

Improving Learning Outcomes in Theme 3 My Daily Tasks for Class II Students through the Kahoot Application

Fajar Syahru Romadhon

SD Negeri Margasari 03
fajarsyahrur061212@gmail.com

Article History

accepted 01/11/2020

approved 08/11/2020

published 15/11/2020

Abstract

The purpose of this research is to improve thematic learning outcomes through the Kahoot application. This research is a classroom action research (PTK) which was conducted in 3 cycles. The research was conducted in three cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. This research was conducted on second grade students at SD Negeri Margasari 03, Margasari District, Tegal Regency with a total of 29 students. Research time was conducted from October to November 2020. The data collection technique used tests. Data analysis consisted of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Research shows the use of the Kahoot application can improve the learning outcomes of the theme 3 of my daily tasks in class II SD Negeri Margasari 03 Academic Year 2020/2021 as evidenced by the percentage of completeness of learning outcomes in cycle I, namely 76%, in cycle II it increases to 83% and cycle III to 90%.

Keywords: Theme 3, My learning Activity, Kahoot

Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar tematik melalui aplikasi Kahoot. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, obsevasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II di SD Negeri Margasari 03 Kecamatan Margasari Kabupaten Tegal dengan jumlah siswa 29 siswa. Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan November 2020. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar tema 3 tugasku sehari-hari pada siswa kelas II SD Negeri Margasari 03 Tahun Pelajaran 2020/2021 yang dibuktikan dengan persentase ketuntasan hasil belajar siklus I yaitu 76%, pada siklus II naik menjadi 83% dan pada siklus III menjadi 90%.

Kata kunci: Tema 3, Tugasku sehari-hari, Kahoot

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring di terapkan pada masa pandemi sebagai upaya pencegahan penyebaran covid-19. Pembelajaran daring membutuhkan sarana pendukung seperti laptop atau smartphone dan internet. Banyak permasalahan pembelajaran daring muncul karena tidak semua siswa memiliki smartphone, keterbatasan kuota maupun kemampuan menggunakan teknologi. Meskipun demikian, guru tetap dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran daring dengan menarik, menantang, menyenangkan, bermakna dan berdampak bagi siswa di kehidupan mendatang.

Pembelajaran daring pada SD Negeri Margasari 03 menggunakan aplikasi whatsapp group, karena aplikasi ini dianggap paling mudah digunakan. Namun dalam pembelajaran daring ini masih menemui beberapa kendala, diantaranya adalah pembelajaran daring belum maksimal karena masih banyak siswa malas mengerjakan tugas, guru harus selalu mengingatkan untuk mengerjakan tugas dan masih banyak yang belum memahami materi sehingga hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran daring, hanya beberapa siswa yang aktif dalam mengerjakan tugas daring. Sebagaimana yang terjadi pada pembelajaran yang sudah dilaksanakan, dari 29 siswa saat mengerjakan evaluasi, guru harus selalu mengingatkan untuk mengerjakan. Ketika siswa mengerjakan evaluasi daring ternyata hasil belajar tidak sesuai harapan. Nilai rata-rata peserta didik 67. Dari 29 siswa hanya 17 siswa yang mendapat nilai lebih atau mencapai KKM. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ketuntasan belajar yang dicapai dalam pembelajaran baru mencapai 58 %.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan upaya guru untuk mencari alternatif pemecahan masalah yaitu dengan merancang evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot. Kahoot adalah permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar sebagaimana yang telah dipaparkan (Irwan,dkk, 2019). Beberapa kelebihan Kahoot adalah dapat dimainkan di laptop maupun smartphone, serta dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan. Melalui aplikasi

Kahoot, guru dapat memberikan materi melalui soal-soal dalam sebuah quiz yang meminta respon siswa untuk menjawab dan diberikan skor.(Ilmiyah & Sumbawati, 2019). Selain itu soal-soal yang ada pada Kahoot memiliki alokasi waktu yang dapat di sesuaikan dengan tingkat kesulitan soal. Pada aplikasi Kahoot juga disertai musik yang dapat membangkitkan semangat bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Penelitian mengenai penggunaan Kahoot pada pembelajaran diantaranya dilakukan oleh Wigati (2019). Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Perkasa (2019) menunjukkan penggunaan multimedia interaktif Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan besarnya pengaruh multimedia interaktif Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul Peningkatan hasil belajar Tema 3 Tugasku sehari- hari pada siswa kelas II Melalui Aplikasi Kahoot. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar tematik tema 3 Tugasku sehari-hari

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, obsevasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II di SD Negeri Margasari 03 Kecamatan Margasari Kabupaten Tegal dengan jumlah siswa 29 siswa.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah tes ulangan harian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar Tematik Tema 3 Tugasku sehari hari. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah butir soal tes formatif/ ulangan harian. Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif komparatif untuk membandingkan hasil belajar melalui tes formatif/nilai ulangan harian antar siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot untuk evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar Tema 3 Tugasku sehari- hari pada siswa kelas II SD Negeri Margasari 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. Evaluasi diberikan setelah selesai pembelajaran. Pada penilaian sebelumnya hanya 17 dari 29 siswa yang mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 58%. Setelah dilakukan tindakan , jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 22 siswa pada siklus I, Pada siklus II terjadi peningkatan kembali dengan siswa tuntas menjadi 24 siswa , dan mengalami peningkatan kembali pada siklus III dengan jumlah siswa tuntas 26 siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar

No	Kondisi	Jumlah Siswa Tuntas	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
1	Kondisi awal	17	67	58%
2	Siklus I	22	76	72%
3	Siklus II	24	80	83%
4	Siklus III	26	84	90%

Berdasarkan data di atas, nilai rata –rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I 76 meningkat menjadi 80 pada siklus II dan meningkat menjadi 84 pada siklus III. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I 72 % meningkat menjadi 83 % pada siklus II dan meningkat menjadi 90 % pada siklus III.

Pada setiap siklus menggunakan jenis permainan quiz dikarenakan permainan tersebut tergolong mudah untuk siswa kelas II SD. Penerapan penggunaan kahoot pada penelitian ini guru membuat soal kahoot mode assign kemudian memberikan PIN pada siswa sehingga siswa dapat memainkannya kapanpun dan dimanapun. Penggunaan kahoot dalam evaluasi pembelajaran daring dilaksanakan agar siswa merasa tertarik dan tertantang dalam mengerjakan evaluasi sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ema 3 Tugasku sehari- hari Subtema 3 Tugasku sebagai umat beragama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2019) bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 3 Tugasku sehari-hari Subtema 3 Tugasku sebagai umat beragama pada siswa kelas 2 SD Negeri Margasari 03 Tahun pelajaran 2020/2021, yang ditandai dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar 72 % pada siklus I, meningkat menjadi 83 % pada siklus II, dan meningkat menjadi 90 % pada siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

- Ilmiyah, N.H & Sumbawati M.S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jieet/article/view/5086> , 3(1)
- Irwan,dkk. (2019), Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes].
https://www.researchgate.net/publication/332503857_Efektifitas_Penggunaan_Kahoot_untuk_Meningkatkan_Hasil_Belajar_Siswa_Effectiveness_of_Using_Kahoot_to_Improve_Student_Learning_Outcomes
- Kurniawati, C.A.S (2019). Implementasi Media Kahoot sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri I Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri.
<http://digilib.uin-suka.ac.id/37270/>
- Perkasa, T.P. (2019) Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif “KAhoot” Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar (Penelitian Kuasi Eksperimen di kelas V SD Negeri Giriharja 01 Tahun Ajaran 2019/2020).
<http://repository.unpas.ac.id/46423/>
- Wigati S, 2019, Penggunaan Media Game Kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika,
https://www.researchgate.net/publication/338295662_PENGGUNAAN_MEDIA_GAME_KAHOOT_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_DAN_MINAT_BELAJAR_MATEMATIKA