



Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Rendi Agus Dermawan^{1a}, Tyas Masito Mutiara^{2b}, Kurnisar^{3c}

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

e-mail: ^arendiad99@gmail.com, ^btyasmutiara50@guru.sma.belajar.id, ^ckurnisar@fkip.unsri.ac.id

Received: 4 Juli 2023; Revised: 1 September 2023; Accepted: 25 Oktober 2023

Abstract: *The purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes using the Kahoot application in class XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang. The research method used was classroom action research (CAR) with a sample size of 35. The data collection method used tests to obtain learning outcomes in the pre-cycle with an average grade of 65.4, then cycle I with an average grade of 73.5, and cycle II with an average value of 85.6 which experienced an increase. It can be concluded that the application of the Kahoot application can improve the learning outcomes of students in class XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang.*

Keywords: Kahoot Application, Learning Outcomes, Civic Education

How to Cite: Dermawan, R., A. Mutiara, T., M. & Kurnisar, K. (2023). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 163-171. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.8818>

Copyright © 2022 (Rendi Agus Dermawan, Tyas Masito Mutiara, Kurnisar)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kehidupan umat manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan dan membentuk kualitas suatu bangsa. Diselenggarakannya pembelajaran yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kaidah pembelajaran yang efektif merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Maka dari itu, untuk menuju pendidikan yang dapat menjamin serta meningkatkan kualitas pendidikan ketika menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemajuan zaman, pemerintah harus serius dalam aspek peningkatan mutu pendidikan. Seperti di katakan Rahman et al., (2022:2) Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap dan tingkah laku individu atau kelompok yang berusaha mendewasakan manusia melalui proses pengajaran serta pelatihan maupun perbuatan mendidik. Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah proses terjadinya interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik di suatu lingkungan belajar. Pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah proses pembelajaran karena perlu adanya interaksi yang saling membantu antar dua komponen tersebut agar menciptakan hasil belajar yang diinginkan.

Belajar adalah sebuah aktivitas yang sangat penting juga bagi kehidupan manusia serta setiap orang pasti mengalami belajar di dalam kehidupannya. Seseorang pasti mengalami proses pendewasaan, baik itu proses pendewasaan secara psikis atau kejiwaan maupun secara fisik. Proses belajar tentunya menghasilkan perubahan seperti ditunjukkan dalam berbagai macam yakni apresiasi atau pengetahuan, pengertian, sikap, kebiasaan, dan kecakapan. Belajar merupakan sebuah proses perubahan yang melekat pada tingkah laku, keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan. yang dapat terjadi karena hasil dari sebuah usaha yang disengaja maupun



pengalaman yang telah diawasi dan tidak diawasi. Proses pembelajaran merupakan segala usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku dalam diri seorang peserta didik. (Junaedi, 2019)

Pada proses pembelajaran pada saat ini tentunya sudah masuk dalam era digital tentunya tidak terlepas dari sebuah permasalahan, dimana masih banyak yang belum mengetahui berbagai macam aplikasi pembelajaran sehingga membuat peserta didik kebingungan ketika mengikuti proses pembelajaran dan tentunya memerlukan bimbingan dari seorang pendidik atau memfasilitasinya dalam belajar, kemudian peserta didik juga lebih menyukai membuka media sosial ketimbang membuka aplikasi pembelajaran yang ada di handphonenya yang menyebabkan mereka kurang memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebuah perantara pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik harus mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, selain itu perantara memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena mampu membuat peserta didik untuk fokus dalam proses pembelajaran. Pada era sekarang ini proses pembelajaran lebih menyenangkan karena dibarengi dengan kemajuan teknologi. (Syamsidar et al., 2023)

Pandangan lain datang dari Ruth Laufer dalam Tafonao, (2018:103) Proses belajar tentunya tidak terlepas dari peran media pembelajaran. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai perantara atau menyalurkan pesan kepada penerimanya, sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran tentunya untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus memilih media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Tetapi sebaliknya, jika pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dapat berpengaruh pada jalannya proses pembelajaran serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sebagai pendidik tentunya berupaya melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah yang efektif dan menerapkan media pembelajaran yang menarik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami, Peserta didik cenderung diam antara sudah mengerti atau masih bingung apa yang ingin mereka tanyakan. Selain itu pelajaran PPKn biasanya identik dengan pelajaran yang membosankan. Maka dari itu sebagai pendidik saya harus kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran PPKn yang membosankan berubah menjadi pelajaran yang menyenangkan.

Pada saat proses pembelajaran tentunya sangatlah penting dalam memilih media pembelajaran agar tidak membosankan yang disebabkan oleh peserta didik yang cenderung bosan mendengarkan guru yang berbicara, kemudian materi yang diajarkan sulit untuk dipahami peserta didik, guru yang kelelahan pasti menyebabkan kinerja guru berkurang seperti tidak bersemangat dalam menyampaikan materi ajar. Dan akhirnya seorang guru diwajibkan untuk terampil dalam membuat media pembelajaran yang inovatif serta kreatif sehingga peserta didik lebih menarik dalam memperhatikan proses pembelajaran. (Minardi & Akbar, 2018)

Penggunaan aplikasi pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar, karena sangat mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media Pembelajaran yang konvensional seperti media cetak atau media yang sederhana paling sering digunakan oleh para pendidik di sekolah serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru akan mengakibatkan peserta didik bosan dan tidak memahami materi yang diberikan. Maka dari itu seiring dengan masifnya perkembangan teknologi mengharuskan seorang guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga seiring perkembangan



zaman menjadikan alat-alat komunikasi semakin canggih, yang bermanfaat serta menjadi solusi bagi peserta didik maupun guru dalam mengakses segala sesuatu, seperti kecepatan dalam memperoleh informasi terkait sumber belajar maupun strategi pembelajaran. Selain itu dapat juga menjadi solusi dalam menentukan media untuk mengevaluasi pembelajaran serta mencari bahan ajar.

Dalam mengukur hasil belajar peserta didik, biasanya pendidik melakukan penilaian terhadap tugas yang dikerjakan, tetapi ketika peserta didik tidak mengumpulkan tugas yang diberikan, tentunya pendidik akan kesulitan dalam menilai hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penerapan aplikasi untuk membuat Lembar kerja peserta didik juga sangat penting supaya peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan mudah. Aplikasi yang dapat digunakan salah satunya adalah Kahoot sebagai aplikasi pembelajaran inovatif. Peserta didik bisa mengerjakan tugas secara online dengan beragam fitur dan tampilan yang sangat menarik.

Menurut Surani dalam Zoebaidha, (2020) aplikasi Kahoot merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan serta berbasis online. Aplikasi kahoot dikemas dengan tampilan yang menarik dan ditambah dengan adanya iringan musik yang sesuai sehingga memacu adrenalin peserta didik sebagai pengguna permainan untuk bisa menjawab pertanyaan dengan benar serta memperoleh peringkat tertinggi. Aplikasi kahoot ini merupakan media yang berbasis teknologi yang tentunya berkembang sesuai dengan era revolusi industri 4.0 di mana pemanfaatan dan perkembangan berbagai macam permainan yang digunakan di berbagai bidang. Selain itu menurut Sutirna dalam Faznur & Sumardi, (2020) Aplikasi Kahoot merupakan sebuah webtool yang didalamnya kita bisa membuat sebuah kuis, diskusi, serta survei dengan sangat menarik. Kahoot juga dapat digunakan di kelas untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, serta termotivasi untuk belajar. Kahoot juga membantu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Menurut Sudjana dalam Siregar, (2019:218) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih positif yang relatif permanen pada diri seseorang merupakan hasil dari kegiatan belajar. Seseorang bisa dikatakan sudah berhasil dalam belajar ketika ia mampu menunjukkan suatu perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat dilihat dari segi sikapnya terhadap suatu objek, kemudian dari segi kemampuan berfikirnya, dan dari segi keterampilannya. Hasil belajar merupakan sesuatu yang menghasilkan perubahan dari seseorang yang berada dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menunjukkan bahwa peserta didik sudah melakukan kegiatan belajar yang diharapkan tercapai oleh peserta didik. Hasil belajar berhasil apabila peserta didik dapat menunjukkan kemampuan baru dalam dirinya ketika sedang dalam mengerjakan soal-soal ataupun tugas yang diberikan secara baik dan benar sesuai dengan petunjuk serta batasan waktu yang diberikan. (Tumulo, 2022)

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan Muamalah et al., (2023) bahwa penerapan aplikasi game quiz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada pra siklus diperoleh hasil belajar 20%, kemudian siklus I diperoleh ketuntasan 32%, serta pada siklus II diperoleh ketuntasan 100% atau seluruh peserta didik dapat mencapai batas ketuntasan yang diberikan. Dari hasil tersebut tentunya dapat dilihat bahwa dengan penerapan aplikasi game dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun Penelitian serupa yang dilakukan Sari & Labetubun, (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media kuis Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dari hasil kegiatan siklus yang dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar yakni 59,84, menjadi 74,03 pada siklus I. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 100% yakni 77,45 menjadi 82,60.

Pada saat pelaksanaan praktik pembelajaran peneliti merasakan ada beberapa masalah yang ditemukan pada hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas XI IPS 1 SMAN 3 Palembang.

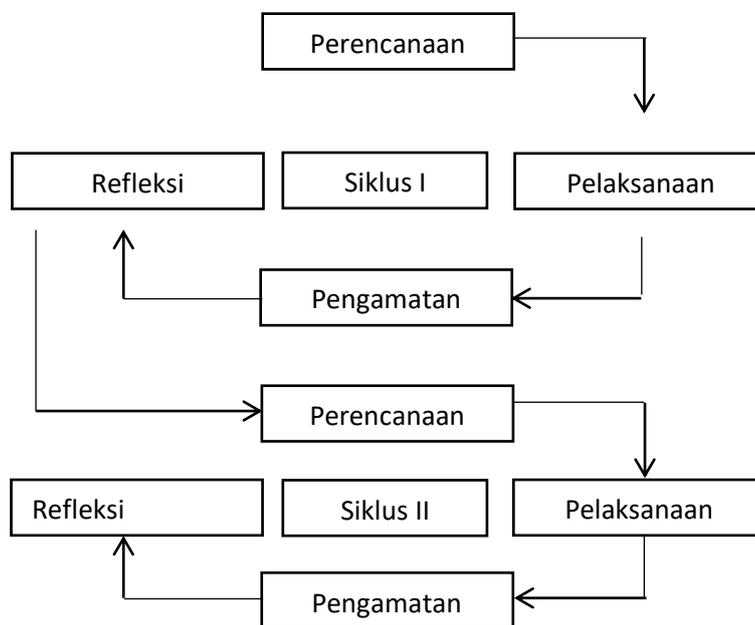
Hasil pembelajaran yang didapatkan pada saat proses pembelajaran memperlihatkan bahwa penguasaan materi dari peserta didik masih rendah. Dari keseluruhan 35 peserta didik hanya 18 peserta didik yang mendapatkan hasil diatas rata-rata dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Kemudian, melihat dari hasil penilaian terhadap hasil kerja peserta didik, penguasaan materi masih rendah karena terlihat dari peserta didik masih sulit memahami materi dengan baik.

Maka untuk membedakan penelitian ini dari penelitian terdahulu yang pernah dilakukan peneliti akan menggunakan media Kahoot sebagai media pembelajaran namun peneliti juga akan melakukan asesmen diagnostik kemampuan peserta didik sebagai bentuk untuk pengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik masing-masing. Dimana peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang mana memiliki kemampuan tinggi, kemampuan mulai berkembang dan kemampuan berkembang sebagai tim yang diperoleh dari asesmen diagnostik.

Dari uraian tersebut, sebagai upaya memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang”.

Metodologi

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang yang jumlah 35 peserta didik. PTK ini dimulai dengan tahap diagnostik yang berupa diskusi antar peneliti tentang hasil belajar peserta didik melalui mata pelajaran PPKn kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang. Kemudian hasil dari diagnostik digunakan dalam membuat langkah-langkah PTK yang berupa Perencanaan, Pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi, serta refleksi. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1: Alur rencana PTK

Dari rancangan PTK tersebut, maka instrumen dalam penelitian ini adalah 1) Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PPKn; 2) Kisi-Kisi Soal. Berdasarkan rancangan PTK tersebut, data yang sudah terkumpul pada penelitian ini selanjutnya akan dilakukan analisis secara deskriptif terutama pada tahap refleksi, yang berfungsi untuk mengetahui aktivitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Untuk data aktivitas pembelajaran (didapatkan dari data pengamatan terhadap aktivitas guru) digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran PPKn pada siklus selanjutnya, sedangkan data hasil belajar peserta didik digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap keberhasilan penelitian. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil ketika terdapat $\geq 80\%$ peserta didik yang mendapatkan nilai melebihi Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75.

Hasil

Pada penelitian ini memperlihatkan data hasil penelitian tindakan di beberapa siklus yang diawali dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Diperoleh data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kondisi awal siklus

Pada saat pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan pada hari kamis 16 Februari 2023. Pada saat praktik pengalaman mengajar mandiri 1 dilakukannya tahap pra siklus yang bertujuan untuk memperoleh data awal terkait pembelajaran PPKn pada materi ancaman terhadap ipoleksosbudhankam berdasarkan asas Bhineka Tunggal Ika di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang. Data yang diperoleh pada tahap ini di peroleh melalui test dan observasi.

a. Hasil Observasi dan test

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan data yakni pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung kurang aktif terlihat dari masih terdapat masih banyak peserta didik yang belum berani mengemukakan pendapatnya, pada saat guru bertanya peserta didik kebanyakan masih diam saja, dikarenakan peserta didik telah terbiasa dengan hanya mendengarkan penjelasan dari guru di depan kelas serta mencatat materi pelajaran yang tersedia di buku teks dan contoh soal yang diberikan, selain itu peserta didik juga masih banyak yang belum begitu memahami materi yang dipelajari. Kemudian berdasarkan test yang dilakukan dari 35 peserta didik diperoleh data hasil belajar PPKn yakni 7 peserta didik atau 20,00% yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 65,4.

b. Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan data yang telah didapatkan dilapangan, bahwa hasil belajar pada kegiatan pra siklus kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang masih rendah khususnya pada materi ancaman terhadap ipoleksosbudhankam berdasarkan asas Bhineka Tunggal Ika pada mata pelajaran PPKn. Dilihat berdasarkan persentase hasil belajar tuntas sangatlah rendah ketika dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang tidak tuntas. Dimana nilai KKM yang ditentukan adalah mendapatkan minimal nilai 75. Peserta didik yang tuntas mencapai nilai KKM hanya 21 peserta didik atau 58,33% dari keseluruhan peserta didik. Kemudian nilai rata-rata kelas juga masih rendah yakni hanya 73,5.

Berdasarkan data tersebut jika di jabarkan dalam bentuk data tabel mengenai persentase hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siklus I

No.	Hasil Belajar	Siklus I	
		Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	21	58,33
2.	Tidak Tuntas	14	40,00

c. Hasil Belajar Siklus II

Hasil Belajar Peserta didik pada siklus II ini dapat dilihat bahwa, berdasarkan persentase hasil belajar peserta didik yang tuntas meningkat ketika dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang tidak tuntas, Peserta didik yang tuntas dapat mencapai nilai KKM yakni sebanyak 29 peserta didik atau 82,85% dari keseluruhan peserta didik. Kemudian nilai rata-rata kelas juga meningkat yakni sebesar 85,6. Adapun data yang diperoleh dijabarkan dalam data tabel mengenai persentase hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siklus II

No.	Hasil Belajar	Siklus II	
		Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	29	82,85
2.	Tidak Tuntas	6	17,14

Berdasarkan siklus atau proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang didapatkan pada saat dilakukannya pra siklus dengan nilai rata-rata kelas 65,4, siklus I dengan nilai rata-rata yang didapatkan yakni 73,5, kemudian siklus II dengan nilai rata-rata yang didapatkan yakni 85,6, mengalami peningkatan. Adapun data peningkatan hasil belajar PPKn kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	65.4	73.5	85.6
Peserta didik yang tuntas	7	21	29
Persentase (%)	20,00	58,33	82,85
Peserta didik yang belum tuntas	28	14	6
Persentase (%)	80,00	40,00	17,14

Dari rekapitulasi table 3. hasil belajar peserta didik, tindakan yang dilakukan pada siklus II bisa dikatakan berhasil, karena terjadi peningkatan di beberapa aspek dibandingkan siklus sebelumnya. Selain itu disiklus 2 hasil belajar peserta didik peroleh sudah melewati ketetapan minimal batas penelitian dikatakan berhasil dan telah terlihat bahwa capaian hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan, maka penelitian pun diakhiri.

Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui analisis data, kemudian hasil penelitian ini adalah proses kerja sama yang dilakukan peneliti dengan guru PPKn. Keberhasilan proses terlihat pada hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pada setiap siklus yakni telah melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang yang terdiri dari dua siklus penelitian. Setiap siklus yang dilakukan terdiri dari empat tahapan yakni; 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Penelitian dilakukan pada peserta didik XI IPS SMA Negeri 3 Palembang tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas tersebut dilakukan dalam dua siklus yakni siklus 1 dan siklus 2.



Indikator keberhasilan dalam penelitian tersebut adalah apabila rata-rata hasil tes ≥ 75 dan mencapai target sebanyak 85%.

Kemudian Deskripsi hasil penelitian ini berasal dari pra siklus sebagai acuan data yang penulis peroleh untuk dijadikan dasar penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ketika menemukan permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 3 Palembang, kemudian siklus I, dan yang terakhir siklus II sebagai berikut: Penelitian ini diawali dengan melakukan pengamatan awal untuk mengetahui kondisi yang ada di kelas tersebut, kemudian barulah melakukan tindakan siklus I. Dari hasil pengamatan peneliti dari 35 peserta didik diperoleh data hasil belajar PPKn yakni 7 peserta didik atau 20,00% yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 65,4. Hasil ini dapat terjadi dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peserta didik umumnya diinstruksikan pada saat proses pembelajaran diinstruksikan oleh guru untuk membaca materi dari buku cetak ataupun menggunakan metode yang monoton yakni metode ceramah yang masih berpusat pada guru dari awal hingga akhir pembelajaran. Keadaan kelas pada saat proses pembelajaran yang sering gaduh, dan terkadang peserta didik mengobrol dengan teman satu bangkunya. Kemudian peserta didik kurang antusias serta kurang memusatkan perhatian dalam proses pembelajaran.

Situasi ini menunjukkan bahwa ketika guru meminta peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya terkait materi yang dipelajari atau ketika guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada peserta didik yang pasif dan aktif secara kolektif menjawab pertanyaan yang sudah diberikan, ketika ada peserta didik yang ingin menyampaikan pendapatnya hanya dilakukan oleh beberapa peserta didik yang sama. Setelah itu peneliti bersama guru PPKn kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang menetapkan dan merencanakan untuk menggunakan media aplikasi Kahoot pada saat proses pembelajaran PPKn. Seperti yang kemukakan oleh (Anviani & Pujiriyanto, 2022) Penggunaan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pelajaran sehingga memudahkan dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Kemudian tahap berikutnya adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai.

Ketika telah dilaksanakan siklus I, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn terjadi peningkatan walaupun belum bisa memenuhi target yakni sebanyak 21 peserta didik atau 58,33% peserta didik yang mampu mencapai KKM dari rata-rata 73,5. Dari hasil siklus I masih belum optimal serta memenuhi indikator hasil belajar PPKn, maka dilakukanlah refleksi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran yakni menggunakan aplikasi Kahoot dengan mengkondisikan peserta didik ketika menggunakan aplikasi Kahoot dan melakukan pendekatan secara psikologis dengan peserta didik agar bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran berikutnya.

Setelah melakukan perbaikan pada rancangan, maka dilakukannya siklus II. Berdasarkan pelaksanaan siklus II diperoleh hasil belajar PPKn yang menunjukkan peningkatan yaitu sebanyak 29 peserta didik atau 82,85% peserta didik yang mampu mendapatkan ketuntasan KKM dengan rata-rata kelas 85,6.

Dengan demikian hipotesis dari peningkatan hasil belajar PPKn menggunakan aplikasi Kahoot pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang dapat dibuktikan kebenarannya karena sudah mengalami peningkatan.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian serta hasil analisis data yang penulis telah lakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan

jumlah persentasi yang meningkat dari hasil belajar peserta didik pada saat proses kegiatan belajar mengajar sebelum penulis melakukan tindakan dan setelah kelas penulis diberikan tindakan. Yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus I yakni sebanyak 21 Peserta didik atau 58,33% yang tuntas dengan nilai rata-rata 73,5 kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yakni sebanyak 29 peserta didik atau 82,85% dengan nilai rata-rata 85,6 yang tuntas. Dengan demikian Penerapan Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang. Keterbatasan penelitian ini adalah peserta didik yang masih belum paham menggunakan teknologi, serta penggunaan yang membutuhkan jaringan internet akan terkendala jika sedang dalam keadaan sulit mendapatkan jaringan internet.

Ucapan Terima Kasih

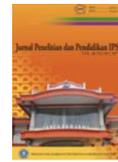
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini. Shalawat dan salam tak lupa pula penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW semoga kelak dapat bertemu dan berkumpul disurganya Allah.

Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Drs. Sugiyono, M.M. selaku kepala SMA Negeri 3 Palembang yang telah memperkenankan penulis melakukan penelitian. Tak lupa pula penulis ucapkan terima kepada Bapak Drs. Kurnisar, S.Pd, M.H dan Ibu Tyas Masito Mutiara selaku dosen pembimbing dan guru pamong dan sebagai peneliti kolaboratif, tak lupa ucapkan terima kasih kepada peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Palembang tahun ajaran 2022/2023 atas keramahan dan kerja samanya selama proses pembelajaran berlangsung

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan penelitian selanjutnya. Besar harapan kami kiranya penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Referensi

- Anviani, R., & Pujiriyanto. (2022). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.31746>
- Faznur, L. S., & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 02(02). <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 03(02).
- Minardi, J., & Akbar, S. A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96–100. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Muamalah, R. F., Putra, D. A., & Faradita, M. N. (2023). Penerapan Aplikasi Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal on Education*, 05(03), 7084–7095.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani Andi, Karlina Yuyun, & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 02(01). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Sari, S. W., & Labetubun, R. S. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartika XX-1 Makassar. *Journal Educandum*, 08(01).
- Siregar, S. F. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas VII-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif di SMP Negeri 29 Medan. *Jurnal Biolokus*, 02(02).



- Syamsidar, Hasanuddin, & Yunus Sitti Rahma. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 24 Makassar (Studi Kasus Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan). *Jurnal Ipa Terpadu*, 07(01).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 437(2). <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.2.437-446.2022>
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Zoebaidha, S. (2020). Penggunaan Media Prezi dan Kahoot serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 213. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213--233>.