

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KAHOOT

Muna Maziatul Badiah¹, Ngurah Ayu Nyoman Murniati²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI, Semarang,

¹ppg.munabadiah93530@program.belajar.id, ²ngurahayunyoman@upgris.ac.id

ABSTRACT

Learning process is the most fundamental factor that is able to enhance the quality of human resources. In this case, teachers as a facilitator is the most crucial thing in learning process. The this digital era, teachers are supposed to modify and implement digital based learning process, so the learning process be more fun and interesting in order to reach the aims of leaning. One of digital platforms that can be used is Kahoot!. The method of this research is using classroom action approach with the Kemmis and Mc Taggart. The results of this research: cycle I shows that 13 students (52,56%) motivated, and 15 students (47,43%) less motivated, with the average score is 50,54%. Furthermore, the result of the cycle II shows 24 students (73,91) students and only 4 students (26,08) less motivated with the average 56,16%. It means that using digital based learning process by using Kahoot! As the platform is able to improve the students' interest in learning

Keywords: Learning, Digital, Motivation

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan faktor paling fundamental dalam peningkatkan sumber daya manusia. Dalam hal ini, peran pendidik sebagai fasilitator merupakan hal yang paling penting dalam proses pembelajaran. Di era yang serba digital seperti sekarang ini, pendidik di harapkan mampu untuk memodifikasi dan mengimplementasikan model pembelajaran yang berbasis digital agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan demi tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Salah satu platform digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Kahoot!. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart, dengan hasil Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Dengan perolehan 13 siswa (52,56%) termotivasi, dan 15 siswa (47,43%) kurang termotivasi, skor rata-rata keduanya hanya mencapai 50,54%. Kemudian perolehan observasi pada siklus II, 24 siswa (73,91) termotivasi dan hanya 3 siswa(26,08) masih kurang termotivasi dengan rata-rata keduanya mencapai 56,16%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dengan platform Kahoot! Dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran, Digital, Motivasi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang paling krusial dalam meningkatkan

kualitas sumber daya manusia. Dalam hal ini, peran pendidik sebagai fasilitator merupakan hal yang paling

penting dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi akan tetapi juga diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran ialah pemahaman atau penguasaan materi dan penilaian hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai hal seperti strategi, model, dan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa (Suryani, dkk. 2018). Di era seba digital ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sudah bukan hal yang asing. Menurut Putra dan Afrilia (2020) penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Namun realita yang terjadi di lapangan, penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran masih terbilang jarang. Padahal teknologi digital dapat

digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Salah satu platform media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan ialah Kahoot!. Kahoot! Merupakan salah satu dari banyak platform digital yang menyajikan beragam permainan interaktif yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Kahoot! merupakan platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cocok untuk generasi digital karena bisa dioperasikan tidak hanya melalui computer, akan tetapi juga bisa diakses menggunakan gawai. Oleh karena itu media ini sangat tepat diterapkan pada siswa SD Negeri Siwalan.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran Kahoot! Dalam pelajaran IPAS dengan materi negara-negara ASEAN. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk : 1) mendeskripsikan implementasi media Kahoot! Dalam pembelajaran interaktif pelajaran IPAS kelas VI SD, 2) menganalisis peningkatan motivasi belajar pada pelajaran IPAS siswa kelas VI SD dengan penerapan media pembelajaran Kahoot!, 3) menemukan kendala yang dihadapi dalam

penerapan media belajar Kahoot!
Selama proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini tersusun dari empat tahapan yang berulang yakni : Perencanaan, tindakan, Observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas VI SD Negeri Siwalan.

Penelitian ini dilaksanakan dan diamati secara partisipatif dengan keterlibatan secara aktif peneliti pada proses pembelajaran mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media belajar Kahoot!. Data diperoleh dengan metode observasi menggunakan instrument lembar observasi yang mencakup enam indicator motivasi belajar yang di sebutkan oleh Uno (2016) yaitu “hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan descriptive

presentase. Menurut Sugiyono dalam Rachman dkk (2019), statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menyajikan data yang dikumpulkan tanpa bias. Penentuan keseluruhan atau perluasan perolehan motivasi belajar dihitung menggunakan rumus yang membandingkan perolehan rata-rata dengan perolehan maksimum dan mengubahnya menjadi persentase.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan oleh peningkatan persentase siswa yang masuk dalam kategori termotivasi dan sangat termotivasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Siwalan dalam pelajaran IPAS dengan materi Negara-negara ASEAN dengan menggunakan media belajar Kahoot! Dan model pembelajara Problem Based Learning (PBL). Motivasi belajar siswa diukur dengan mneggunakan rumus :

$$SA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

SA = Skor akhir peserta didik

SP = Skor perolehan peserta didik

SM = Skor maksimal

Kemudian hasil pengolahan data dijabarkan menjadi tujuan dinamika pembelajaran. Untuk memudahkan melihat hasil observasi, digunakan poin sebagai kriteria penilaian. Kriteria peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Rentang Skor	Kriteria
1.	76-100	Sangat Termotivasi
2.	51-75	Termotivasi
3.	26-50	Kurang Termotivasi
4.	0-25	Tidak Termotivasi

Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Dengan perolehan 13 siswa (52,56%) termotivasi, dan 15 siswa (47,43%) kurang termotivasi, skor rata-rata keduanya hanya mencapai 50,54%. Perolehan data ini menunjukkan bahwa kriteria motivasi belajar siswa yakni 75% belum tercapai. Refleksi siklus I, penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan oleh kurangnya minat siswa untuk menghafal materi IPAS yang meliputi

negara-negara asean beserta nama-nama ibu kota, ikon, dan budaya masing-masing negara. Beberapa factor yang mungkin berpengaruh terhadap hal ini ialah metode yang kurang menarik dan membosankan.

Setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan berdasarkan siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan dalam perolehan observasi pada siklus II. 24 siswa (73,91) termotivasi dan hanya 3 siswa(26,08) masih kurang termotivasi dengan rata-rata keduanya mencapai 56,16%.

Peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II mempunyai beberapa alasan, seperti: 1) penggunaan kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kebutuhan siswa serta situasi interaktif. Kahoot! memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran. 2) Penggunaan model pembelajaran Problem based Learning (PBL) mendorong siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah sehingga meningkatkan minat dan semangat belajar. 3) Guru akan meningkatkan penyajian materi dan manajemen waktu sehingga akan meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa. 4) Dengan adanya dorongan dan motivasi dari guru, siswa akan lebih

percaya diri dalam mengemukakan gagasannya dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot interaktif yang diintegrasikan dengan model problem based learning (PBL) efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD dalam pelajaran IPAS dengan materi negara-negara ASEAN. Peningkatan tersebut terlihat pada peningkatan proporsi siswa yang termotivasi dari 56,52% pada siklus I menjadi 73,91% pada siklus II, melampaui batas dibandingkan 70%.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Artikel in Press :

- Rachman, A. A., Djumhan, N., & Riyadi, A. R. (2019). *Penerapan Metode Role playing untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa kelas IV Sekolah Dasar*. JPGSD, 57.

Jurnal :

- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*,1(1), 124–133.