

**ORIGINAL ARTICLE****PENERAPAN MEDIA KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TIK SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 DARUL IMARAH ACEH BESAR**

<sup>1</sup>Indri Juliwardewi Mujawar, <sup>2</sup>Desmila Wati, <sup>3</sup>Irma Zarwinda,  
<sup>4</sup>Nurmalia Zakaria, <sup>5</sup>Safrizal Razali

<sup>1,2</sup>Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Darul Imarah, Aceh Besar

<sup>3,4</sup>Akademi Analisis Farmasi dan Makanan Banda Aceh, Banda Aceh

<sup>5</sup>Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

<sup>1</sup>indri.mujawar97@guru.sma.belajar.id, <sup>2</sup>desmilawati@guru.sma.belajar.id,

<sup>3</sup>zarwindairma26@gmail.com, <sup>4</sup>lia.danalm@gmail.com, <sup>5</sup>safrizal.razali@usk.ac.id

**Abstract:** *Learning media is a tool or intermediary that is useful to facilitate the teaching and learning process, one of the alternatives is Kahoot! media which its use is related to the internet. This study aims to determine the learning outcomes of Information Technology and Technology (ICT) students by applying Kahoot! media and find out if there is an increase in students' ICT results in class X MIPA. The type of research used is classroom action research consisting of two cycles. Each cycle includes 1) planning, 2) implementation, 3) observation, and 4) reflection. The subjects in this study were 32 students of Class X MIPA 4 SMA Negeri Darul Imarah. The object in this study is the application of Kahoot! media to student learning outcomes in ICT subjects. Data collection techniques in this study were tests and non-tests. Student learning outcomes after applying Kahoot! media turned out to have increased. In cycle I, the average score was 78.12 with a percentage of student learning completeness of 81.25%. In cycle II, the average score was 85.37 with a percentage of 96.88%. The increase in student scores between cycle I to cycle II was 7.25 with a percentage increase of 15.62%. The application of Kahoot! media in learning can increase the activeness of students, so that teachers and students can work together and the learning process is more optimal.*

**Keywords:** *Kahoot Media, Student Learning Outcomes, Information and Computer Technology, SMA Negeri 1 Darul Imarah*

**Abstrak:** Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, Salah satu alternatifnya adalah media Kahoot! yang mana penggunaannya berhubungan dengan internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK) siswa dengan menerapkan media Kahoot! dan mengetahui apakah ada peningkatan hasil TIK siswa di kelas X MIPA. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 siswa Kelas X MIPA 4 SMA Negeri Darul Imarah. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media Kahoot! terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran TIK. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan non tes. Hasil belajar siswa setelah diterapkan media Kahoot! ternyata mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 78,12 dengan persentase ketuntasan belajar siswa 81,25%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 85,37 dengan persentase 96,88%. Peningkatan nilai kemampuan siswa antara siklus I ke siklus II adalah 7,25 dengan peningkatan persentase sebesar 15,62%. Penerapan media Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, sehingga guru dan siswa bisa saling kerja sama dan proses pembelajaran lebih optimal.

**Kata kunci:** *Media Kahoot!, Hasil Belajar Siswa, Teknologi Informasi dan Komputer, SMA Negeri 1 Darul Imarah*

## A. Pendahuluan

Komunikasi antara guru dan siswa dapat diefektifkan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar serta memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Selain itu pemakaian dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran (Ali & Indra, 2021).

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan salah satunya yang berbasis teknologi. Mengantisipasi trend perkembangan dunia saat ini, pendidikan harus sesegera mungkin berbenah diri, terutama berbenah dalam mempersiapkan siswa agar mampu bersaing khususnya dalam penguasaan Information and Communication Technology (ICT) menjadi generasi milenial yang tidak hanya pintar tetapi harus pintar-pintar artinya adalah pintar dalam memanfaatkan segala yang telah tersedia, memanfaatkan teknologi dengan baik, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan percaya diri yang kuat terutama dalam dunia pendidikan (Ratheeswari, 2018).

Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu, teknologi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam belajar (Manongga, 2021).

Ada berbagai bidang dalam pendidikan salah satunya bidang Teknologi Informasi dan Komputer (TIK). Dalam bidang Teknologi Informasi dan Komputer (TIK), pemanfaatan teknologi sudah lama diterapkan, yaitu sejak digunakan alat hitung elektronik berupa kalkulator. Namun perkembangan teknologi dalam bidang Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) tidak berhenti pada media kalkulator saja, tetapi banyak media yang berbasis teknologi bermunculan seperti komputer, internet dan berbagai media sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Simanjuntak et al., 2020). Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) sebaiknya digunakan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media Kahoot!, yang mana penggunaannya berhubungan dengan internet (wifi) yang sudah disediakan di SMA Negeri 1 Darul Imarah Aceh Besar untuk fasilitas belajar.

## B. Konseptual / Teori

Media Kahoot! Dapat membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran. Media Kahoot! memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam media Kahoot! memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media Kahoot!. Keunggulan lain dari media Kahoot! yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan (Anviani & Pujiriyanto, 2022).

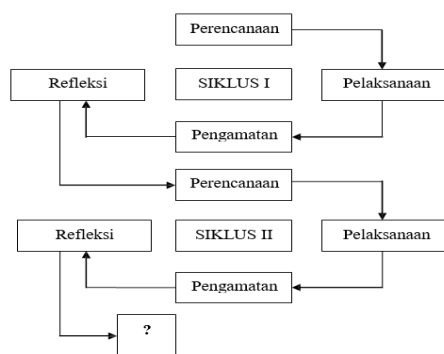
Berdasarkan hasil penelitian dari hasil belajar terjadi peningkatan setiap siklusnya dengan menggunakan aplikasi KAHOOT! dalam pembelajaran IPS di VII-F SMP Negeri 92 Jakarta. Pada siklus 1 sebesar 42% (15 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 72 dengan rata-rata hasil belajar 68, siklus 2 menjadi 67% (24 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 72 dengan rata-rata hasil belajar 74, dan siklus 3 menjadi 83% (30 peserta didik) mencapai nilai di atas KKM 72 dengan rata-rata hasil belajar 83. Selain hasil belajar yang meningkat, keaktifan peserta didik setiap siklusnya juga mengalami peningkatan (Bella Ramadhanty Putri, 2019).

Dalam media Kahoot! terdapat dua cara bermain yaitu Classic dan Team Mode. Bermain cara Classic berarti siswa bermain secara individu sedangkan bermain cara Team Mode berarti siswa bermain secara kelompok (Fitriana et al., 2023) (Astuti & Kristin, 2017). Didalam penelitian ini cara yang akan dipakai adalah Classic karena lebih efektif penilaiannya, agar siswa berlatih secara individual. Melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot!, dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar TIK siswa dengan menerapkan media Kahoot! dan mengetahui apakah ada peningkatan hasil TIK siswa dengan menerapkan media Kahoot! di kelas X MIPA.

### C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yaitu dengan cara merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus. Tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai. Setiap siklus mencakup 4 kegiatan, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Hubungan keempat tahapan tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan secara berkelanjutan dan berulang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X MIPA 4 SMA Negeri Darul Imarah di jalan Soekarno Hatta km. 3, Lampeunerut, kec. Darul Imarah, Aceh Besar pada Tahun Ajaran 2021-2022. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis internet (Kahoot!) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan non tes, di mana teknik tes ini untuk mengetahui hasil belajar IPS dan mengetahui kemampuan akhir dari setiap siklus yang telah dilaksanakan. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tulis yang dilakukan pada akhir siklus. Sementara Teknik non tes berupa observasi pembelajaran, dokumentasi berupa foto selama melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan media Kahoot!. Rancangan tahapan penelitian ini ditampilkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Skema Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian tindakan kelas pada penelitian ini terdiri dari dua siklus. Hal ini telah memenuhi persyaratan sesuai dengan pendapat Arikunto, dkk yang menyatakan bahwa : “apabila suatu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya, sampai peneliti merasa puas”. Pada tiap siklus kegiatan pembelajaran dimulai dari perencanaan, tindakan, pemantauan atau observasi, dan refleksi. Perencanaan pembelajaran pada siklus I didasarkan pada identifikasi masalah yang ditemukan, apakah masalah tersebut terjadi karena kondisi pembelajaran siswa atau guru, sedangkan perencanaan tindakan siklus II didasarkan pada hasil koreksi dan refleksi hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I, begitu juga untuk pelaksanaan siklus berikutnya dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus II. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk setiap siklus pembelajaran dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

A. Tahap perencanaan

1. Pada tahap perencanaan peneliti melakukan rencana kegiatan sebagai berikut:
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus sebagai acuan pelaksanaan proses pembelajaran.
3. Menyiapkan bahan ajar siswa untuk membantu siswa mempelajari materi yang akan dipelajari.
4. Menyusun lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui kesiapan dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran.
5. Menyiapkan tes akhir siklus untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menerapkan media Kahoot!.
6. Menyiapkan respon siswa untuk mengetahui kesiapan siswa pada saat pembelajaran.

B. Tahap Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya.

C. Tahap pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yaitu mengamati aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi aktivitas siswa.

D. Tahap Refleksi

Dari pelaksanaan tindakan dan observasi yang telah dilakukan, maka akan memperoleh informasi tentang penerapan media kahoot!, kemudian hasil tersebut dianalisis dan dievaluasi bersama guru yang terkait untuk mengetahui seberapa jauh tindakan yang sudah berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan atau tidak, maka dari hasil diskusi tersebut dapat dijadikan refleksi dalam penyusunan siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian, lembar wawancara, tes hasil belajar, dan lembar observasi dengan delapan aspek pengamatan keaktifan siswa, yaitu: (1) Memperhatikan guru memberi penjelasan; (2) Bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat; (3) Menghargai pendapat orang lain, mendengarkan orang lain; (4) Mencatat penjelasan guru; (5) Keaktifan dalam menjawab soal; (6) Menanggapi, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan sendiri; (7) Menaruh minat, gembira, bersemangat, bergairah, berani dan mau bekerja sesuai aturan; dan (8) Saling membentuk dalam menyelesaikan masalah. Kriteria skor untuk aspek aktifitas siswa terdiri dari 4 nilai yaitu:

1. = tidak pernah dilakukan
2. = jarang dilakukan

3. = sering dilakukan

4. = sangat sering dilakukan

Tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila pada akhir siklus 80% siswa mencapai nilai di atas KKM 75 dan sudah menunjukkan peningkatan penguasaan materi siswa pada mata pelajaran TIK. Data yang diperoleh berupa nilai hasil belajar yang mencakup pemahaman siswa dan keaktifan selama pembelajaran menggunakan media Kahoot!.

#### **D. Hasil dan Pembahasan**

##### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dikelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Darul Imarah yang berjumlah 32 orang dengan menerapkan media Kahoot! pada materi pokok MS. Word. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dirancang secara bersiklus dimana setiap siklusnya terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada awal melakukan kegiatan penelitian, diberikan pretes untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari, selanjutnya pada akhir siklus diberi postes sebanyak dua kali yaitu postes I dan postes II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari penilain postes I dan Postes II. Sedangkan untuk mengetahui aktif atau tidaknya siswa dapat dilihat dengan pengamatan langsung dalam laboratorium komputer selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktifitas siswa. Apabila hasil belajar siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 maka siswa dinyatakan belum tuntas belajar dan apabila lebih dari 85% dari jumlah siswa belum mencapai nilai 75 ketuntasan secara klasikal dinyatakan belum terpenuhi.

**Table 1.** Hasil Pre-Test Siswa dari Pembelajaran Menggunakan KAHOOT!

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	31-40	4	12,5%
2	41-50	5	15,62%
3	51-60	6	18,75%
4	61-70	9	28,12%
5	71-80	8	25%
6	81-90	0	0%
7	91-100	0	0%
	Jumlah	32	100%

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pretest pada Tabel 1 terlihat bahwa siswa yang mencapai KKM hanya 8 orang siswa dengan persentase (25%) dan yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 24 orang siswa dengan persentase (75%).

Selanjutnya dari hasil pengamatan observasi, peneliti melihat aktivitas belajar yang sangat rendah, siswa kurang aktif dan kelas terlihat monoton. Kondisi awal kelas sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis internet (Kahoot!) siswa cenderung menerima pelajaran saja dan kurang memiliki keberanian menyampaikan pertanyaan, juga tidak bertanya jika ada materi yang kurang jelas. Kurang aktif dan cenderung memilih diam sehingga siswa kurang memahami apa yang telah diterangkan guru didepan dikelas.

Jika kondisi tersebut dibiarkan, maka dikhawatirkan keadaan tersebut menimbulkan kejenuhan, kebosanan serta menurunkan semangat, keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada akhirnya tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak akan tercapai. Bertolak dari kondisi awal tersebut agar siswa menjadi aktif dan tidak membosankan serta demi memajukan generasi mellenials yang paham akan teknologi maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot! pada materi pokok MS. Word 2016 dikelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Darul Imarah.

### Deskripsi Siklus I

Berdasarkan data yang didapat sebelum penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah. Untuk itu peneliti merancang alternatif pemecahan masalah yang dihadapi siswa. Adapun hal-hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

#### a. Perencanaan (Planning)

Hasil belajar yang diperoleh dari hasil pretest yang masih rendah sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok MS Word. Tindakan yang akan peneliti lakukan dalam hal ini adalah penerapan media Kahoot!. Adapun perencanaan tindakan kelas pada siklus I ini berdasarkan pada tinjauan serta tindakan awal yang dilakukan peneliti sehingga peneliti harus melakukan penelitian ini,

membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi MS Word. Peneliti menyiapkan soal tes pilihan berganda yang dirancang dengan menggunakan media Kahoot! dan setelah itu peneliti mempersiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mengucapkan salam kepada siswa. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar sesuai dengan agama dan keyakinannya masing-masing. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Sebelum memulai pelajaran guru menanyakan tentang "Apa yang di maksud dengan MS Word serta karakteristik dan kegunaan MS Word" dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Sebelum menyampaikan materi, terlebih dahulu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu memahami materi pembelajaran tentang MS Word. Selanjutnya guru memotivasi pikiran siswa agar siswa lebih percaya diri, dengan cara menyampaikan kepada siswa agar berperan aktif selama proses pembelajaran, siswa diharapkan berkonsentrasi terhadap materi yang diajarkan, diharapkan siswa dan guru berinteraksi dengan baik selama proses pembelajaran.

Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi lalu mengajukan pertanyaan kepada salah satu siswa mengenai MS Word. Setelah siswa menjawab guru meminta siswa lainnya untuk menanggapi jawaban siswa tersebut, selanjutnya guru menyimpulkan jawaban dari pertanyaan tersebut, dan menjelaskan dengan gambaran-gambaran umum dan mudah dimengerti. Dengan begitu siswa menjadi lebih aktif dan terjadi kerjasama antara guru dan siswa. Serta meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide dan gagasan.

Tes diberikan berupa pilihan berganda yang disajikan dengan menggunakan media Kahoot! yang membuat mereka lebih aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Saat guru sudah menjelaskan materi pokok selanjutnya memberikan tes sebagai evaluasi karena media yang digunakan membutuhkan internet jadi proses pembelajaran diadakan di ruang lab Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK). Pastikan semua komputer terhubung pada wifi, lalu guru kedepan kelas menggunakan laptop yang juga terhubung pada wifi dan infocus. Guru akan menyajikan soal-soal yang sudah dirancang menggunakan Kahoot! yang akan disajikan dipapan tulis dan dapat diperhatikan oleh siswa, lalu guru menjelaskan bagaimana cara bermain Kahoot! serta menghubungkannya kekomputer mereka. Seluruh siswa diarahkan untuk membuka google chrome, lalu diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> lalu siswa diarahkan untuk memasukkan pin yang sudah disajikan diinfocus oleh guru, nama siswa yang sudah terhubung akan tampil diinfocus tersebut. Setelah itu siswa bisa melakukan permainan dan pada akhirnya akan terlihat berapa skor siswa yang dengan cepat dan tanggap menyelesaikan tes tersebut.

Kekurangan dari siklus I siswa merasa kurang begitu paham dan mereka sedikit kebingungan serta belum terbiasa dengan penyajian soal yang ditampilkan dengan media Kahoot!. Suasana kelas belum begitu kondusif karna masih banyak yang bertanya dengan media tersebut. Tapi keaktifan siswa sudah mulai terlihat karena mereka semua berlomba ingin mendapatkan skor tertinggi.

Setelah itu pada kegiatan akhir adalah penutupan guru mempersilahkan siswa untuk bertanya, jika tidak ada lagi yang ingin bertanya guru membuat kesimpulan dari pelajaran saat itu. Setelah memberikan kesimpulan guru menutup dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan (Observasion)

Pengamatan yang dilakukan adalah untuk mengetahui keaktifan siswa dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Dengan mengamati perilaku dan sikap siswa saat mengikuti pelajaran. Melihat semangat, keaktifan, dan ketertarikan siswa. Pada siklus ini siswa sudah mulai semangat dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga terjalin kerja sama yang baik antara guru dan siswa. Berikut tabel hasil observasi aktifitas belajar siswa:

d. Refleksi

Pada saat refleksi yang dilakukan peneliti adalah mengevaluasi siswa untuk mendapatkan data dan untuk mengetahui bagaimana pemahaman daya serap serta keberhasilan media pembelajaran ini diterapkan.

Adapun data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat secara ringkas adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus I pertemuan 2 setelah dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis internet (Kahoot!). persentase ketuntasan dan yang belum tuntas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

### Hasil Belajar Siklus I

Adapun hasil belajar siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil belajar Siklus I**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	31-40	0	0%
2	41-50	0	0%
3	51-60	0	0%
4	61-70	6	18,75%
5	71-80	20	62,5%
6	81-90	6	18,75%
7	91-100	0	0%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan tabel diatas nilai siswa tertinggi adalah 90 dan yang terendah 70. Berdasarkan hasil tes pada siklus I yang terlihat berdasarkan nilai siswa, dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 orang dan sebanyak 6 siswa yang belum mencapai KKM.

**Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I**

Keterangan	Nilai rata-rata siswa	Ketuntasan		Persentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	78,12	26	6	81,25%	18,75%

Dari data diatas bahwa dapat dilihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 orang siswa dengan presentase 81,25% dan yang belum mencapai KKM 6 orsiswa dengan persentase 18,75%. Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara pretest dan post test terjadi peningkatan. Pada saat pretest jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 8 orang siswa (25%) dengan rata-rata 62,03 sedangkan pada saat post test siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 26 orang (81,25%) dengan nilai rata-rata 78,12%.

Setelah data-data siklus I dianalisis maka perolehan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa sudah mulai memahami materi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Perolehan pada siklus ini belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 81,25%, jadi perlu dilanjutkan kesiklus berikutnya untuk melihat peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa yang lebih maksimal dengan penerapan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*). Masalah yang dihadapi pada siklus I adalah masih ada siswa yang kurang paham dengan media yang sudah disajikan karna saat tes memiliki durasi waktu dalam menjawab mereka masih kurang cepat atau bisa dikatakan bingung dan banyak bertanya akhirnya sambil mengerjakan soal, guru tetap menerangkan bagaimana cara bermain *Kahoot!* karna hampir semua siswa belum mengenal media berbantu ini. Tapi dalam beberapa soal kedepan mereka hampir paham dan sangat *excited* dalam mengerjakan soalnya.

Berdasarkan dari hasil yang diatas, guru merencanakan langkah-langkah dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar pada siklus II untuk lebih memaksimalkan keaktifan siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar mereka. Guru berupaya memotivasi dan memberikan penjelasan yang mudah dicerna dan dimengerti oleh siswa. Agar lebih meningkatkan hasil belajar siswa dengan giat mengikuti tes-tes yang diberikan guru dan membuat mereka lebih aktif, lebih cermat dan cepat tanggap.

### Deskripsi Siklus II

#### a. Perencanaan

Setelah melihat hasil belajar siswa pada siklus I, terlihat adanya perubahan nilai hasil belajar siswa meningkat tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal. Untuk dapat mencapainya peneliti melakukan tindakan berikutnya disiklus II. Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa, dan untuk lebih meningkatkan aktifitas serta hasil belajar yang telah di capai pada siklus I. Sebelum melakukan tindakan siklus II peneliti dan guru merencanakan tindakan sebagai berikut:

Membuat rencana pelaksanaan (RPP) pada materi pokok berhubungan dengan MS Word 2016. Dan akan diberikan tes akhir dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*). Peneliti merancang skema dalam kelas dan menyiapkan sumber belajar yang di perlukan yaitu powerpoint, buku dan alat tulis. Pada siklus II guru lebih memilih cara menjelaskan materi yang ringan tetapi dapat dimengerti oleh siswa.. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan membangkitkan keaktifan siswa untuk berani bertanya tentang kesulitan

yang ditemukan dalam proses belajar mengajar, dan memberikan tanggapan atas jawaban yang diberikan guru atau teman nya.

Selanjutnya peneliti menyiapkan soal tes pilihan berganda dengan dirancang menggunakan media pembelajaran berbasis internet (Kahoot!) yang akan diberikan pada siswa dan siswa akan dibuat menjadi beberapa bagian kelompok serta diarahkan bermain Kahoot! agar tercipta kerjasama dengan baik. Peneliti juga mempersiapkan lembar observasi aktifitas belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (Action) Proses pembelajaran

Pada siklus II ini langkah-langkah pembelajaran masih sama seperti pada siklus I. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mengucapkan salam kepada siswa. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar sesuai dengan agama dan keyakinannya masing-masing. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru kembali memberikan motivasi dan arahan kepada siswa sebelum menyampaikan materi, memberikan pujian-pujian kepada siswa agar siswa lebih semangat dan siap mengikuti pelajaran.

Selanjutnya, guru memulai pembelajaran dengan bertanya apakah ada yang masih ingat materi minggu lalu guna mereview pembelajaran sebelumnya. Setelah itu guru mulai menjelaskan materi dengan memberikan contoh konkret dan nyata. Untuk melihat kemampuan siswa, guru mengajak siswa berfikir sambil mengajukan pertanyaan kepada salah satu siswa, setelah siswa menjawab guru meminta siswa lainnya untuk menanggapi jawaban siswa tersebut, selanjutnya guru menyimpulkan jawaban dari pertanyaan tersebut. Dengan begitu siswa menjadi fokus saat belajar dan berani menyampaikan ide atau gagasan dan terjalin kerja sama yang baik antara guru dan siswa. Serta aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat karena siswa ikut berperan aktif saat pembelajaran berlangsung.

Untuk siklus II post test dilakukan dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dan peningkatan kemampuan siswa tetap dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet(Kahoot!) dengan prosedur yang sudah dijelaskan di siklus I tapi para siswa sudah banyak yang paham dengan media tersebut, siswa merasa tertantang dan ingin lebih banyak mengumpulkan skor dengan keinginan mereka yang memperoleh skor tertinggi akhirnya mereka selalu aktif dalam pembelajaran dan sering bertanya saat mereka kurang paham. Di siklus II ini siswa bermain dengan membentuk team. Agar mereka bisa menjalin kerjasama dengan temannya dan lebih aktif dalam mengerjakan test yang ada pada Kahoot!. Setelah itu pada kegiatan akhir adalah penutupan guru mempersilahkan siswa untuk bertanya dan membuat kesimpulan. Sebagai penutup guru mengucapkan salam.

c. Observasi Tindakan

Pada siklus ini pengamatan proses belajar mengajar juga dilakukan oleh observer. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, aktifitas belajar siswa terlihat lebih meningkat. Siswa lebih memperhatikan guru dan aktif ditambah lagi mereka sangat senang jika guru mengadakan tes yang disajikan dengan menggunakan media berbantu Kahoot! membuat mereka lebih mudah memahami pelajaran dan menjadikan daya ingat mereka kuat karna apa yang disajikan dimedia Kahoot! sangat menarik dengan disertai gambar-gambar membuat mereka semakin ingat apa yang telah diajarkan pada saat pembelajaran.

## d. Refleksi

Setelah melakukan tindakan siklus II peneliti merefleksikan, yang dilakukan peneliti adalah mengevaluasi kembali siswa untuk mendapatkan data dan untuk mengetahui bagaimana pemahaman daya serap siswa serta keberhasilan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis internet (Kahoot!) ini karena pada siklus I sudah melakukan tindakan tetapi belum berhasil.

Adapun data hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat secara ringkas adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus II pertemuan 4 setelah dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis internet (Kahoot!).

**Tabel 4.** Hasil Belajar Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	31-40	0	0%
2	41-50	0	0%
3	51-60	0	0%
4	61-70	0	0%
5	71-80	10	31,25%
6	81-90	16	50%
7	91-100	6	18,75%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan Tabel di atas bahwa nilai siswa tertinggi adalah 95 dan yang terendah adalah 72. Berdasarkan hasil tes pada siklus II yang terlihat berdasarkan nilai siswa, dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 31 orang dan sebanyak 1 orang yang belum mencapai KKM. Berikut merupakan data ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel berikut :

**Tabel 5.** Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II

Keterangan	Nilai rata-rata siswa	Ketuntasan		Persentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	85,37	31	1	96,88%	3,12%

Dari data di atas bahwa dapat dilihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 31 orang siswa dengan persentase 96,88% dan yang belum mencapai KKM 1 orang siswa dengan persentase 3,12%. Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Pada saat siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 26 orang siswa dengan persentase 81,25% dengan rata-rata 78,12. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas menjadi 31 orang dengan persentase 96,88% dengan nilai rata-rata 85,37.

Berikut merupakan data ketuntasan hasil belajar siswa Siklus I dan II yang disajikan dalam bentuk Tabel 6. berikut:

**Tabel 6.** Hasil Belajar Siswa Pre Test, Siklus I, Siklus II

Keterangan	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Tes Awal (Pre Test)	8	25%	24	75%
Siklus I	26	81,25%	6	18,75%
Siklus II	31	96,88%	1	3,12%

### Pembahasan

Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara pre-test dan post-test terjadi peningkatan. Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas jumlah siswa yang tuntas adalah 8 orang (25%) dengan nilai rata-rata 62,03, pada saat siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 26 orang (81,25%) dengan nilai rata-rata 78,12. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang (96,88%) dengan nilai rata-rata 85,37. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 85%.

Demikian juga pada siklus II aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar semakin meningkat dengan rata-rata siswa yang memperoleh tingkat keaktifan yaitu dengan predikat sangat baik. Berikut adalah Tabel 7, perbedaan peningkatan hasil observasi aktifitas belajar siswa.

**Tabel 7.** Hasil Observasi Aktifitas Belajar Siklus I, Siklus II

Keterangan	Predikat yang diperoleh
Siklus I	21-26 (Baik)
Siklus II	27-32 (Sangat Baik)

Dari data di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada aktifitas belajar siswa, dimana saat observasi keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan pada siklus I berpredikat baik, sedangkan pada siklus II menjadi sangat baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media Kahoot!, siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Darul Imarah Tahun Ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dengan judul "Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar" menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi kahoot! mengalami peningkatan yang pesat (Setiawati et al., 2018). Pemanfaatan dan penggunaan media Kahoot! sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan, pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses proses pembelajaran (Hidayat et al., 2023).

### E. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah diterapkan media Kahoot! ternyata mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 78,12 dengan persentase ketuntasan belajar siswa 81,25%. Dan meningkat pada siklus II yaitu diperoleh nilai rata-rata 85,37 dengan persentase ketuntasan belajar siswa 96,88%. Terjadinya peningkatan nilai kemampuan siswa antara siklus I ke siklus II adalah 7,25 untuk

hasil belajar Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) dengan peningkatan persentase sebesar 15,62%. Penerapan media Kahoot! dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar pelajaran Teknologi Informasi dan Komputer.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Darul Imarah dan Tim Dosen Akademi Analisis Farmasi dan Makanan Banda Aceh atas dukungannya dalam penulisan artikel hasil penelitian tindakan kelas ini.

### Daftar Pustaka

- Ali, R., dan Indra. 2021. Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *TA'DIB : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 11(2), 11-12.
- Anviani, R., dan Pujiriyanto, P. 2022. Penggunaan Aplikasi KAHOOT! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal EPISTEMA*, 3(1), 1-9.
- Astuti, W., dan Kristin, F. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155.
- Bella Ramadhanty Putri. 2019. PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta). *Edukasi IPS*, 3(2), 27-36.
- Fitriana, S., Diva Maulieftha, A., Puspita Dewi, R., & Nurul Fadillah, C. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Klasikal dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu Tahun 2022. *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 1-8.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. 2023. Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933-6942.
- Manongga, A. 2021. Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623-98(November), 1-7.
- Ratheeswari, K. 2018. Information Communication Technology in Education. *Journal of Applied Anda Advanced Research*, 3(Suppl. 1), 45-47.
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, dan Adi, E. P. 2018. Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273-278.
- Simanjuntak, H., Endaryono, B. toni, dan Balyan. 2020. Bakti Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Inventa*, 4(1), 1-10.