

Received : 20-12-2020
Revised : 25-01-2021
Published : 15-03-2021

PEMANFAATAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPS BAGI SISWA KELAS VIIA SMPN 1 BATURETNO WONOGIRI

Kavinji

SMPN 1 Baturetno, Kabupaten Wonogiri, Indonesia
ijnivak@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS melalui pemanfaatan kahoot bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno Kabupaten Wonogiri semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian dilaksanakan di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno Wonogiri semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian adalah siswa di kelas VIIA sebanyak 30 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Prosedur penelitian mengikuti penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, serta hasil penilaian diri terkait isian angket motivasi belajar dan pencapaian nilai tes prestasi belajar pada akhir pembelajaran, pemanfaatan Kahoot di setiap awal proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Siswa semakin antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dan hasil penilaian harian pun menjadi lebih meningkat. Oleh karena itu, berdasarkan bukti secara teoritik maupun empirik, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pemanfaatan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

Kata kunci: *kahoot*; motivasi; prestasi belajar

Hasil penilaian harian sebelum memanfaatkan Kahoot, diperoleh data sebagai berikut. Nilai tertinggi 80, nilai terendah 55, nilai rata-rata 68,67, dan banyaknya siswa yang tuntas KKM ada 8 orang atau 26,67%. Adapun dari hasil pengamatan guru terhadap motivasi siswa dalam belajar IPS selama semester gasal, diperoleh data sebagai berikut. Banyaknya siswa dengan motivasi belajar dengan kategori “kurang” ada 4 orang, banyaknya siswa dengan motivasi belajar dengan kategori “sedang” ada 18 orang, dan banyaknya siswa dengan motivasi belajar dengan kategori “tinggi” ada 8 orang. Menurut Sardiman (2011:80) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah antara lain memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diterima baik oleh siswa. Oleh karena itu, melalui pemanfaatan Kahoot, siswa akan terdorong untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, mencari jawaban, berkompetisi dan berprestasi. Keinginan untuk keluar sebagai pemenang saat *kuis* Kahoot dilaksanakan akan mampu mendorong siswa menjadi rajin membaca materi pelajaran. Siswa yang umumnya merasa bosan dan mengantuk akan berubah menjadi lebih bersemangat. Ketertarikan dalam mengerjakan *kuis* Kahoot bisa membuat siswa merasa sedang bermain walau sebenarnya mereka benar-benar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kahoot sendiri juga memiliki fitur-fitur yang menarik. Sekolah memiliki jaringan internet yang memadai dan siswa juga memiliki HP untuk mengakses *kuis* Kahoot. Oleh karena itu, pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran tentunya tidak akan mengalami kendala.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pemanfaatan kahoot dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno Kabupaten Wonogiri semester 2 tahun pelajaran 2019/2020? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS melalui pemanfaatan kahoot bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno Kabupaten Wonogiri semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Manfaat penelitian ini antara lain: untuk meningkatkan motivasi belajar IPS, untuk meningkatkan prestasi belajar IPS khususnya pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia, sebagai wadah bagi guru dalam mengembangkan kreatifitas mengajar, untuk meningkatkan kompetensi profesionalisme guru, sebagai alat untuk pengembangan keprofesian berkelanjutan dan sebagai alat bantu supervisi kepala sekolah terhadap guru mata pelajaran.

KAJIAN TEORITIS

Konsepsi Kahoot

Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik (Christina, 2019:40). Saat ini, Kahoot mulai marak digunakan dalam pembelajaran. Soal-soal yang digunakan biasanya berbentuk pilihan ganda. Setiap jawaban ditampilkan dengan bentuk dan pilihan warna yang bervariasi sehingga tampilan jawaban bisa lebih menarik. Game online menggunakan Kahoot ini juga bisa dikerjakan secara interaktif oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. Siswa bisa menggunakan HP maupun perangkat lain untuk mengakses quiz tersebut dengan catatan harus terkoneksi dengan internet. Pemanfaatan kuis Kahoot dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara klasikal. Guru menyusun beberapa soal pilihan ganda. Setelah siswa mengakses tautan Kahoot.it dan memasukkan nomor PIN yang dibagikan oleh guru maka siswa bisa terhubung dengan kuis yang dimainkan dan di HP siswa nantinya akan muncul pilihan jawaban. Adapun soal kuis Kahoot dapat dilihat dari layar presentasi yang ditayangkan secara klasikal oleh guru. Selanjutnya siswa menjawab setiap soal dengan cara meng-klik tombol pada

jawaban yang dianggap benar yang muncul di HP siswa. Siswa harus menjawab dengan cepat dan tepat agar memperoleh nilai maksimal. Semua jawaban yang masuk akan terrekam otomatis dan lima nama siswa dengan perolehan skor tertinggi akan ditampilkan di layar. Oleh karena itu, semua siswa bisa mengamati secara langsung siapa yang akan keluar sebagai pemenang.

Untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan Kahoot, guru perlu melakukan persiapan. Menurut Christiani (2019:50), ada dua langkah utama dalam bermain kuis dengan menggunakan Kahoot. Langkah pertama adalah membuat kuis di Kahoot, sedangkan langkah kedua adalah memainkan kuis Kahoot tersebut. Dalam penelitian ini, kegiatan merancang kuis menggunakan Kahoot yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara mengikuti panduan yang muncul ketika mengakses www.Kahoot.com. Secara ringkas, langkah-langkah untuk membuat kuis dengan memanfaatkan Kahoot adalah klik *Kahoot.com*; klik *sign up*; klik *teacher*; klik *school*; klik *sign up with google*; ketik alamat email; pilih akun *basic* dan klik *continue for free*; isi data diri pada kotak dialog *welcome to Kahoot!* Dan klik *save and continue*; klik *create*; klik *create* pada kotak *new Kahoot*; ketik judul kuis, pertanyaan, pilihan jawaban, atur waktu dan kunci jawaban; klik *add question* untuk menambahkan soal; klik *host Kahoot* untuk memainkan; pilih kuis Kahoot yang diinginkan lalu klik *play*; klik tipe *teach* untuk bermain langsung dengan peserta (*assign* untuk tugas); tentukan tanggal dan jam berakhir tugas harus dilaksanakan kemudian klik *create*; bagikan link yang akan dikirim kepada peserta; klik *my Kahoot* untuk membuka kuis yang telah dibuat; klik *play* untuk memainkannya; pilih *teach* untuk bermain langsung; pilih *classic* untuk bermain individu, atau *team mode* untuk bermain secara kelompok; dan kode game otomatis yang harus diinput oleh siswa setelah mereka membuka www.Kahoot.it

Konsepsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan memperoleh kepandaian atau ilmu. Seorang siswa dengan motivasi belajar yang kuat maka akan lebih sukses dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun mengembangkan pengetahuannya. Begitu pula sebaliknya, siswa yang motivasi belajarnya lemah akan cenderung lebih lambat dalam memperoleh kepandaian. Motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Sardiman (2011:65) motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Adapun motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Siswa dengan motivasi intrinsik yang kuat maka ia akan memiliki kemandirian belajar yang kuat, usaha yang ulet, tidak mudah putus asa, tidak mudah bosan, selalu ingin mencapai apa yang ditargetkan, serta ingin berprestasi. Oleh karena itu, siswa dengan motivasi intrinsik yang kuat umumnya lebih sukses dalam belajar.

Bagi siswa yang belum memiliki motivasi intrinsik yang kuat biasanya cenderung kurang bersemangat dalam belajar, kurang giat dalam belajar, malas membaca buku, suka berbicara di luar topik pembelajaran, kurang perhatian, kurang maksimal dalam mengerjakan tugas, maupun belum bisa mencapai prestasi belajar secara maksimal. Oleh karena itu, siswa memerlukan motivasi ekstrinsik atau dorongan dari luar agar bisa berkembang secara maksimal. Motivasi ekstrinsik ini bisa berasal dari orang tua, teman sebaya, guru, maupun lingkungan. Menurut Sardiman (2011:70) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah antara lain memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman,

hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diterima baik oleh siswa. Oleh karena itu, agar siswa bisa lebih maksimal dalam belajar maka guru sebagai fasilitator perlu merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendorong agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat dalam belajar IPS terutama pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia yaitu dengan memanfaatkan kuis Kahoot. Hal ini disebabkan karena melalui kuis Kahoot, siswa bisa berlomba-lomba untuk bisa menjawab soal secara cepat dan tepat sedemikian hingga mereka memperoleh skor tertinggi dan akan keluar sebagai pemenang.

Pelaksanaan pembelajaran yang dibalut dengan kuis ini juga akan menumbuhkan jiwa kompetisi yang sehat, mendorong siswa untuk berprestasi, mendorong siswa untuk rajin membaca buku maupun belajar dari sumber lainnya, serta senang dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya terobosan pemanfaatan kuis Kahoot ini pun dapat mengurangi rasa bosan dan mengantuk yang mungkin timbul jika pembelajaran hanya dilaksanakan secara ceramah saja. Terkait dengan aspek motivasi belajar yang diteliti dalam penelitian ini, siswa dikatakan memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi dalam pembelajaran IPS apabila selama proses pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan sikap: terlihat senang, terlihat bersemangat, memperhatikan pelajaran, rajin membaca, tekun mengerjakan latihan dan tidak mudah putus asa.

Konsepsi Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut pendapat Dimiyati dan Mudjiyono (2011:70), prestasi didefinisikan sebagai hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor, setelah diberikan tes pada setiap hasil pembelajaran. Setelah siswa mengerjakan soal penilaian harian maka siswa akan memperoleh nilai. Besar kecilnya nilai yang diperoleh dapat digunakan untuk mengukur apakah siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan dalam rencana pembelajaran. Jika nilai yang diperoleh oleh siswa dapat mencapai maupun melampaui batas kriteria ketuntasan minimal maka siswa bisa dikatakan telah berprestasi dalam belajar. Begitu pula sebaliknya, jika siswa belum bisa mencapai nilai KKM, maka siswa bisa dikategorikan belum berprestasi. Menurut Sardiman (2011:80), belajar dapat dikatakan sebagai upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru dan lain sebagainya. Agar siswa bisa belajar dengan maksimal maka guru merancang berbagai aktivitas belajar bagi siswa antara lain mengerjakan kuis, memperhatikan penjelasan dari guru ataupun sumber lain, membaca modul ataupun buku paket, berdiskusi, mengerjakan latihan dan mengerjakan penilaian harian. Jika siswa aktif melakukan berbagai aktivitas di atas maka siswa akan mengalami peningkatan baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan.

Prestasi belajar juga diartikan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Siswa yang telah menguasai materi kelangkaan dan kebutuhan manusia dengan baik, tentunya tidak akan mengalami kesulitan saat mengerjakan soal penilaian harian. Mereka bisa membedakan maupun menyebutkan contoh dari masing-masing komponen yang ada didalamnya dengan baik. Dari beberapa pendapat di atas, prestasi belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengerjakan penilaian harian terkait materi kelangkaan dan kebutuhan manusia yang ditunjukkan dengan perolehan nilai lebih dari atau sama dengan KKM setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan kuis Kahoot.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division*

Dalam kegiatan best practice ini, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* yang dikembangkan oleh Slavin. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran yaitu: menyampaikan tujuan dan motivasi, memberikan informasi, memberikan kuis Kahoot, membagi kelompok, membimbing kelompok, evaluasi dan penghargaan.

Hipotesis Tindakan

Pemanfaatan kahoot dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno Kabupaten Wonogiri semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan yaitu dari bulan Januari sampai dengan Juni 2020. Penelitian dilaksanakan di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno Wonogiri semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian adalah siswa di kelas VIIA yang sedang melakukan pembelajaran pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Sumber data penelitian ini berasal dari siswa kelas VIIA sebanyak 30 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh nilai tes prestasi belajar IPS. Tes prestasi belajar berbentuk pilihan ganda dikerjakan oleh siswa secara online menggunakan *google form*. Adapun teknik non tes menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan ini diisi oleh guru guna menggali informasi terkait motivasi belajar siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno dalam belajar IPS. Pengamatan dilakukan selama guru menyajikan proses pembelajaran kelangkaan dan kebutuhan manusia dengan memanfaatkan kuis Kahoot. Pengamatan difokuskan pada sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun butir amatan terdiri dari 6 indikator motivasi belajar yaitu: terlihat senang, terlihat bersemangat, memperhatikan pelajaran, rajin membaca buku, tekun mengerjakan latihan dan tidak mudah putus asa. Jika siswa menunjukkan 1 atau 2 indikator di atas maka siswa tergolong memiliki motivasi belajar dengan kategori “Kurang”. Jika siswa menunjukkan 3 atau 4 indikator di atas maka siswa tergolong memiliki motivasi belajar dengan kategori “Sedang”. Jika siswa menunjukkan 5 atau 6 indikator di atas maka siswa tergolong memiliki motivasi belajar dengan kategori “Tinggi”.

Selain itu, untuk menghindari subyektivitas terkait pengamatan guru terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran, peneliti juga memberikan angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa secara mandiri pada akhir siklus II melalui *google form*. Angket motivasi belajar ini juga menggambarkan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran. Adapun angket motivasi belajar ini berisi 10 pernyataan antara lain: pembelajaran ini diawali dengan hal yang menyenangkan, saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPS dengan memanfaatkan game Kahoot., saya termotivasi untuk membaca materi pelajaran yang akan diajarkan, saya tertantang untuk bisa menjawab dengan cepat dan benar agar menjadi pemenang dalam game Kahoot., saya tertarik dengan setiap pertanyaan dan tampilan game Kahoot., saya menjadi lebih aktif dalam belajar maupun membaca materi pelajaran., pemanfaatan game Kahoot memotivasi saya untuk menjawab soal-soal latihan., saya selalu menantikan pembelajaran IPS dengan game Kahoot., saya menjadi lebih perhatian dalam belajar IPS bila guru memanfaatkan game Kahoot. dan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran IPS bila guru memanfaatkan game Kahoot. Selain lembar pengamatan dan angket, teknik non tes juga dilakukan dengan cara

dokumentasi. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan semua bukti-bukti fisik yang diperoleh selama penelitian yang juga akan berguna dalam pengamatan.

Agar peneliti memperoleh data yang valid maka instrument tes diuji dengan *content validity* atau validasi isi. Adapun data hasil penelitian divalidasi dengan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk motivasi belajar IPS dari kondisi siklus I ke siklus II. Adapun deskriptif kuantitatif digunakan untuk membandingkan nilai tes prestasi belajar IPS dari kondisi siklus I dan siklus II. Indikator keberhasilan penelitian ini minimal ada 85% siswa di kelas VIIA memperoleh nilai di atas KKM ($x \geq 75$) dan ada peningkatan motivasi belajar IPS pada diri siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno. Penelitian dilaksanakan 2 siklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Siklus I

Pada Siklus I, guru sebagai peneliti sudah memanfaatkan kuis Kahoot. Guru mengawali pembelajaran IPS dengan memberikan kuis Kahoot. Setelah kuis selesai, guru melanjutkan pembelajaran dengan diskusi kelompok. Guru membagi kelas dalam kelompok kecil. Selanjutnya guru membagikan tugas untuk dikerjakan secara kelompok. Selama proses pembelajaran dan diskusi berlangsung, guru melakukan pembimbingan bagi kelompok yang mengalami kesulitan, memandu jalannya presentasi, dan juga melakukan pengamatan terhadap sikap siswa terkait indikator motivasi belajar yang telah disiapkan dalam lembar pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan guru terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan Kahoot berlangsung diperoleh data-data sebagai berikut. Siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa terlihat senang dan antusias ketika diminta menjawab pertanyaan yang disajikan dengan Kahoot. Siswa berlomba-lomba untuk bisa memenangkan kuis. Suasana kelas terlihat hidup. Siswa juga termotivasi untuk aktif membaca materi maupun menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Siswa terlihat tekun dan tidak mudah menyerah kala mencari jawaban untuk setiap soal yang dikerjakan. Mereka berusaha untuk bisa menjawab dengan benar. Bahkan, setelah guru memanfaatkan kuis Kahoot, setiap ada jadwal mata pelajaran IPS di kelas VIIA, siswa sudah siap di ruang media/kelas untuk mengikuti pelajaran meskipun bel tanda masuk kelas belum berbunyi. Setelah peneliti melakukan pengamatan terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran dan memberikan tes prestasi belajar di akhir siklus I, maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Motivasi dan Prestasi Belajar Siklus I

| Aspek | Motivasi | | | Ketuntasan | |
|------------|----------|--------|--------|------------|--------------|
| | Kurang | Sedang | Tinggi | Tuntas | Tidak Tuntas |
| Banyaknya | 1 | 3 | 26 | 30 | 0 |
| Persentase | 3,33% | 10,00% | 86,67% | 100% | 0% |

Berdasarkan tersebut, maka dapat diamati bahwa terdapat 1 orang siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori “Kurang”, 3 orang siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori “Sedang”, dan 26 orang siswa yang memiliki yang memiliki motivasi belajar dengan kategori “Tinggi”. Adapun dari segi nilai prestasi belajar, kita dapat melihat bahwa semua siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno sudah dapat meraih nilai tuntas KKM. Jika hasil yang diperoleh pada akhir siklus I ini jelas telah berubah menjadi kategori “Tinggi”. Hasil positif ini juga sejalan dengan pencapaian nilai prestasi belajar. Banyaknya siswa yang tuntas KKM pada akhir siklus I bisa mencapai 100%. Selain itu, peneliti tidak menemukan kelemahan pada saat pelaksanaan siklus I. Oleh karena itu, untuk memantapkan bukti bahwa pemanfaatan kuis Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun 2019/2020, maka penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus II.

Deskripsi Hasil Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II, guru melakukan hal yang sama dengan Siklus I yaitu menyajikan proses pembelajaran IPS diawali dengan menyajikan kuis Kahoot. Setelah kuis selesai, guru juga melakukan hal yang sama yaitu menyajikan pembelajaran dengan diskusi kelompok. Selama proses pembelajaran dan diskusi berlangsung, guru juga melakukan pembimbingan bagi kelompok yang mengalami kesulitan, memandu jalannya presentasi, dan melakukan pengamatan terhadap sikap siswa terkait indikator motivasi belajar yang telah disiapkan dalam lembar pengamatan. Dari hasil pengamatan guru terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran juga diperoleh data yang relatif sama dengan kondisi siklus. Siswa terlihat senang dan bersemangat ketika mengikuti kuis maupun menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa terdorong untuk rajin membaca dan menjawab soal-soal latihan dengan benar. Siswa tidak merasa terbebani. Siswa tidak merasa bosan ataupun mengantuk. Siswa terlihat menikmati proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran dan hasil tes prestasi belajar di akhir siklus II juga diperoleh hasil yang mengembirakan yang dapat diamati melalui tabel berikut.

Tabel 2. Motivasi dan Prestasi Belajar Siklus II

| Aspek | Motivasi | | | Ketuntasan | |
|------------|----------|--------|--------|------------|--------------|
| | Kurang | Sedang | Tinggi | Tuntas | Tidak Tuntas |
| Banyaknya | 1 | 3 | 26 | 30 | 0 |
| Persentase | 3,33% | 10,00% | 86,67% | 100% | 0% |

Berdasarkan tabel di atas, maka kita dapat mengamati bahwa terdapat 1 orang siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori “Kurang”, 3 orang siswa memiliki motivasi belajar dengan kategori “Sedang”, dan 26 orang siswa memiliki motivasi belajar dengan kategori “Tinggi”. Adapun dari segi nilai prestasi belajar, kita juga dapat melihat bahwa semua siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno sudah dapat meraih nilai tuntas KKM. Adanya peningkatan motivasi belajar IPS pada diri siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun 2019/2020 yang diperoleh dari hasil pengisian lembar pengamatan oleh guru ternyata juga sejalan dengan angket yang diisi secara mandiri oleh siswa.

Tabel 3. Rekap Penilaian Diri Angket Motivasi Belajar

| No. | Indikator Motivasi Belajar | Skor | % |
|-----|--|------|---------|
| 1. | Pembelajaran ini diawali dengan hal yang menyenangkan | 23 | 76,67% |
| 2. | Saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPS dengan memanfaatkan game Kahoot | 28 | 93,33% |
| 3. | Saya termotivasi untuk membaca materi pelajaran yang akan diajarkan | 19 | 63,33% |
| 4. | Saya tertantang untuk bisa menjawab dengan cepat dan benar agar menjadi pemenang dalam game Kahoot | 30 | 100,00% |
| 5. | Saya tertarik dengan setiap pertanyaan dan tampilan game Kahoot | 26 | 86,67% |
| 6. | Saya menjadi lebih aktif dalam belajar maupun membaca materi pelajaran | 16 | 53,33% |
| 7. | Pemanfaatan game Kahoot memotivasi saya untuk menjawab soal-soal latihan | 23 | 76,67% |
| 8. | Saya selalu menantikan pembelajaran IPS dengan game Kahoot | 25 | 83,33% |
| 9. | Saya menjadi lebih perhatian dalam belajar IPS bila guru memanfaatkan game Kahoot | 23 | 76,67% |
| 10. | Saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran IPS bila guru memanfaatkan game Kahoot | 27 | 90,00% |

Berdasarkan tabel di atas terkait rekap hasil penilaian diri angket motivasi belajar ternyata dari 10 butir indikator yang diberikan terdapat 8 butir indikator yang memang benar-benar dirasakan oleh mayoritas siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno dan dipilih oleh lebih dari 75% siswa. Hal ini membuktikan bahwa pengamatan oleh guru bersifat obyektif dan sejalan dengan apa yang dirasakan oleh siswa. Mayoritas siswa terbukti merasa termotivasi dengan adanya pemanfaatan kuis Kahoot dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, adanya peningkatan pada aspek motivasi maupun prestasi belajar yang terjadi pada Siklus I dan Siklus II ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kuis Kahoot terbukti konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar IPS bagi siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dengan membandingkan data penelitian yang diperoleh pada kondisi siklus I dan siklus II terlihat bahwa pemanfaatan kuis Kahoot di setiap awal pembelajaran IPS di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 menimbulkan adanya peningkatan baik ditinjau dari segi motivasi belajar maupun nilai tes prestasi belajar. Berdasarkan pengamatan guru terhadap siswa maupun proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II telah terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran yang semula kurang menarik motivasi siswa dalam belajar berubah menjadi sangat menarik. Situasi kelas yang semula terasa kurang hidup berubah menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang biasanya kurang bervariasi menjadi terasa berbeda dan berkesan bagi siswa dengan adanya hal baru. Siswa yang semula terlihat kurang bersemangat berubah menjadi bersemangat, baik ketika mengikuti kuis maupun membaca materi dan menyelesaikan tugas. Siswa yang asyik berbicara dengan temannya berubah menjadi lebih memperhatikan dan asyik belajar. Siswa terdorong untuk rajin membaca dan menjawab soal-soal latihan dengan benar. Siswa tidak merasa terbebani. Siswa tidak merasa bosan ataupun mengantuk. Siswa terlihat menikmati proses pembelajaran.

Tabel 4. Rekap motivasi belajar Tiap Siklus

| No. | Kategori | Kondisi | |
|-----|----------|----------|-----------|
| | | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Tinggi | 26 | 26 |
| 2. | Sedang | 3 | 3 |
| 3. | Kurang | 1 | 1 |

Pada akhir siklus I maupun siklus II mayoritas siswa telah berubah memiliki motivasi belajar dengan kategori “Tinggi”. Dari kondisi awal ke kondisi akhir, banyaknya siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori “rendah” berkurang 3 orang, banyaknya siswa yang memiliki motivasi kategori “sedang” berkurang 15 orang, dan banyaknya siswa yang memiliki motivasi kategori “tinggi” meningkat 18 orang. Peningkatan yang tajam pada banyaknya siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori “Tinggi” ini menunjukkan bahwa siswa benar-benar merasa termotivasi untuk belajar IPS. Hasil rekap pengamatan terhadap motivasi belajar yang dilakukan oleh guru juga diperkuat dengan penilaian diri terhadap angket motivasi belajar yang dilakukan oleh siswa pada akhir Siklus II. Dari 10 butir indikator yang disediakan ternyata 8 butir diantaranya dipilih oleh lebih dari 75% siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan apa yang dirasakan oleh siswa dan pemanfaatan kuis Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar IPS bagi siswa di Kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Pemanfaatan Kahoot juga mampu memberikan kesan positif bagi siswa terhadap pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Tabel 5. Rekap Nilai Prestasi Belajar Tiap Siklus

| No. | Uraian | Kondisi | |
|-----|------------------|----------|-----------|
| | | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Nilai Tertinggi | 100 | 100 |
| 2. | Nilai Terendah | 75 | 75 |
| 3. | Nilai Rata-rata | 84,33 | 90,33 |
| 4. | Tuntas KKM | 30 | 30 |
| 5. | Belum tuntas KKM | - | - |

Ketika guru sudah memanfaatkan Kahoot pada awal proses pembelajaran, nilai prestasi belajar IPS pada akhir siklus I dan siklus II cenderung lebih baik. Pada akhir siklus I, banyaknya siswa yang tuntas KKM 30 orang, nilai tertinggi 100, nilai terendah 75, dan rata-rata kelas 84,33. Adapun pada akhir Siklus II, banyaknya siswa yang tuntas KKM ada 30 orang, nilai tertinggi 100, nilai terendah 75, dan rata-rata kelas 90,33. Jadi, jika ditinjau dari banyaknya siswa yang tuntas KKM, dari kondisi awal ke siklus I meningkat 22 orang atau 73,33%. Adapun dari siklus I ke siklus II adalah tetap. Oleh karena itu, dari kondisi awal ke kondisi akhir, pemanfaatan Kahoot pada setiap awal proses pembelajaran IPS terbukti mampu meningkatkan pencapaian nilai KKM siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 22 orang atau meningkat 73,33%. Adapun kenaikan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 6,00. Jadi, dari kondisi awal ke kondisi akhir, pemanfaatan Kahoot pada setiap awal proses pembelajaran IPS terbukti mampu meningkatkan pencapaian nilai rata-rata kelas siswa di kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 21,66 atau meningkat 31,54%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, serta hasil penilaian diri terkait isian angket motivasi belajar dan pencapaian nilai tes prestasi belajar pada akhir pembelajaran, pemanfaatan Kahoot di setiap awal proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Siswa semakin antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dan hasil penilaian harian pun menjadi lebih meningkat. Oleh karena itu, berdasarkan bukti secara teoritik maupun empirik, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pemanfaatan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS bagi siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Adapun saran yang dapat diberikan adalah karena pemanfaatan Kahoot diawal proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS maka pembelajaran berbasis game ini perlu diteruskan dan dijadikan sebagai alternatif pada proses pembelajaran selanjutnya sedemikian hingga pembelajaran IPS bisa lebih menarik. Selain itu, pemanfaatan Kahoot ini juga bisa diselang seling dengan media maupun pembelajaran lainnya agar pembelajaran IPS lebih bervariasi dan tidak membosankan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Christina. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*, Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Dimiyati dan Mudjiyono. 2011. *Pengukuran Prestasi Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pemerintah Indonesia. 2008. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.