

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DI KELAS XII IPA 4 MAN ASAHAN

Mehawani Rosi

MAN Asahan, Indonesia
mehawanirosi@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is the the weakness of history educators in maxime creativity, and use of internet technology, especially the E-Learning application as a learning medium, especially history learning in the classroom. The use of information technology in distance education learning during this pandemic is very important, because learning is currently done online. The purpose of this journal is to find out the learning outcomes of students by using the Kahoot application in history learning. The existence of the Kahoot learning media is expected to be one way to improve students' historical thinking skills and can erode the impression of boring, monotone, uninteresting, rigid, just like that and with good learning outcomes. Kahoot is an online evaluation tool as an enrichment in the classroom. The purpose of this study was to obtain learning outcomes using an android-based quiz with the Kahoot application in the classroom with the material for the Indonesian Nation's Struggle in Maintaining the Integration of the Indonesian Nation in Maintaining the Integration of the Nation and the Republic of Indonesia.

Keywords: Kahoot, Historical Learning, learning outcomes

PENDAHULUAN

Rendahnya mutu pendidikan saat ini menjadi bahan perbincangan dari berbagai pihak. Pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, membuat pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik baiknya sampai memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Posisi guru sangat penting dalam segi pendidikan dari tugas dan tanggung jawab guru yang cukup berat dalam mencerdaskan anak didik. Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Kunci pembelajaran efektif adalah terletak pada kemampuan guru dalam membangun pengalaman dan keinginan belajar siswa untuk mencapai hasil pendidikan yang diinginkan, sesuai tujuan yang telah ditetapkan oleh guru. Proses pembelajaran yang efektif dibutuhkan dalam sistem pendidikan, agar terjadi proses pembelajaran yang maksimal dan akan menghasilkan hasil yang maksimal pula.

Suatu pendekatan dalam pembelajaran pada hakikatnya adalah dengan cara yang teratur, berpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dan memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik. Guru

membuat rancangan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar Sejarah Indonesia. Guru diharapkan dapat menguasai pengetahuan yang mumpuni serta teknik-teknik mengajar yang baik agar mampu menciptakan suasana pengajaran yang efektif dan efisien atau dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran active learning. Pembelajaran aktif merupakan salah satu strategi pembelajaran dimana melibatkan peserta didik untuk mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dikaji dan di analisis dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan banyak pengalaman yang dapat meningkatkan kompetensinya. Selain itu, belajar aktif juga memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan analisis dan sintesis serta mampu merumuskan nilai-nilai baru yang diambil dari hasil analisis mereka sendiri (Saleh, 2006).

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk mengubah media ajar Sejarah Indonesia yang konvensional dan membosankan menjadi media digital yang mampu membentuk peserta didik menjadi mandiri, berpikir kritis, mampu berkomunikasi, menggunakan teknologi dan berkolaborasi dengan orang lain. Oleh karenanya diperlukan media belajar berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan multimedia yang menarik baik dari segi audio maupun visual. Salah satunya media belajar yaitu dengan kahoot; merupakan sebuah laman daring dengan menggunakan internet dan sangat edukatif dikarenakan menyediakan fitur-fitur sebagai media inovatif dalam kegiatan proses pembelajaran (Irwan, Irwan & Waldi, 2019). Hal ini dikarenakan media kahoot dapat menyampaikan pesan pengetahuan sehingga penyampaiannya lebih menarik perhatian siswa dan membangkitkan minatnya pada pelajaran Sejarah Indonesia serta diharapkan dapat mempercepat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Tuken, 2013). Penggunaan kuis berbasis android dengan aplikasi kahoot dalam pembelajaran Sejarah Indonesia dapat membantu aktivitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, dan saling interaktif dikarenakan proses pembelajarannya mudah dalam memonitoring hasil belajar peserta didik, dan hasilnya dapat terlihat secara langsung oleh guru. Dalam segi penggunaan kahoot dengan cara bermain multiplayer atau banyak pemain dapat membuat anak saling berinteraksi dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas dalam bentuk permainan yang dapat memengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Rofiyarti, 2017).

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dibuka secara publik pada bulan September 2013 (Official Website 'Kahoot!', 2017). Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan Kahoot selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website Kahoot ada dua yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Akses masuk ke Kahoot dilakukan secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis online, survei, diskusi dan jumble/ campuran adalah platform Kahoot yang dapat digunakan. Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot! Dibutuhkan jaringan internet, computer/ smartphone, infocus. (Azhar Arsyad, 2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Kahoot dalam penelitian ini memanfaatkan platform kuis online untuk dijadikan media pembelajaran Sejarah Indonesia. Pemberian kuis berbasis android dengan aplikasi Kahoot di dalam kelas dilaksanakan dengan cara (1) Pengajar membuat akun secara gratis di website <https://kahoot.com/> yang dapat nantinya dapat dihubungkan pada akun google siswa. Atau peserta didik bisa juga mendownload aplikasi kahoot di Playstore smartphone (2) Pengajar membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran (3) Setelah materi selesai dibuat, pengajar memberikan pin yang diberikan akses oleh Kahoot dan meminta peserta didik mengakses laman website <https://kahoot.it> untuk memasukan pin serta username (untuk lebih menarik dan memudahkan, pengajar dapat menggunakan infocus). Bagi Android, buka aplikasi kahoot lalu klik enter pin, (4) Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda (5) Peserta didik memilih jawaban sesuai pilihan dari smartphone yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan oleh guru (6) Peserta didik yang menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skore atau poin yang lebih tinggi, secara kompetitif (7) Diakhir prose, guru dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing peserta didik di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk spreetsheet, sebagai evaluasi penilaian.

Dalam hal ini, di MAN Asahan di Kelas XII dilakukan sebuah penelitian pada kelas eksperimen dengan menerapkan tes akhir dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Peneliti akan melihat efisiensi dari penggunaan aplikasi tersebut di pembelajaran sejarah di kelas. Sebagai kerangka kerja dalam penelitian ini maka peneliti mengusulkan rumusan masalah dengan mengajukan pertanyaan penelitian “apakah penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII MAN Asahan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang memiliki tujuan untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran (Arifin, 2014). Serta bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas dalam prosedur dan penggunaan alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Asrori, 2014), tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas memiliki 4 tahap yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi atau evaluasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang terdiri dari 2 pertemuan pada tiap siklus. Pelaksanaan penelitian dilakukan karena adanya masalah yang dialami peserta didik didalam proses pembelajaran, sehingga kemudian dilakukan perencanaan tindakan selanjutnya untuk mengatasi permasalahan tersebut, yang dilanjutkan dengan tindakan dan observasi pelaksanaan.

Hasil observasi selanjutnya direfleksi untuk mengetahui hasil pelaksanaan tindakan. Jika refleksi menunjukkan bahwa hasil diperoleh belum memadai, maka dilanjutkan dengan siklus II. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu, (a) Observasi, adalah teknik untuk melakukan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Daryanto,

2010). Observasi (pengamatan) dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung melalui lembar instrumen penilaian peserta didik. (b) Tes, adalah alat untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik, yaitu hasil belajar peserta didik (Aman, 2011). Tes dilakukan untuk mendapatkan nilai awal dan nilai akhir dari pembelajaran sebelum dan setelah diterapkannya pemberian kuis dengan aplikasi Kahoot untuk dijadikan perbandingan. (c) Dokumentasi, dilakukan untuk mengambil data peserta didik pada saat peserta didik mengikuti pembelajaran dan pemberian kuis berbasis android.

Pengolahan data penelitian dilakukan setelah terkumpulnya data. Data yang diperoleh dihasilkan dari kegiatan observasi dianalisis secara kualitatif dan hasil belajar dianalisis dengan cara kuantitatif dengan statistik deskriptif perhitungan persentase. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berhasil jika hasil belajar peserta didik mencapai keberhasilan 76 atau ≥ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi yang disampaikan meliputi konsep dan langkah-langkah dari model pembelajaran inovatif berbasis kurikulum 2013, Kahoot sebagai media yang dapat meningkatkan kualitas peningkatan hasil belajar peserta didik. Manfaat penelitian ini adalah peserta didik dapat mengetahui dan mampu menerapkan model-model pembelajaran inovatif di kelasnya sehingga pembelajaran tidak monoton, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, menumbuhkan semangat belajar peserta didik, kemandirian belajar serta hasil belajar Sejarah Indonesia semakin meningkat.

1. Perencanaan Pada tahap perencanaan siklus I inti peneliti telah menelaah materi bidang studi Sejarah Indonesia kelas XII IPA 4 MAN Asahan berdasarkan kurikulum yang berlaku, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada tindakan I ini materi pokok yang diajarkan adalah “Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa dan Negara RI”.
2. Pelaksanaan. Kegiatan awal pembelajaran guru mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mempersiapkan kelas dan mengecek absensi kehadiran peserta didik dengan menyebutkan nama-nama peserta didik satu persatu. Sebelum mengikuti pelajaran, guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini. Lalu selanjutnya guru memberikan pengarahan mengenai langkah-langkah penggunaan kuis dengan menggunakan media berbasis android aplikasi Kahoot.
3. c) Observasi. Fokus pengamatan adalah keaktifan peserta didik selama dua kali pertemuan didalam pembelajaran sejarah Indonesia. Lembar observasi tersebut berisi indikator-indikator yang diamati selama proses belajar mengajar meliputi sikap, respon peserta didik selama proses pembelajaran Sejarah Indonesia. Cara pengumpulan data dari observasi ini yaitu dengan cara mengadakan pencatatan mengenai aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran Sejarah Indonesia.
4. d) Refleksi, Guru dan peneliti mendiskusikan hasil pengamatan atas tindakan pembelajaran di kelas pada pelaksanaan siklus I, untuk dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru (peneliti) pada pelaksanaan siklus II. Misalnya perbaikan dalam pengelolaan kelas, perbaikan dalam menyampaikan pelajaran, perbaikan dalam proses evaluasi, dan sebagainya.

PEMBAHASAN

Hasil test yang diberikan kepada peserta didik berupa pre test pada siklus I menunjukkan bahwa dari 35 orang siswa yang telah mengerjakan pre test dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa dan Negara RI terdapat 54% peserta didik yang hasil belajarnya berada pada kategori sangat rendah, rendah 31,4%, sedang 14,3%, dengan skor rata-rata 35,9 berada pada kategori rendah.

Pada pelaksanaan siklus II dalam penelitian ini terjadi peningkatan dari siklus I. Siswa tertarik dalam menjawab soal, serta kondisi kelas sudah terkontrol dengan baik. Peserta didik berani tampil untuk bertanya, mengemukakan pendapat dengan logis, sistematis. Peserta didik juga sudah terbiasa dengan penerapan media kahoot.

Dengan Kahoot dapat meningkatkan antusias dan hasil belajar peserta didik. Hasil test siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa dan Negara RI, terdapat 2,85% peserta didik yang mendapatkan hasil belajar rendah, 31,43% mendapatkan nilai sedang, 42,86% mendapatkan nilai tinggi, skor rata-rata meningkat 42,83.

Tabel 4. Data hasil Test Peserta Didik Kelas XII IPA 4 MAN Asahan

Rentang Skor	Siklus I		Siklus II		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
0 – 39	19	54,28%	0	0	SR
40 – 54	11	31,44%	1	2,85%	R
55 – 69	5	14,28%	11	31,43%	S
70 – 84	0	0	15	42,86%	T
85 – 100	0	0	8	22,86%	ST
Jumlah	35	100%	35	100%	
	Rata-rata	35,88	Rata-rata	78,71	

(Sumber : Data Primer diolah, 2021)

Tabel diatas menunjukkan jumlah kenaikan hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II. Pada Siklus I, peserta didik yang termasuk kategori sangat rendah berjumlah 19 orang (54%) sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai sangat rendah berjumlah 0 orang. Peserta didik yang mendapatkan nilai rendah pada siklus I berjumlah 11 orang (31,44%), sedangkan peserta didik pada siklus II berjumlah 1 orang (2,85%). Peserta didik yang memiliki nilai sedang pada siklus I berjumlah 5 orang (14,28%), sedangkan pada siklus II berjumlah 11 orang (31,43). Jumlah peserta didik pada siklus I yang memiliki nilai tinggi tidak ada, sedangkan pada siklus II berjumlah 15 orang (42,86%). Jumlah peserta didik yang memiliki nilai sangat tinggi pada siklus I tidak ada, sedangkan pada siklus II berjumlah 8 orang (22,86%). Berdasarkan hasil tes belajar belajar peserta didik dengan pelaksanaannya menggunakan kuis berbasis media android dengan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XII IPA 4 MAN Asahan dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa dan Negara RI telah memenuhi indikator keberhasilan.

PENUTUP

Hasil penelitian ini adalah pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan persentasi peningkatan sebesar 42,83, dari nilai rata-rata siklus I yaitu 35,88 dengan kategori kurang dan siklus II nilai rata-ratanya adalah 78,71 dengan kategori tinggi. Hasil tes belajar belajar peserta didik dengan pelaksanaannya menggunakan kuis berbasis media android dengan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XII IPA 4 MAN Asahan dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa dan Negara RI telah memenuhi indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina (2020). Pemberian Kuis Berbasis Media Android dengan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa. Malang. Attoriologi Jurnal Pemikiran Kesenjangan dan Pendidikan Sejarah
- Aman. (2011). Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak.
- Arifin, Z. (2014). Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Heni Pujiwati (2020). Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah. Karawang. Sman 1 Pedes
- Rikza Fauzan (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. Banten. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B. Bandung: Alfabeta