

**PENERAPAN METODE ACTIVE LEARNING TIPE TEAM QUIZ BERBANTUAN  
APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS XI IPS 3 DI SMA NEGERI 1 NARMADA**

Septi Hariadi<sup>1</sup>, Ni Made Novi Suryanti<sup>2</sup>, Suud<sup>3</sup>, Masyhuri<sup>4</sup>  
Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Mataram

[1septihariadi990@gmail.com](mailto:septihariadi990@gmail.com), [2novifkip@unram.ac.id](mailto:novifkip@unram.ac.id), [3suud.fkip@unram.ac.id](mailto:suud.fkip@unram.ac.id),  
[4masyhuri.fkip@gmail.com](mailto:masyhuri.fkip@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research aims to improve the learning outcomes of students in grade XI IPS 3 SMA Negeri 1 Narmada by applying a team quiz-type active learning method assisted by a kahoot application. This learning is a class action research (PTK) that lasts for 2 cycles, each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and evaluation. One cycle is carried out 3 times. The results of this study can be concluded that the active learning method of team quiz type assisted by kahoot application in cycle I was implemented by 80% and in cycle II it was carried out by 100% so that there was an increase of 20%. This has an impact on the level of completeness of student learning outcomes, which was initially in the first cycle of 52.8%, increased in the second cycle to 77.8%, surpassing the performance indicator of 75% of students achieving KKTP 75. This means that the application of the team quiz type active learning learning method assisted by the kahoot application can improve student learning outcomes in class XI IPS 3 in sociology subjects at SMA NEGERI 1 Narmada.*

**Keywords:** *Active Learning type Team Quiz, Kahoot, Learning Outcomes, Sociology.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Narmada dengan menerapkan metode *active learning* tipe *team quiz* berbantuan aplikasi kahoot. Pembelajaran ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung selama 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Satu siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode *active learning* tipe *team quiz* berbantuan aplikasi kahoot pada siklus I terlaksana sebesar 80% dan pada siklus II terlaksana sebesar 100% sehingga terjadi peningkatan sebesar 20%. Hal tersebut berdampak pada tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang awalnya pada siklus I sebesar 52,8% meningkat pada siklus II menjadi 77,8% melampaui indikator kinerja 75% siswa mencapai KKTP 75. Artinya penerapan metode pembelajaran *active learning tipe team quiz* berbantuan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 3 pada mata pelajaran sosiologi di SMA NEGERI 1 Narmada.

**Kata kunci :** *Active Learning tipe Team Quiz, Kahoot, Hasil Belajar, Sosiologi.*

---

## A. Pendahuluan

Sekolah Menengah Atas (disingkat SMA) adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah menengah pertama (atau sederajat). Sekolah menengah atas ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas X sampai kelas XII. SMA merupakan jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan penyiapan siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dengan pengkhususan (Depdiknas, 2004). Dalam jenjang pendidikan SMA terdapat salah satu mata pelajaran yang ada pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu mata pelajaran Sosiologi.

Mata pelajaran Sosiologi merupakan mata pelajaran yang diberikan oleh sekolah sesuai dengan kurikulum yang mempelajari tentang masyarakat dengan berbagai macam gejalanya. Pengajaran Sosiologi di SMA berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan kemampuan berperilaku serta meningkatkan kemampuan berinteraksi dalam keberagaman realitas sosial dan budaya berdasarkan etika (Wardani, 2012). Mata Pelajaran Sosiologi merupakan

bagian ilmu pengetahuan sosial di dalam sekolah yang objek kajiannya berkaitan dengan hubungan antara manusia baik individu maupun kelompok yang menyangkut berbagai fenomena-fenomena sosial, lembaga sosial, perubahan, struktur, interaksi, serta konflik sosial yang menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat yang semuanya itu dikaji dalam mata pelajaran Sosiologi.

Bagaimanakah pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Narmada? Hasil wawancara dengan guru pada tanggal 23 Agustus 2023 menyatakan bahwa “selama ini pembelajaran sosiologi berjalan dengan baik namun masih ada kendala-kendala di saat proses pembelajaran siswa masih sering mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan pembelajaran, ada yang bermain *handphone*, ada juga siswa ketika temannya sedang melakukan presentasi di depan mereka tidak memperhatikannya dan pada saat mereka diberikan kesempatan untuk bertanya hanya yang memperhatikan saja yang mengajukan pertanyaan”.

Ketika ditanyakan ke siswa tentang bagaimana proses pembelajaran sosiologi di kelas

mereka mengatakan “pembelajaran sosiologi itu kurang menarik karena selama proses pembelajaran kami biasanya hanya memperhatikan guru dan memperhatikan teman yang sedang presentasi di depan. Karena bosan kami jadi mengantuk, malas untuk bertanya dan mengobrol dengan teman sebangku”. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sosiologi selama ini berlangsung dengan lancar namun mengalami kendala akibat siswa yang tidak fokus pada saat pembelajaran sedang berlangsung. pembelajaran sosiologi masih dianggap kurang menarik karena disebabkan oleh penggunaan media pada metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa tidak bisa fokus pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Proses pembelajaran sosiologi masih tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar. Menurut Ruseffendi (dalam Ahmad Susanto 2016) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak,

bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Sedangkan menurut (Djamarah, 2012) ditentukan oleh faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi.

Banyak metode, strategi, maupun model pembelajaran yang bisa diterapkan supaya siswa lebih memperhatikan guru dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *Team Quiz* berbantuan aplikasi Kahoot. Sebenarnya strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini sudah diterapkan oleh guru namun belum di bantu oleh media pembelajaran tertentu khususnya aplikasi Kahoot. Menurut (Hermanto, 2018) *Team Quiz* merupakan metode dimana siswa dilatih untuk belajar dan berdiskusi kelompok. Satu kelompok presentasi ke kelompok lain, kemudian memberikan kuis ke kelompok lain tersebut. Apabila kelompok tersebut tidak bisa

menjawab maka pertanyaan dilempar ke kelompok selanjutnya, dan seterusnya hingga semua kelompok melakukan presentasi kemudian memberikan kuis. Dapat juga dilakukan dengan cara guru memberikan *quiz*, soal, atau permasalahan rebutan untuk di jawab masing-masing kelompok untuk rebutan mendapatkan point terbanyak.

Kelebihan atau keunggulan model pembelajaran *team quiz* adalah: (1) Dapat menghilangkan kebosanan dalam proses belajar. (2) Mengajak peserta didik untuk terlibat penuh dalam proses pembelajaran. (3) Menumbuhkan partisipasi aktif di kalangan siswa. (4) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran. (5) Membangun keberanian dalam diri peserta didik, mengeluarkan pendapat, sikap dan aspirasinya. (6) Meraih makna belajar melalui pengalaman langsung. (7) Menambah semangat dan minat peserta didik. (8) Siswa dapat belajar bersikap toleran terhadap teman-temannya. Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran *team quiz* adalah: (1) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengondisikan kelas saat keributan terjadi. (2) Hanya

peserta didik tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni bisa menjawab soal. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat. (3) Tidak semua materi dapat menggunakan metode ini. (4) Menggunakan metode *team quiz* secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan. (5) Selain itu, waktu yang digunakan untuk mempersiapkan metode pembelajaran ini membutuhkan waktu lama.

Melihat kekurangan dari metode pembelajaran *active learning* tipe *Team Quiz* penulis menemukan solusi yaitu keterbaruan bantuan media Kahoot, yang sesuai dengan kondisi belajar saat ini. Kahoot merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan. Dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dapat menggunakan platform ini (Licorish, George, Owen, & Daniel, 2017). Penggunaan aplikasi kahoot dapat menarik engagement yang meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya meningkatkan hasil

belajar siswa kelas XI IPS 3 pada mata pelajaran sosiologi dengan menerapkan *Team Quiz* berbantuan aplikasi Kahoot.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas yang biasa disebut *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama (Ekawarna dkk., 2021).

Dalam penelitian ini, desain penelitian dilaksanakan dengan menggunakan siklus-siklus tindakan

(daur ulang). Daur ulang dalam penelitian diawali dengan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), mengobservasi (*observation*), dan melakukan refleksi (*reflection*).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dan satu pertemuan evaluasi dengan rincian siklus I telah dilaksanakan pada 21 Agustus 2024 dan 22 Agustus 2024. Selanjutnya siklus II pada 04 September 2024 dan 05 September 2024. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

**Tabel 1 : Ringkasan Hasil Observasi Dan Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan II**

Siklus	Tindakan Guru		Hasil Belajar	
	Tindakan	Persentase	Ketuntasan	Persentase
I	16	80%	19	52,8%
II	20	100%	28	77,8%
Peningkatan	20%		25%	

### **Siklus I**

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada siklus I menunjukkan dari 20 tindakan, 4 tindakan tidak dijalankan oleh guru dengan persentase keterlaksanaan sebesar 80%. Dengan demikian, pelaksanaan metode pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz* Berbantuan aplikasi Kahoot belum mencapai indikator keberhasilan keterlaksanaan sejumlah 90%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) Guru tidak mempersilahkan perwakilan siswa dari setiap kelompok untuk mengirim semua soal dan jawabannya ke WhatsApp guru. (2) Guru tidak memasukkan soal dan jawaban yang sudah dibuat siswa ke dalam aplikasi Kahoot. (3) Guru tidak memberikan refleksi apakah hasil pembuatan soal beserta jawaban dari setiap kelompok sudah sesuai dengan materi pembelajaran. (4) Guru tidak bertanya apa yang dapat siswa pahami dan mengerti dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dari 36 siswa hanya 19 orang siswa yang mencapai

ketuntasan (KKTP) 75 dan 17 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Secara persentase indikator kinerja hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 52,8%. Hal ini berarti bahwa indikator kinerja hasil belajar siswa pada siklus I belum tercapai karena hasil belajar siswa belum memenuhi indikator kinerja sebesar 75% hasil belajar siswa mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75. Hasil penelitian ini senada dengan hasil kajian Halek, (2011) bahwa hasil belajar siswa rendah karena 75% siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tentang materi yang diajukan atau tidak menguasai materi. Untuk mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 3 SMA NEGERI 1 Narmada dengan menggunakan metode pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz* Berbantuan aplikasi Kahoot. Selanjutnya untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut maka dilanjutkan pada siklus ke II.

### **Siklus II**

Materi yang diajarkan Pada siklus II ini yaitu dinamika kelompok sosial. Langkah-langkah pembelajaran yang

dilakukan pada siklus II ini relatif sama dengan perencanaan dan pelaksanaan pada siklus I dengan mengadakan beberapa perbaikan dan penambahan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada tahap pelaksanaan siklus I ditemukan beberapa kendala yang dilihat berdasarkan hasil refleksi. Oleh sebab itu pada siklus II ini dilakukan tindakan perbaikan antara lain yaitu guru melakukan seluruh aktivitas berdasarkan langkah-langkah metode pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz* Berbantuan aplikasi Kahoot secara optimal. Perbaikan yang dilakukan yaitu: (1) Mengingat guru untuk mempersilahkan siswa dari setiap kelompok untuk mengirim semua soal dan jawabannya ke WhatsApp guru. (2) Mengingat guru untuk memasukkan soal dan jawaban yang sudah dibuat siswa ke dalam aplikasi Kahoot. (3) Mengingat guru supaya melakukan refleksi di pertemuan ke dua pada akhir pembelajaran. (4) Mengingat guru untuk bertanya kepada siswa terkait apa yang mereka pahami dan mengerti dari proses pembelajaran di pertemuan ke dua pada akhir

pembelajaran. (5) Meminjam LCD di teman dan membawa perlengkapan lain dari rumah.

Proses pembelajaran pada siklus II ini juga menunjukkan adanya peningkatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru sebesar 20% yang semula persentase tindakan guru sebesar 80% menjadi 100% pada siklus II. Persentase tindakan guru pada siklus II ini sebesar 100% dan sudah mencapai indikator keberhasilan keterlaksanaan sejumlah 90%, begitu juga dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dengan ketuntasan sebelumnya 52,8% menjadi 77,8% terjadi peningkatan sebesar 25% Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan II menunjukkan penelitian ini berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan. Keberhasilan penelitian ini tentunya tidak terlepas dari pembelajaran yang digunakan serta peran guru, sehingga penelitian ini berhasil dengan hasil yang memuaskan di siklus II.

Dari pembahasan di atas, penerapan metode pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz* Berbantuan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi

siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Narmada.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut; proses pembelajaran menggunakan metode *Active Learning tipe Team Quiz* Berbantuan aplikasi Kahoot pada siklus I terlaksana sebesar 80% dan pada siklus II terlaksana sebesar 100% sehingga terjadi peningkatan sebesar 20%. Hal tersebut berdampak pada tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang awalnya pada siklus I sebesar 52,8% meningkat pada siklus II menjadi 77,8% melampaui indikator kinerja 75% siswa mencapai KKTP 75. Artinya penerapan metode pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz* Berbantuan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 3 pada mata pelajaran sosiologi di SMA NEGERI 1 Narmada.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abror, Abd. Rachman. (1993). Psikologi pendidikan.: Tiara Wacana ,Yogyakarta
- Alwasilah, 2000. Perspektif Pendidikan pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia dalam konteks persaingan global: Andira. Bandung.
- Amirudin, A., & Suryadi, A. (2016). Keragaman Media dan Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada Tiga SMA Negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of History Education*, 4(2), 7–13.
- Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, D. A., Haryanto, S., & Prihatni, Y. (2018). Evaluasi implementasi Kurikulum 2013. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 7–14.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Effendi, M. 2013. *Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar*. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Ekawarna, Salam, M., & Anra, Y. (2021). Memilih Masalah Untuk Penelitian Tindakan Kelas: Bahan kajian untuk pelatihan Guru menyusun Laporan hasil PTK. *Jurnal Karya Abdi*, 5(1), 52–62.



- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2017). *Strategi dan Metode Pembelajaran*. IAIN Pekalongan Press.
- Jackson, Tom. 2006. An Overview of the Active Learning Process Aslt Relates to Life Skill : Atikel. Diambil dari <http://www.Edu.com> padatanggal 2 Mei 2018.
- Jannah, M., & Junaidi, J. (2020). Faktor Penghambat Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA NEGERI 2 Batusangkar. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 191–197.  
<https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.25>
- Mawardi, I. (2011). Transinternalisasi Budaya Pendidikan Islam: Membangun Nilai Etika Sosial Dalam Pengembangan Masyarakat. *HUNAF: Jurnal Studia Islamika*, 8(1), 27.  
<https://doi.org/10.24239/jsi.v8i1.83.27-52>
- Moloeng, L. J. (2009). *Metodologi Pendidikan Kualitas*. Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30.
- Lunde, Joyce Povlacs. 2001. 101 Things You Can Do the First ThreeWeeks of Class Nebraska: Teaching and Learning Center, University of Nebraska-Lincoln.
- Mukminan. 1998. Teori Pembelajaran. Yogyakarta: P4GIKIPYogyakarta
- Mulyasa. 2002. Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep Karakteristik dan Implementasi. Bandung: Rosdakarya
- Nawawi, 2007. Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Cetak. Jakarta, Depdiknas, Jakarta.
- Pannen, Paulina, dkk. 2001. Konstruktivisme dalam Pembelajaran. Jakarta : PPAUT Dirjen Dikti Depdiknas.
- Silberman, Melvin L. 2010. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Soengeng, Ysh. A.Y. 2012. *Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wadi, H., Hamidsyukrie, Sukardi, Suryanti, Ni Made Novi Handayani, N., & Masyhuri. (2020). Pendampingan Inovasi Pembelajaran IPS HOTS Pola Lesson Study For Learning Community Di SMP 14 Mataram. *Prosiding PEPADU 2020*, 2(2007), 2–3.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zaini, H., Munthe, B., Aryani, S.A. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD Inastitut Agama Islam Negeri Sunan Kalijag