

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ MENGGUNAKAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Tuti Kurnia¹, Yogi Fernando², Arifan Ananda³, Arifmiboy⁴

Email: toethy.thy@gmail.com¹, yogifernandez94@gmail.com², ananda.arifan@gmail.com³,
arifmiboy@iainbukittinggi.ac.id⁴

UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan prestasi hasil belajar peserta didik pada Siswa Siswa Kelas VI di SDN 12 Kuok III Koto Kecamatan Matur setelah memanfaatkan kahoot sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas VI SD Negeri 12 Kuok III Koto dengan jumlah populasi siswa 14 orang yang terdiri dari 7 orang siswa laki laki dan 7 orang siswa Perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar memanfaatkan aplikasi Kahoot. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pretest yang memperoleh ketuntasan hanya sebesar 35,70 %. Kemudian pada siklus 1 hasil ketuntasan yang diperoleh adalah 78,50 %, pada siklus II nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 100 % yang mana telah meemnuhi standar indicator pencapaian penelitian yaitu dengan kriteria ketuntasan minimal 70.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Quis, Kahoot, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an increase in the achievement of achievement of student learning outcomes in Class VI Students at SDN 12 Kuok III Koto, Matur District after utilising kahoot as a learning media. This research uses the type of Classroom Action research (PTK) which was conducted in class VI of SD Negeri 12 Kuok III Koto with a total population of 14 students consisting of 7 students. population of 14 students consisting of 7 male students and 7 female students. female students. The results showed that there was an increase in learning achievement using the Kahoot application. This improvement can be seen from pretest results which obtained completeness only by 35.70%. Then in cycle 1 the completeness result obtained was 78.50%, in cycle II the classical completeness value obtained was 100%.

Keywords: Learning Media Quis, Kahoot, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri seseorang, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Pendidikan tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga terjadi dalam berbagai aspek kehidupan, seperti keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Dengan mendapatkan pendidikan, diharapkan setiap individu memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup untuk menghadapi persaingan di era reformasi saat ini. Dalam situasi seperti ini, tugas pendidik adalah membantu siswa mengembangkan sikap, perilaku, dan kepribadian yang baik sehingga mereka dapat menjadi bagian yang lebih baik dari masyarakat dan diri mereka sendiri.

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 (Yanti & Fitria, 2019).

Penggunaan teknologi informasi di zaman globalisasi dan era digital ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang sangat vital oleh masyarakat, sehingga perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan maju serta mendapat minat yang sangat baik oleh masyarakat. Perkembangan teknologi informasi yang ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan. Salah satunya berdampak positif dalam bidang pendidikan (Basori, 2013; Herlambang & Hidayat, 2016) yang mengakibatkan mutu pendidikan meningkat (Nasrullah, Ende, 2017).

Efektivitas pembelajaran tidak akan tercapai, untuk mengatasi hal tersebut pendidik harus mampu mengelola kelas sehingga kondisi kelas menjadi nyaman serta menguntungkan bagi peserta didik. Pengondisian kelas ini agar dilakukan dengan cara pendidik menggunakan serta memanfaatkan aplikasi dan multimedia yang menunjang pembelajaran secara efektif. Pemanfaatan multimedia dalam proses belajar mengajar berdampak pada pendidikan. Multimedia bersifat multi-sensorik yang menstimulasi banyak indera pemirsa secara bersamaan. Sifat interaktifnya memungkinkan guru mengontrol aliran informasi (Gebreyohannes et al., 2016)

Kahoot merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Kahoot! awalnya merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013. Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, Kahoot dilempar ke publik dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun terutama para pendidik dan peserta didik dengan prasyarat adanya koneksi internet. Kahoot menyediakan 2 laman yang berbeda untuk penggunaannya. Pendidik yang akan memberikan asesmen dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sementara peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/> (Ummah, 2019)

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.

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 (Yanti & Fitria, 2019)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sindi dan kawan-kawan menyimpulkan bahwa penggunaan asesmen berbasis kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan data pretest motivasi belajar fisika peserta didik yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 102,13 berada pada kategori sedang. Sedangkan hasil data post-test yang diperoleh yaitu sebesar 126,50 berada pada kategori sangat tinggi. (Sindi et al., 2023)

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 12 Kuok III koto didapat informasi bahwa evaluasi prestasi belajar masih dilakukan dengan konvensional sehingga 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 computer, gadget dan wifi. Oleh karena itu, perlu diterapkan sesuatu yang berbeda dalam proses pengambilan nilai dalam pembelajaran berkelanjutan.

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 mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa kelas VI SD negeri 12 Kuok yang menggunakan media pembelajaran quiz menggunakan media Kahoot dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran quiz menggunakan media Kahoot.

METODE 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 tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data penelitian terhadap 14 siswa kelas VI SD Negeri 12 Kuok III koto tahun Ajaran 2024-2025 adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap

siklus setelah menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran pada pelaksanaan pra siklus, berdasarkan hasil pra test dari 14 peserta didik hanya 5 orang yang dapat nilai ≥ 70 dengan ketuntasan 35,70% dengan nilai rata rata 56,07.

Pada siklus 1 hasil belajar siswa memperoleh nilai rata rata 69,28 dengan ketuntasan klasikal 78,50 %. Bila dibandingkan dengan hasil pretest ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 42,80 % (dari 35,70% meningkat menjadi 78,50 % pada siklus I). Tentunya nilai tersebut masih di bawah KKTP 70 dengan nilai rata rata 69,28 sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II berdasarkan hasil tes diperoleh nilai rata rata 89,28 dengan ketuntasan klasikal 100% (bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh peningkatan sebesar 21,5 (dari 78,50 meningkat menjadi 100%). Perolehan nilai tersebut telah mencapai Kriteria ketuntasan 70 dengan ketuntasan klasikal 100% sehingga peneliti menghentikan penelitian pada siklus II.

Berdasarkan ulasan di atas disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada kelas VI SD Negeri 12 Kuok III Koto memanfaatkan media Kahoot sebagai media belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VI SD Negeri 12 Kuok III Koto kecamatan Matur yaitu dengan memanfaatkan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pre test (tes awal) yang memperoleh nilai ketuntasan klasikal hanya sebesar 35,70 % Dengan nilai rata rata 56,07. Kemudian pada siklus I hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh hasil ketuntasan sebesar 78,50% dengan nilai rata rata 69,28. Pada siklus II nilai ketuntasan klasikal adalah 100% dengan nilai rata rata 89,28.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Dikelas VII SMP Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1935-1940.
- GebreYohannes, H. M., Hadi Bhatti, A., & Hasan, R. (2016). Impact of multimedia in Teaching Mathematics. *International Journal of Mathematics Trends and Technology*, 39(1), 80–83. <https://doi.org/10.14445/22315373/ijmtt-v39p510>
- Nasrullah, Ende, & S. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Edmodo pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis. *SYMMETRY. Pasundan Journal of Research on Mathematics Learning and Education*, 2(1), 1–10.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Sindi, S., Nurlina, N., & Marisda, S.Pd., M.Pd, D. H. (2023). Efektivitas Pembelajaran Dengan Assesmen Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 9(2), 314. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i2.19315>
- Ummah, M. S. (2019). IMPLEMENTASI KAHOOT! SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Yanti, M., & Fitria, L. (2019). Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 80–86.