

## ANALISIS PEMBELAJARAN PPKN MELALUI MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINTA BELAJAR PESERTA DIDIK

Junadi Muhamat<sup>1\*</sup>, Jamil<sup>2</sup>, Purnasih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

<sup>2</sup>Pendidikan Sejarah, Universitas Mulawarman

<sup>3</sup>SMA Negeri 2 Samarinda

\*Email Penulis Korespodensi: [junadimuhamatmbk@gmail.com](mailto:junadimuhamatmbk@gmail.com)

Info Artikel	Abstrak
<p><b>Kata kunci:</b> Analisis Pembelajaran PPKN Kahoot</p>	<p>Judul penelitian ini adalah analisis pembelajaran PPKN melalui media game kahoot untuk meningkatkan minat belajar PPKN SMA Negeri 2 Samarinda. Penelitian ini bertujuan untuk melihat penggunaan media game kahoot dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI-B SMA Negeri 2 Samarinda yang berjumlah 36 siswa. pengumpulan data menggunakan angket.</p>

Copyright (c) 2023 The Author  
This is an open access article under the CC-BY-SA license



### A. PENDAHULUAN

Sepanjang hayat, manusia tidak pernah terlepas dari yang namanya pendidikan. Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan, sedangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, dikemukakan bahwa pengertian pendidikan yakni upaya yang dilakukan oleh pendidik guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar setiap peserta didik dapat secara aktif mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal sehingga peserta didik dapat menguasai ketiga aspek kompetensi dalam pembelajaran yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mereka.

Perkembangan ICT (*Information Communication And Tecnology*) yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dan peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan kshusnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi data dan komunikasi, yang biasa disebut dengan ICT (*Information and Comunication of Technologi*) saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga para tenaga pengajar/guru dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaranyang akan digunakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.. ICT seperti suatu sarana bagian dalam kursus juga menyimpan sejenis kemauan yang mampu menggelorakan keinginan wakil gasak dan juga mengimbuhkan keuntungan yang berlebihan terhadap jalan tuntunan. Namun kebenaran di lapangan, masih berlebihan gaya guru yang belum memperuntukkan sarana tuntunan berpokok ICT ini bagian dalam membaca subjek pengajarannya. (Sukendra, dkk, 2019).

Penggunaan ICT dalam proses pembalajaran memberikan kesempatan dan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi profesional. Pemanfaatan teknologi dalam permasalahan pembelajaran diharapkan mampu

mengoptimalkan peran pendidik dalam dunia pendidikan. Pendidikan di abad 21 menuntut siswa dan guru untuk membuat konten pembelajaran yang meningkatkan 4C yaitu collaboration, communication, critical thinking dan creative. Tuntutan pembelajaran abad 21 menjadi tanggung jawab semua mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik tingkat dasar maupun tinggi. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menjadikan masyarakat sebagai warga negara yang bijak dan baik sesuai dengan jiwa dan nilai pancasila dan UUD 1945. Maka untuk itu guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh seorang pendidik adalah Kahoot. Kahoot adalah aplikasi berbasis laman web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana. Dalam aplikasi kahoot terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu kuis online, diskusi, jumble dan survey. Pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PPKn pada sekolah menengah diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa akan lebih interaktif dalam belajar dan menunjang minat belajarnya.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pelajaran. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (Online Learning). Sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran dan mampu membuat peserta didik lebih menarik dalam belajar dan meningkatkan prestasi mereka. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses berbagai hal terkait pelajaran dengan adanya alat-alat telekomunikasi yang canggih.

Proses integrasi teknologi ke dalam pendidikan melibatkan banyak alat dan aplikasi untuk digunakan saat proses pembelajaran. Gamifikasi adalah proses permainan pemikiran dan teknik permainan untuk melibatkan pengguna dalam memecahkan masalah proses berpikir permainan dan cara kerjanya dalam permainan untuk menarik pengguna serta memecahkan masalah. Selain itu, pembelajaran melalui gamifikasi memotivasi mahasiswa untuk mengamati kemajuan belajar mereka sendiri, interaksi dengan orang lain di lingkungan kelas, serta mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan cara yang sangat menarik dan menyenangkan.(Adnyani et al., 2020). Gamifikasi adalah tren baru dalam sektor pendidikan yang kualitas utamanya terletak pada upaya untuk mengatur ulang jam motivasi melalui bermain. Game ini dirancang sebagai alat interaktif yang meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa di kelas. Gamifikasi untuk pendidikan dijadikan sebagai pendekatan yang berkembang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan memasukkan elemen desain permainan di lingkungan pendidikan. (Pertegal-Felices et al., 2020)

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun gmail. Media interaktif Kahoot yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu game, kuis, diskusi, survey. Game dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan kahoot juga menuntut siswa menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun gmail. Media interaktif kahoot

yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu game, kuis, diskusi, survey. Game dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan Kahoot juga menuntut siswa menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan. Banyak para peneliti mengungkapkan bahwa Kahoot menjadi aplikasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran karena termasuk inovasi mutakhir, sehingga banyak peserta didik senang menggunakannya. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengetahui kebenaran tersebut. Maka rumusan penelitian ini ialah apakah Kahoot meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran PPKn di Kelas XI-B SMA Negeri 2 Samarinda.

## B. METODE

Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survey. (Sugiyono, 2015) menyatakan metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Metode survey dipilih untuk mengetahui berada pengaruh daya tarik iklan dan citra merek terhadap keputusan konsumen. Menurut (Sugiyono, 2015) metode survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk di generasikan. adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi dimana peneliti merupakan instrument kunci. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan Media Kahoot dalam meningkatkan minat belajar PPKN pada kelas XI-B di SMA Negeri 2 Samarinda. Teknik pengumpulan data dengan memberikan angket kuisisioner. Subjek dari penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI-B dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 November 2023. Tempat penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Samarinda yang bertempat pada Jl. Kemakmuran No.27, Sungai Pinang Dalam, Kec. Sungai Pinang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Kode Pos 7511.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) yang disebarikan kepada responden melalui Google Form. Instrumen menjadi salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan pedoman. Berikut instrumen penelitiannya pada tabel 1.

**Tabel 1.** Instrumen penelitian

No	Pertanyaan
1	Saya senang menggunakan aplikasi kahoot
2	Aplikasi kahoot mudah digunakan
3	Saya tertantang untuk menjawab soal lebih cepat di kahoot dari teman yang lain
4	Saya bersemangat menyelesaikan soal dengan aplikasi kahoot
5	Sistem penilaian dengan menggunakan aplikasi kahoot memotivasi saya untuk mendapatkan nilai tertinggi ( <i>top scorer</i> )
6	Aplikasi kahoot meningkatkan minat belajar saya
7	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan aplikasi kahoot dan tidak monoton
8	Penggunaan aplikasi kahoot sudah efektif dan tidak membuang-buang waktu
9	<i>Time games tournament</i> dengan menggunakan aplikasi kahoot membantu saya dalam mengasah kemampuan berpikir

Instrumen penelitian akan berbentuk kuesioner untuk pengumpulan data. Instrumen terdiri atas 9 pertanyaan yang ditentukan berdasarkan pengukuran skala likert. Jawaban setiap item mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2015). Instrumen penelitian tersebut dengan penjelasan skala sebagai berikut:

Sangat setuju	: Skor 5
Setuju	: Skor 4
Kurang Setuju	: Skor 3
Tidak Setuju	: Skor 2
Sangat Tidak Setuju	: Skor 1

### C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 pertemuan dengan cara memberikan angket yang harus diisi oleh peserta didik dan mengobservasi secara keseluruhan pada kelas XI-B. Berdasarkan hasil angket pada gambar 1 sampai 9 di atas menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sebagai gamifikasi dalam pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Samarinda teridentifikasi meningkatkan minat belajar berdasarkan respon 36 siswa yang banyak menanggapi positif. Dari kuisisioner yang sudah dibagikan tersebut, rata-rata survey yang merespon sangat setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 13-19 siswa (44,12%) , yang merespon setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 10-19 siswa (42,58%) siswa, merespon Kurang Setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 2-7 siswa (10,18 %), Tidak Setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 0-2 siswa (2,8 %) dan Sangat Tidak Setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 0-1 siswa (0,31%). Berdasarkan uraian hasil survey penelitian tersebut maka dapat diambil poin pentingnya bahwa Kahoot sebagai aplikasi alternatif, interaktif, dan efektif digunakan yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan juga dapat dinyatakan bahwa Kahoot telah dianggap sebagai alat yang berguna dan mudah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kahoot juga menawarkan kesempatan untuk tidak hanya menilai pemahaman konseptual mahasiswa, tetapi juga mendukung konstruksi pengetahuan dan pemahaman baru melalui penjelasan lebih lanjut selama atau setelah permainan. Pelaksanaan kuis secara rutin memberikan dampak yang sangat positif bagi peserta didik.

Kelebihan dari Kahoot ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar mahasiswa untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android seta dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Namun, Kahoot juga memiliki kelemahan, yaitu tidak semua guru yang update dengan teknologi, fasilitas sekolah kurang memadai, anak-anak mudah terkecoh untuk membuka hal lainnya, terbatasnya jam pertemuan di kelas, tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.(Andari, 2020)

### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sebagai gamifikasi dalam pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Samarinda teridentifikasi mampu meningkatkan minat belajar berdasarkan responden 36 siswa yang banyak menanggapi positif. Ditunjukkan dengan survey yang merespon sangat setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 13-19 siswa (44,12%), yang merespon setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 10-19 siswa (42,58%) siswa, merespon Kurang Setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 2-7 siswa (10,18 %), tidak setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 0-2 siswa (2,8 %) dan sangat tidak setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 0-1 siswa (0,31%). Berdasarkan uraian hasil survey penelitian tersebut maka dapat diambil poin pentingnya bahwa Kahoot sebagai aplikasi

alternatif, interaktif, dan efektif digunakan yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan juga dapat dinyatakan bahwa Kahoot telah dianggap sebagai alat yang berguna dan mudah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## REFERENSI

- Adnyani, K. E. K., Adnyana, I. W., & Murniasih, N. N. (2020). Teacher and Students' Perception on Using Kahoot! for English Learning. *3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*, 62–67.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.
- Febrianto, J., Fendiyanto, P., Suriaty, S., & Kukuh, K. (2023). Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah matematika Pada Materi Bilangan Bulat Dan Pecahan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman* (Vol. 3, pp. 204-210).
- Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Sánchez-Romero, J. L., & Mora-Mora, H. (2020). Comparison of the effects of the Kahoot tool on teacher training and computer engineering students for sustainable education. *Sustainability*, 12(11), 4778.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sukendra, I. K., Darmada, I., & Fridayanthi, P. D. (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) pada revolusi industri 4.0.