta didik memperoleh nilai di atas 80. Dengan kata lain, indikator keberhasilan belum tercapai sehingga penelitian dan kegiatan pembelajaran perlu dilanjutkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dan hasil tes peserta didik pada siklus II, peserta didik kelas VIII B sudah mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis dan sudah mulai

terbiasa dengan penggunaan media *kahoot*. Hasil *pre-test* dan *post-test* pada siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Hal tersebut dimungkinkan karena peserta didik telah dapat memperkirakan jawaban yang benar dari soal *pre-test* dan *post-test* dengan berkaca pada siklus sebelumnya. Selain itu, karena peserta didik sudah mulai terbiasa dengan penggunaan media *kahoot*, peserta didik juga dapat memahami materi konflik dan integrasi secara lebih maksimal dan lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.

Secara keseluruhan, pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II dengan menggunakan media *kahoot* telah berpusat pada peserta didik secara maksimal atau dapat dikatakan peserta didik lebih aktif dibandingkan guru (penulis). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga lebih bervariasi dibandingkan siklus sebelumnya sehingga minat belajar peserta didik cukup tinggi, bersemangat, antusias, dan fokus selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan diskusi dan presentasi juga berjalan dengan sangat baik jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya karena peserta didik terlihat aktif dan tidak ragu untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Kegiatan pembelajaran di siklus II ini dapat dikatakan berhasil karena berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, seluruh peserta didik telah melampaui KKTP atau telah memperoleh nilai di atas 80. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika 90% peserta didik memperoleh nilai di atas 90, sehingga tidak perlu untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya.

SIMPULAN

Pembelajaran ips pada materi konflik dan integrasi menggunakan media pembelajaran *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik kelas VIII B mengalami peningkatan dan memperoleh nilai di atas KKTP karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif berupa *kahoot*. Media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, antusiasme dan keaktifan peserta didik, serta membantu peserta didik untuk

memahami materi konflik dan integrasi secara lebih optimal. Pembelajaran pun menjadi lebih hidup dan berpusat pada peserta didik karena terdapat variasi kegiatan serta tidak terpaku pada media dan metode pembelajaran yang monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iska, Zikri Neni. (2011). *Perkembangan Peserta Didik Perspektif Psikologi*. Jakarta: Kizi Brothers.
- Mayasari, dkk. (2021). *Pengaruh Media Visual pada Materi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92-100.