

Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Identitas Diri di Kelas 2 SDN Dayeuhluhur CBM

Bilbina Sri Kusnadi

Universitas Terbuka

bilbinasri@ecampus.ut.ac.id

Maesaroh

Universitas Terbuka

may.valentina62@gmail.com

Nurlaili Dwi Ulfah

Universitas Sulawesi Barat

nurlailidu@unsulbar.ac.id

Siti Indriyati Idris

Universitas Tamalatea Makassar

sitiindriyatiidris@utama.ac.id

Abstrak

Hasil belajar siswa kelas II SDN Dayeuhluhur CBM pada materi Identitas Diri tercatat masih rendah, dengan hanya 45% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data ini menjadi bahan observasi untuk perlu segera dilakukan perbaikan. Pembelajaran yang menarik dan kreatif harus segera diciptakan. Kahoot! merupakan media interaktif yang memungkinkan siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan edukatif Kahoot! terhadap hasil belajar PPKn pada materi Identitas Diri di kelas II SDN Dayeuhluhur CBM. Pembelajaran pertama merupakan prasiklus yang dilakukan tanpa perlakuan dengan nilai rata-rata 63,70. Siklus I dilakukan dengan menggunakan Kahoot! dua kali pada kuis di pertengahan materi dan evaluasi akhir. Hasilnya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 80 dimana 81% siswa yang mencapai KKM. Sementara pada siklus 2, penggunaan Kahoot! dilakukan dengan lebih masif di setiap poin materi, sehingga seluruh siswa 100% berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata naik menjadi 86. Penggunaan media Kahoot! terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi Identitas Diri, mendukung keaktifan siswa, dan menambah kemauan siswa untuk belajar. Peningkatan hasil belajar yang signifikan memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat bisa memperbaiki kualitas pembelajaran PPKn di SDN Dayeuhluhur CBM. Kesimpulan akhir dari penelitian ini yaitu bahwa media Kahoot! sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada pembelajaran PPKn, khususnya materi Identitas Diri.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan, Permainan, Pendidikan dan Teknologi.



PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan melatih kemampuan dalam memilih tindakan terbaik berdasarkan pertimbangan dan menemukan alternatif penyelesaian atas semua permasalahan yang berkaitan dengan upaya menggapai target, baik secara intelektual maupun dalam praktik lapangan. Konteks pendidikan yang cukup mempengaruhi bagaimana manusia berpartisipasi dalam dinamika sosial kemasyarakatan pada kurikulum saat ini adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

Pembelajaran PPKn pada semua jenjang pendidikan memiliki peran strategis dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, utamanya dalam menanamkan karakter generasi penerus, mata pelajaran PPKn bukan hanya berfokus pada pemberian isi pembelajaran saja, namun juga membina keahlian serta membentuk karakter yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Karakter ideal warga negara Indonesia sejatinya karakter yang berpijak pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945¹. Nilai-nilai karakter yang terdapat pada Pancasila mencerminkan jati diri bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, PPKn berfungsi sebagai instrumen vital dalam membentuk karakter bangsa.

PPKn di berbagai jenjang pendidikan secara umum berperan dalam menyiapkan kemampuan bagi generasi muda dengan semangat kebangsaan dan rasa nasionalisme, yang pada akhirnya menjadi fondasi dalam menentukan sikap dan tindakan yang sesuai dengan keahlian serta profesi yang akan mereka tekuni di masa depan².

Tujuan PPKn dalam pembelajaran direpresentasikan melalui hasil belajar. Ini merupakan hasil dari serangkaian interaksi selama pembelajaran, yang diperoleh dengan proses penilaian akhir dan menunjukkan puncak perkembangan proses belajar³. Hasil belajar umumnya berupa nilai numerik atau huruf yang diterima siswa setelah mengikuti penilaian, seperti tes atau ujian. Berdasarkan hasil tersebut, evaluasi dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi siswa dalam mata pelajaran PPKn. Keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh pengelolaan kegiatan pembelajaran. Secara umum, semakin besar upaya belajar yang dilakukan siswa, maka semakin baik juga hasil yang diperoleh. Oleh sebab itu, hasil belajar bisa menjadi tolok ukur dalam mengevaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.

Berdasarkan observasi di kelas 2 SDN Dayeuluhur CBM, ternyata proses pembelajaran yang berlangsung belum mencapai hasil yang optimal. KKM yang telah ditentukan dalam mata pelajaran PPKn adalah 75. Dari 31 siswa, yang mencapai KKM hanya 14 siswa atau 45%. Oleh sebab itu, refleksi dilakukan terhadap kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran guna mengidentifikasi faktor penyebabnya.

Berdasarkan wawancara singkat, siswa merasa kurang bersemangat dalam pembelajaran. Mereka melihat dan mendengar namun kesulitan memproses materi. Siswa bagaikan mendengarkan dongeng sambil lalu. Melihat permasalahan ini, pembelajaran harus segera dirancang dengan menarik agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Memanfaatkan alat bantu saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menjadi solusi. Pembelajaran multistrategi yang lebih bervariasi dapat memberikan makna, tidak membosankan, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal⁴. Misalnya permainan instruksional di dalam kelas dapat membantu memfasilitasi siswa,

¹Dinie Anggraeni Dewi and Zakiah Ulfiah, "Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa," *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (July 2021): 95–100, <https://doi.org/10.51878/learning.v1i1.205>.

² Daniar Asyari and Dini Anggraeni Dewi, "Peran Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Generasi Milenial Dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Di Era Globalisasi," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3, no. 2 (June 2021): 30–41, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i2.1628>.

³ Nova Suci Wulandari et al., *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif Dan Inovatif* (n.d.).

⁴ Prihantini, *Strategi Pembelajaran SD* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

memberikan latihan pembelajaran berbasis pengalaman untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan teknologi⁵.

Opsi media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Kahoot!. Kahoot! merupakan platform pembelajaran daring yang menyediakan kuis interaktif atau permainan yang dapat dipakai sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran. Melalui media ini, guru dapat menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan⁶. Kahoot! juga merupakan media pembelajaran yang interaktif, karena dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti pelaksanaan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, kegiatan remedial, pengayaan, dan lain sebagainya⁷.

Ditemukan bahwa Kahoot! memberikan efek positif pada pembelajaran untuk pendidikan tinggi, pada pembelajaran bahasa, bidang teknik dan rekayasa, sains, matematika, bisnis, dan keperawatan. Persepsi positif terhadap penggunaan Kahoot! mencakup motivasi, keterlibatan, konsentrasi, persepsi pembelajaran, perhatian, kesenangan, kepuasan, dan kepercayaan diri⁸.

Temuan ini mendukung eksplorasi Kahoot! untuk peningkatan hasil belajar materi Identitas Diri siswa kelas 2 SDN Dayeuhluhur CBM. Kahoot! Memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Dayeuhluhur CBM yang beralamat di Jl. Sawahbera Kelurahan Dayeuhluhur Kecamatan Warudoyong Kota Sukabumi. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas II SDN Dayeuhluhur CBM yang berjumlah 31 orang diantaranya 14 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas atau PTK, yaitu semacam penelitian aksi yang dilaksanakan di lingkungan kelas. Penelitian ini dilakukan melalui proses refleksi diri, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Dalam PTK, kajian dilakukan terhadap proses pembelajaran melalui suatu tindakan yang dirancang secara sengaja dan berlangsung dalam situasi kelas secara bersamaan⁹. Penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dengan empat komponen utama, yaitu: perencanaan (*planning*); pelaksanaan tindakan (*action*); observasi (*observation*); refleksi (*reflecting*). Berdasarkan model ini, penelitian dikembangkan dengan alur mengikuti Gambar 1.

Gambar 1 menunjukkan bahwa penelitian mulai berjalan dengan melakukan refleksi dari hasil pelaksanaan dan observasi pra-siklus. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, dalam hal ini menyiapkan tindakan penggunaan Kahoot!. Kahoot! disusun sebagai bahan instrument evaluasi. Selain itu disiapkan pula lembar observasi untuk

⁵Patricia A. Baszuk and Michele L. Heath, "Using Kahoot! To Increase Exam Scores and Engagement," *Journal of Education for Business* 95, no. 8 (November 2020): 548–52, <https://doi.org/10.1080/08832323.2019.1707752>.

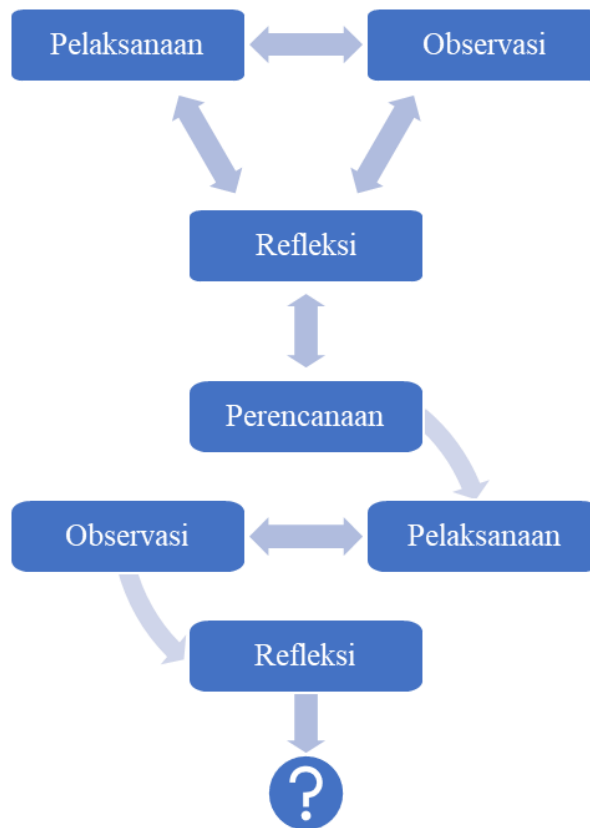
⁶Bertita Alike Dewi and Masniladevi, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*, 4, no. 1 (2021).

⁷Herwina Bahar et al., "Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2 (July 2020), <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v3i2.677>.

⁸Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review," *Computers & Education* 149 (May 2020): 103818, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

⁹Imam Machali, "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?," *Indonesian Journal of Action Research* 1, no. 2 (November 2022): 315–27, <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>.

mengamati keterlaksanaan pembelajaran sekaligus melihat bagaimana sikap siswa selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Tahapan Siklus Pebaikan Pembelajaran

Prosedur penelitian dijalankan sesuai tahapan tersebut. Dari hasil pembelajaran prasiklus, dilakukan refleksi untuk mengidentifikasi masalah dan menginisiasi langkah perbaikan. Selanjutnya pada tahap perencanaan di siklus-1, peneliti menyiapkan media yang akan dipakai dalam pembelajaran, kemudian menyiapkan instrumen evaluasi seperti tes yang akan diberikan kepada siswa, menyediakan lembar observasi untuk menilai sikap dan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menyusun alat pengumpulan data yang akan digunakan. Selanjutnya tahap pelaksanaan yakni dalam penelitian ini pelaksanaan di tempuh dalam 2 siklus yakni siklus 1 dan siklus 2. Pelaksanaan pada siklus 1 peneliti hanya menggunakan media Kahoot! sebanyak dua kali pada pertengahan dan akhir pembelajaran. Sementara pada siklus 2, peneliti lebih masif dalam menggunakan Kahoot! di setiap akhir pembahasan poin materi. Tahap observasi selama proses pembelajaran dilakukan oleh supervisor, dengan mengamati siswa dan guru menggunakan lembar observasi dan keterlaksanaan. Pada tahap akhir, yaitu tahap refleksi, data dari hasil evaluasi dan observasi dari setiap siklus dikaji ulang untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran. Jika masih ditemukan kelemahan-kelemahan dan hasil belajar belum mencapai KKM, maka tindak lanjut akan dilakukan pada siklus selanjutnya untuk perbaikan sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat secara langsung melalui interaksi antara peneliti dan objek penelitian. Data kualitatif biasanya bersumber dari interaksi sosial, kondisi lingkungan, serta pengalaman individu atau kelompok yang terlibat dalam penelitian. Sedangkan data

kuantitatif merupakan data yang dikumpulkan melalui proses pengukuran dan ditinjau secara statistik. Pendekatan ini umumnya dipakai untuk menguji dugaan atau menjawab rumusan masalah dengan memakai teori-teori yang telah ada sebagai landasan analisis¹⁰.

Data kualitatif dihasilkan dari observasi guru dan siswa, sementara data kuantitatif diperoleh dari data hasil tes yang dikerjakan oleh siswa. Keberhasilan belajar siswa diproses dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil dari tes siswa pada setiap siklus kemudian dibandingkan untuk menilai ketuntasan klasikal, dengan rumus berikut:

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil olah tersebut, gambaran meningkat atau tidaknya kompetensi siswa dalam kegiatan pembelajaran PPKn Kelas II SDN Dayeuhluhur CBM dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot! diperoleh.

Seorang siswa dianggap telah mencapai ketuntasan belajar apabila telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ketuntasan belajar dijadikan ukuran terhadap tingkat penguasaan materi oleh siswa. Siswa dikatakan tuntas belajar jika mampu mencapai tingkat kompetensi minimal dalam suatu tugas pembelajaran dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Selain itu, suatu pembelajaran dianggap tuntas dengan minimal 75% siswa di dalam kelas tersebut yang berhasil mencapai KKM¹¹.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi semakin banyak digunakan untuk mendorong keterlibatan, meningkatkan aktivitas kelas dan pengalaman belajar siswa dalam lingkungan belajar. Salah satu produk yang sangat populer karena antarmuka yang ramah pengguna dan fokus pada motivasi, kesenangan dan kompetisi adalah Kahoot!¹². Awalnya dikembangkan pada tahun 2012, Kahoot! adalah sistem respons siswa berbasis permainan yang bertujuan untuk mengubah kelas menjadi kegiatan permainan. Namun, meskipun sempat diragukan efektivitasnya sebagai permainan edukatif, studi menunjukkan bahwa Kahoot!, jika digunakan dengan tepat, dapat meningkatkan hasil belajar. bahwa Kahoot! dapat meningkatkan interaksi kurikuler antara siswa dan guru serta kolaborasi ekstrakurikuler antara atau di antara siswa¹³.

Melihat permasalahan yang terjadi terkait hasil belajar siswa yang masih belum maksimal dalam pelajaran PPKn materi Identitas diri, maka perlu dilakukan perbaikan. Penelitian tindakan ini berlangsung dalam 3 siklus termasuk pra-siklus, siklus-1 dan siklus-2. Pada tahap pra-siklus, diperoleh data dari hasil tes yang berfokus pada materi

¹⁰Sigit Purnama, Prima Suci Rohmadheny, and Hardiyanti Pratiwi, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020).

¹¹Agus Taufiq, Puji Lestari Prianto, and Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak Di SD (BMP)* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021).

¹²Lucas Kohnke and Benjamin Luke Moorhouse, "Using Kahoot! To Gamify Learning in the Language Classroom," *RELC Journal* 53, no. 3 (December 2022): 769–75, <https://doi.org/10.1177/00336882211040270>.

¹³Qi Zhang and Zhonggen Yu, "A Literature Review on the Influence of Kahoot! On Learning Outcomes, Interaction, and Collaboration," *Education and Information Technologies* 26, no. 4 (July 2021): 4507–35, <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>.

mengenal diri sendiri untuk kelas II SDN Dayeuhluhur CBM. Tes ini berbentuk isian yang terdiri atas 5 soal. Hasil dari tes pr-asiklus memperlihatkan nilai rata-rata siswa adalah 63,70 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 45,17%. Bahkan nilai rata-rata berada di bawah batas KKM dengan nilai capaian terendah siswa adalah 40. Ini menunjukkan betapa pemahaman siswa masih kurang dan masih jauh dari KKM. Tahap pra-siklus ini memberikan gambaran awal tentang kemampuan siswa sebelum dilakukan tindak lanjut. Pada tahap pra-siklus, diperoleh data seperti tabel 1 berikut :

Tabel 1. Analisis Tes Pra-Siklus

Analisa	Nilai
Rata-rata	63,70
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	40
Ketuntasan klasikal	45,17%

Interpretasi data dari tabel 1 terlihat bahwa lebih dari setengah jumlah siswa yang mungkin tidak memperhatikan penjelasan materi dengan baik. Hasil ini menunjukkan jauhnya jarak antara hasil siswa, 63,70 dengan KKM yang ditetapkan, 75. Refleksi hasil observasi pra-siklus pun menguatkan bahwa dibutuhkan dorongan kepada siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil ini, tindakan pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan pada siklus-1. Dengan hasil refleksi pra-siklus, yang menunjukkan dibutuhkannya dorongan kepada siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Juga berdasarkan observasi, rangkaian tahapan siklus-1 dilakukan. Untuk itu, siklus-1 berproses sesuai tahapan-tahapan yang telah diuraikan sebelumnya.

Penelitian pada siklus-1 dimulai dengan berkoordinasi dengan teman sejawat untuk merumuskan perbaikan perencanaan. Pada tahap perencanaan, dirancang strategi dengan kesepakatan memanfaatkan media yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran, yaitu Kahoot!. Selain itu, juga ditentukan instrumen yang akan dipakai. Semua perangkat pembelajaran dibuat pada tahap perencanaan ini untuk dilaksanakan pada tahap selanjutnya.

Tahap pelaksanaan, kemudian dilaksanakan sesuai rencana yang ada. Proses pembelajaran dilakukan sesuai RPP, dan instrument yang telah disiapkan disajikan di akhir pembelajaran. Selama tahap pelaksanaan ini, tahap pengamatan juga berlangsung, peneliti mengamati seluruh kegiatan di ruang kelas sebisa mungkin. Untuk mengatasi keterbatasan kemampuan pengamatan peneliti secara pribadi, pengamatan juga dilakukan oleh observer yang ditunjuk. Setiap catatan kegiatan selama pelaksanaan dicatat dalam lembar observasi yang sudah disiapkan.

Data dari tahap pelaksanaan dan pengamatan diolah pada tahap terakhir, yaitu tahap refleksi. Peneliti bersama supervisor melakukan telaah terhadap lembar observasi untuk melihat sejauh mana strategi pembelajaran yang diterapkan berjalan sesuai rencana. Peneliti melakukan olah data hasil tes untuk kemudian melakukan interpretasi bagaimana keikutsertaan siswa selama proses belajar mengajar. Hasil dari serangkaian tahapan yang dilakukan di siklus-1 ditunjukkan pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Analisis Tes Siklus-1

Analisa	Nilai
Rata-rata	80
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	60

Ketuntasan klasikal	80,64%
---------------------	--------

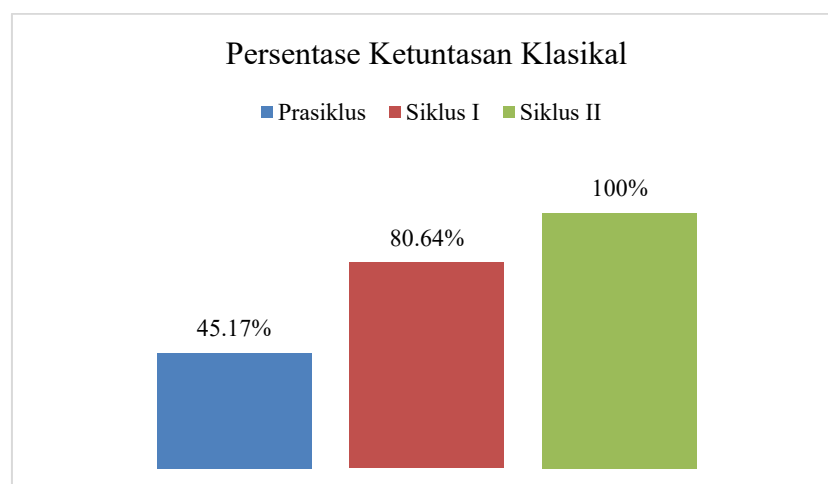
Hasil dari siklus-1 ternyata berbuah manis, siswa terlihat antusias dalam berdiskusi karena mereka sangat aktif dalam tiap kelompoknya, meskipun masih ada sebagian kecil siswa tidak percaya diri. Ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa dibandingkan nilai prasiklus. Terbukti dengan nilai rata-rata menjadi 80, dua kali lipat. Selain itu, ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 45,17% menjadi 80,64%. Melihat hasil tersebut, peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal sebenarnya telah tercapai pada siklus-1 ini. Tetapi hasil observasi menunjukkan bahwa sejumlah siswa masih berada dalam kondisi membutuhkan dorongan yang lebih guna meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Terlihat selama observasi pelaksanaan pembelajaran, sebagian siswa masih kurang fokus dan kurang sepenuhnya berkontribusi dalam kegiatan belajar, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar mereka. Meskipun nilai tertinggi sudah merupakan nilai maksimal 100, tetapi nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 60, masih berada di bawah KKM. Oleh sebab itu, diputuskan untuk melanjutkan penelitian menuju siklus-2 dengan harapan yang sangat optimis.

Tahapan-tahapan yang dijalankan untuk siklus-2 secara umum sama seperti siklus-1. Namun, pada siklus-2, pendekatan personal dan dorongan tambahan diberikan kepada siswa tertentu sebelum siklus-2 dimulai. Selain itu, media Kahoot! dirancang lebih banyak untuk pemberian kuis yang lebih masif selama kegiatan pembelajaran. Poin tambahan ini terbukti memberikan peningkatan hasil pada siklus-2. Siklus-2 yang dilanjutkan dengan tindakan lebih terorganisir ini menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Analisis Tes Siklus-2

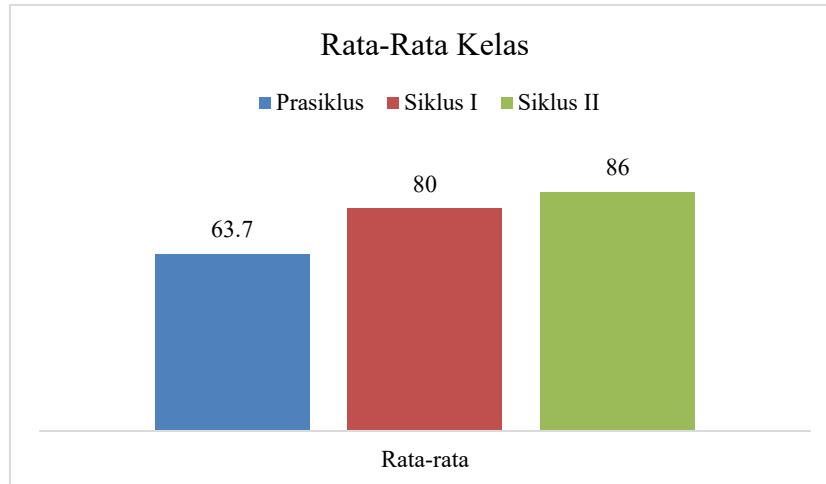
Analisa	Nilai
Rata-rata	86
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	75
Ketuntasan klasikal	100%

Meskipun interpretasi data menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hanya sebesar 6 poin, dari 80 menjadi 86, namun ketuntasan klasikal melonjak tajam menjadi 100% dari 80,64%, dimana angka ini menunjukkan bahwa semua siswa dapat dianggap telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar secara lebih spesifik antara setiap siklus, untuk rata-rata nilai siswa dan persentase ketuntasan klasikal dapat dilihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Klasikal

Mengacu pada hasil analisis pembelajaran siklus-2 yang membuktikan terjadinya peningkatan prestasi belajar siswa, baik secara personal maupun secara klasikal. Dengan hasil tersebut artinya pembelajaran menggunakan media Kahoot! berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Dayeuhluhur CBM dalam materi Identitas Diri.



Gambar 3. Peningkatan Rata-rata Kelas

Pemanfaatan media Kahoot! terbukti memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Siswa memiliki motivasi yang kuat dengan belajar menggunakan media Kahoot!¹⁴. Penggunaan Kahoot membawa efek positif terhadap hasil belajar, dimana siswa di kelas eksperimen yang memakai Kahoot! menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan Kahoot!¹⁵. Mahasiswa Tiongkok melihat efek positif Kahoot! dalam hal seperti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan di kelas, efektivitas belajar, dan interaksi di kelas¹⁶. Permainan Kahoot! memungkinkan siswa untuk menghubungkan topik pelajaran dan jalur pembelajaran sekaligus menunjukkan kesenjangan pembelajaran kepada instruktur¹⁷.

Meskipun demikian, seperti koin yang memiliki dua sisi, Kahoot!, selain memiliki kelebihan, juga memiliki kekurangan sebagai alat tes. Untuk mencapai hasil pembelajaran terbaik, guru harus memanfaatkan kelebihan aplikasi tersebut dengan tepat dan menghindari kekurangannya¹⁸. Tantangan utama meliputi tantangan teknis, pertanyaan dan jawaban yang sulit dibaca di layar proyeksi, tekanan waktu, ketakutan akan kekalahan, dan sulit mengejar ketinggalan jika jawaban yang diberikan salah¹⁹.

¹⁴Nur Hafidhotul Ilmiyah and Meini Sondang Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (July 2021): 46–50, <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.

¹⁵Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walid, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (February 2019): 95–104, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

¹⁶Yingxu Tao and Bin Zou, "Students' Perceptions of the Use of Kahoot! In English as a Foreign Language Classroom Learning Context," *Computer Assisted Language Learning* 36, no. 8 (November 2023): 1668–87, <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2011323>.

¹⁷Baszuk and Heath, "Using Kahoot! To Increase Exam Scores and Engagement."

¹⁸Hui-Hua Chiang, "Kahoot! In an EFL Reading Class," *Journal of Language Teaching and Research* 11, no. 1 (January 2020): 33, <https://doi.org/10.17507/jltr.1101.05>.

¹⁹Wang and Tahir, "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review."

Mengatasi tantangan, dan mengoptimalkan kinerja siswa dalam menggunakan Kahoot, sebaiknya dilakukan sesi Kahoot yang lebih sering untuk setiap topik, dengan tanpa pemberitahuan sebelumnya. Menjadikan sesi tersebut bagian dari penilaian berkelanjutan dengan tetap memantau kehadiran di kelas merupakan cara yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran dengan media permainan Kahoot!²⁰. Hal ini telah sesuai dengan apa yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu memastikan penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran sehingga tercapai hasil positif yang diharapkan.

KESIMPULAN

Permasalahan rendahnya hasil belajar pada materi Identitas Diri yang diperoleh siswa kelas II di SDN Dayeuhluhur CBM, menjadi landasan dilakukannya penelitian. Berangkat dari hasil prasiklus dengan persentase ketuntasan hanya 45,17%, media Kahoot! dipilih untuk menunjang proses pembelajaran supaya hasil maksimal diperoleh. Dari perlakuan tindakan ini pada siklus-1, persentase ketuntasan meningkat menjadi 80,64%. Sementara terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal menjadi 100% pada siklus-2. Dengan demikian, hasil belajar mengalami peningkatan melalui implementasi media pembelajaran Kahoot!. Kahoot! terbukti mampu memotivasi siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan media Kahoot! efektif dalam memaksimalkan hasil belajar PPKn siswa kelas II di SDN Dayeuhluhur CBM pada materi Identitas Diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyari, Daniar, and Dini Anggraeni Dewi. "Peran Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Generasi Milenial Dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Di Era Globalisasi." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3, no. 2 (June 2021): 30–41. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i2.1628>.
- Bahar, Herwina, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani. "EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2 (July 2020). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.
- Baszuk, Patricia A., and Michele L. Heath. "Using Kahoot! To Increase Exam Scores and Engagement." *Journal of Education for Business* 95, no. 8 (November 2020): 548–52. <https://doi.org/10.1080/08832323.2019.1707752>.
- Chiang, Hui-Hua. "Kahoot! In an EFL Reading Class." *Journal of Language Teaching and Research* 11, no. 1 (January 2020): 33. <https://doi.org/10.17507/jltr.1101.05>.
- Dewi, Bertita Alike, and Masniladevi. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. 4, no. 1 (2021).
- Dewi, Dinie Anggraeni, and Zakiah Ulfiah. "Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa." *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (July 2021): 95–100. <https://doi.org/10.51878/learning.v1i1.205>.
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Information*

²⁰ Verónica Martínez López et al., "La Herramienta Kahoot! Como Propuesta Innovadora de Gamificación Educativa En Educación Superior," *Digital Education Review*, no. 42 (December 2022): 34–49, <https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49>.

- Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (July 2021): 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (February 2019): 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Kohnke, Lucas, and Benjamin Luke Moorhouse. “Using Kahoot! To Gamify Learning in the Language Classroom.” *RELC Journal* 53, no. 3 (December 2022): 769–75. <https://doi.org/10.1177/00336882211040270>.
- Machali, Imam. “Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?” *Indonesian Journal of Action Research* 1, no. 2 (November 2022): 315–27. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>.
- Martínez López, Verónica, María Ángel Campo Mon, Eva Fueyo Gutiérrez, and Alejandra Dobarro González. “La Herramienta Kahoot! Como Propuesta Innovadora de Gamificación Educativa En Educación Superior.” *Digital Education Review*, no. 42 (December 2022): 34–49. <https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49>.
- Prihantini. *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Purnama, Sigit, Prima Suci Rohmadheny, and Hardiyanti Pratiwi. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Tao, Yingxu, and Bin Zou. “Students’ Perceptions of the Use of Kahoot! In English as a Foreign Language Classroom Learning Context.” *Computer Assisted Language Learning* 36, no. 8 (November 2023): 1668–87. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2011323>.
- Taufiq, Agus, Puji Lestari Prianto, and Hera Lestari Mikarsa. *Pendidikan Anak Di SD (BMP)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021.
- Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. “The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review.” *Computers & Education* 149 (May 2020): 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.
- Wulandari, Nova Suci, Aulia Devani Sekarsari, Dwi Mulyati, and Adiести Peppy Ramadhani. *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif Dan Inovatif*. n.d.
- Zhang, Qi, and Zhonggen Yu. “A Literature Review on the Influence of Kahoot! On Learning Outcomes, Interaction, and Collaboration.” *Education and Information Technologies* 26, no. 4 (July 2021): 4507–35. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>.