

Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Aktivitas Bercerita dan Pemanfaatan Media *Kahoot* pada Kelas VIII-J SMPN 3 Semarang

Yoan Fredyanto^{1*}, Herdijanti², Endah Peniati¹

¹ Universitas Negeri Semarang, Semarang

² SMP Negeri 3 Semarang, Semarang

*Email korespondensi: yoan.fredy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan aktivitas bercerita dan pemanfaatan media Kahoot. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian peserta didik kelas khusus olahraga VIII J SMP Negeri 3 Semarang sebanyak 24 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan 3 siklus, dimana setiap siklus 2 kali pertemuan dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I dengan jumlah 17 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan dengan rata-rata 49% dengan kategori rendah. Sedangkan pada siklus II dengan total 15 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan dengan rata-rata 58% dengan kategori cukup. Kemudian pada siklus III dengan total 17 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan dengan rata-rata 76% dengan kategori tinggi. Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aktivitas bercerita dan pemanfaatan media Kahoot dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Kata kunci: bercerita; kahoot; keaktifan peserta didik

PENDAHULUAN

Kelas Khusus Olahraga (KKO) merupakan rombongan belajar untuk peserta didik yang dipersiapkan sebagai atlet diberbagai cabang olahraga. SMP Negeri 3 Semarang merupakan sekolah yang terdapat kelas khusus olahraga salah satunya pada kelas VIII J, dimana peserta didik yang masuk ke dalam kelas tersebut sebelumnya mereka sudah mengikuti seleksi yang diadakan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Semarang. Padatnya aktivitas latihan yang diikuti peserta didik dari pagi sebelum masuk sekolah membuat mereka merasa capek, mengantuk, dan tidak semangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab peserta didik kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran karena kurang semangat dan aktif ketika mengikuti pembelajaran, sehingga sebagai seorang guru harus bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan agar peserta didik semangat serta tidak mudah merasa bosan.

Berdasarkan permasalahan tersebut keaktifan belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran sangatlah penting guna memudahkan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun pada kenyataannya, di kelas KKO SMP Negeri 3 Semarang masih memiliki keaktifan peserta didik yang rendah, hal ini ditunjukkan oleh adanya peserta didik yang tidur di kelas, tidak semangat, jarang ada yang bertanya, dan tidak mengamati dengan seksama penjelasan dari guru. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA melalui aktivitas bercerita dan pemanfaatan media Kahoot pada kelas khusus olahraga VIII J di SMP Negeri 3 Semarang semester 2 tahun pelajaran 2023/2024.

Keaktifan peserta didik pada dasarnya adalah proses interaksi peserta didik dengan guru, serta adanya aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam berbagai interaksi, serta pengalaman belajar yang dirasakan guru dan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran (Indayani, Ibrahim, & Suroyo, 2022). Sedangkan menurut Sareong dan Supartini (2020) keaktifan belajar merupakan kemampuan dari peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya dari proses pembelajaran, hal ini berkaitan pula dengan kegiatan yang dilakukan peserta didik baik di dalam ataupun di luar ruang kelas. Kemudian keaktifan peserta didik juga merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang di mana peserta didik dituntut untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik memiliki sikap yang lebih baik (Kanza, Lesmono, & Widodo, 2020). Sehingga berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik berkaitan dengan aktivitas atau respon yang dihasilkan dari interaksi antara peserta didik dengan guru. Sehingga dengan adanya keaktifan dari peserta didik pembelajaran akan lebih bermakna dan memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajarannya karena proses pembelajaran berlangsung secara dua arah.

Adapun indikator yang dapat digunakan untuk melihat keaktifan peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, bekerja sama, menyampaikan pendapat, serta menyatakan gagasan atau ide dan perhatian (Nurhayati, 2020). Sedangkan berdasarkan Rikawati dan Sitinjak (2020) menyebutkan beberapa indikator untuk keaktifan peserta didik, yaitu adanya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik memiliki keberanian untuk bertanya serta menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran, dan berani untuk menyampaikan pemahamannya terkait pembelajaran di depan kelas. Peserta didik juga dapat dikatakan aktif apabila mampu bertanya kepada guru dan kepada teman sebayanya, bekerja dalam kelompok, memaparkan hasil diskusi, serta memberi pendapat dan menanggapi pernyataan orang lain (Rahayu & Hardini, 2019). Berdasarkan teori-teori tersebut, maka keaktifan peserta didik dapat diukur menggunakan indikator-indikator berikut: (1) mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru/peserta didik lain, (2) aktif bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari, (3) mampu memaparkan hasil diskusi kelompok di

depan kelas, (4) aktif berdiskusi dalam kelompok, (5) mengamati dengan seksama penjelasan dari guru, (6) mampu memberikan pertanyaan kepada kelompok lain saat kegiatan presentasi, (7) mampu memberikan tanggapan atas jawaban kelompok lain saat kegiatan presentasi.

Berdasarkan indikator-indikator di atas untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifannya maka tindakan yang diberikan yaitu dengan aktivitas bercerita dimana empat peserta didik yang akan membawakannya saat kegiatan orientasi pada masalah. Menurut Puspitasari (2019) cerita adalah sebuah rangkaian peristiwa, baik nyata maupun tidak nyata. Cerita bisa dinikmati baik dengan cara membacanya sendiri ataupun dengan diceritakan oleh orang lain, sehingga dengan demikian bercerita merupakan kegiatan dimana seorang pencerita menyampaikan isi cerita kepada orang lain, kemudian dengan menggunakan metode bercerita terbukti dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran, karena didalamnya peserta didik dituntut untuk bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain, memperhatikan instruksi dari guru, ikut berperan aktif, memberikan solusi, memberikan ide/gagasan, melakukan apa saja yang menjadi tugasnya sekolah, dan mempunyai motivasi untuk berprestasi (Afrizawati, Sidik, & Afriyani, 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya aktivitas bercerita dapat menjadi hal yang baru dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPA, karena dapat membantu peserta didik dalam berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain menggunakan aktivitas bercerita, peneliti juga menggunakan media Kahoot yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak mudah membosankan sehingga menarik peserta didik terus terlibat aktif dalam pembelajaran. Ilmiah & Sumbawati (2019) menyatakan bahwa Kahoot merupakan suatu aplikasi berbasis kuis online yang interaktif dan menyenangkan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Kahoot dapat mendukung keaktifan peserta didik karena Kahoot merupakan satu langkah pengajaran yang digunakan guru yang mengandung unsur persaingan dengan memanfaatkan permainan interaktif (Ishak, Nor, & Ahmad, 2017). Berdasarkan Sembiring & Listiani (2023) Kahoot merupakan aplikasi yang sifatnya menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sehingga berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut dengan memanfaatkan Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif pada proses pembelajaran, dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifannya karena dengan media Kahoot bisa menjadi daya tarik peserta didik yang semula kurang semangat, cepat mudah bosan menjadi lebih semangat dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui aktivitas bercerita dan pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan pada materi struktur bumi dan perkembangannya dengan subyek penelitian peserta didik kelas khusus olahraga VIII J dengan jumlah 24 peserta didik pada tanggal 4 sampai 26 Maret tahun 2024. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah lembar observasi dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kualitatif menggunakan kriteria pencapaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan 3 siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III dimana setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran. Tahapan pelaksanaan yang dilakukan setiap siklus yaitu (1) tahap perencanaan dimana pada tahapan ini menyiapkan rancangan pembelajaran yang tentunya dengan menggunakan aktivitas bercerita dan media Kahoot, (2) pelaksanaan yaitu tahapan penerapan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah dipersiapkan, (3) observasi

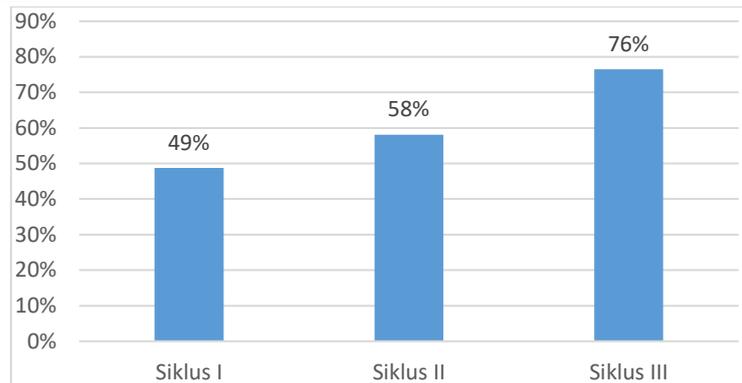
yaitu tahapan dimana observer mengamati peserta didik sesuai indikator yang sudah ditentukan untuk mengukur keaktifan peserta didik dalam lembar observasi, (4) refleksi yaitu tahapan analisis dan perbaikan pada area-area tertentu setelah mengetahui hasil keaktifan peserta didik dari setiap siklus hingga mendapatkan hasil yang baik.

Berdasarkan hasil observasi, pada siklus I dengan jumlah 17 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan peserta didik dengan rata-rata 49% sedangkan pada siklus II dengan total 15 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan dengan rata-rata 58%, dan pada siklus III dengan total 17 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan dengan rata-rata 76%. Menurut Semiawan dalam Nurhayati (2020) keaktifan peserta didik dapat dikategorikan berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kategori tingkat keaktifan peserta didik

Nomor	Rentang Skor	Kategori
1	85% - 100%	Sangat tinggi
2	69% - 84%	Tinggi
3	53% - 68%	Cukup
4	37% - 52%	Rendah
5	20% - 36%	Sangat rendah

Sehingga jika dilihat dari tabel di atas bahwa keaktifan peserta didik pada siklus I masuk dalam kategori rendah, siklus II masuk dalam kategori cukup dan siklus III masuk dalam kategori tinggi. Berikut peningkatan keaktifan peserta didik yang digambarkan pada diagram batang di bawah ini:



Gambar 1. Diagram batang peningkatan keaktifan peserta didik

Berdasarkan diagram batang di atas pada siklus I keaktifan peserta didik dengan rata-rata persentase 49% dimana masuk dalam kategori rendah, hal ini dikarenakan terdapat beberapa catatan yaitu ketika peserta didik yang dipilih secara acak saat menampilkan cerita tidak maksimal karena suara mereka yang sangat pelan sehingga membuat peserta didik yang lain kurang begitu mendengarkan. Sehingga pada area tersebut pada proses refleksi bisa diperbaiki pada siklus selanjutnya. Kemudian pada siklus II dengan persentase 58% yang masuk dalam kategori cukup, dimana pada siklus II ini yaitu menerapkan hasil refleksi dari siklus I dimana harus memastikan peserta didik yang membawakan cerita di depan kelas harus dengan suara yang keras, dan hal ini dapat diatasi karena pemilihan peserta didik tidak secara acak melainkan menawarkan kepada mereka yang mau menampilkan cerita di depan kelas, dan mereka pun antusias ingin maju ke depan. Namun pada siklus ini, masih terdapat indikator yang lemah yaitu seperti masih sedikit yang aktif bertanya baik kepada guru maupun peserta didik lain ketika kegiatan presentasi, maupun menanggapi jawaban dari kelompok lain ketika presentasi. Sehingga pada area-area tersebut menjadikan dasar untuk refleksi dalam perbaikan di siklus selanjutnya. Pada siklus III mendapatkan hasil dengan rata-rata persentase 76% yang masuk ke dalam kategori tinggi dimana sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada siklus ini terdapat peningkatan dengan hasil refleksi pada siklus II yaitu lebih menekankan pada

indikator-indikator yang lemah sehingga mereka dapat mencapai indikator tersebut. Tidak hanya itu, pada siklus III ini juga dilakukan sedikit perubahan pada media Kahootnya dimana ketika peserta didik sudah mulai merasa bosan maka diberikan games dengan menjawab kuis pada media Kahoot tersebut dengan pertanyaan yang lucu karena pada siklus sebelumnya mereka mengerjakan kuis Kahoot terkait materi pembelajaran. Kemudian ketika akan ditahap akhir pelajaran mereka juga akan mengerjakan kuis Kahoot dan kali ini terkait materi pelajaran namun mereka mengerjakan secara berkelompok dimana pengerjaan ini berbeda dengan pengerjaan pada siklus I dan II yang secara individu. Hasil yang didapatkan mereka lebih antusias ketika mengerjakan kuis Kahoot secara berkelompok karena pada pengerjaan kuis ini tidak hanya sebagai dasar untuk mereview apa yang sudah dipelajari pada hari itu, namun membuat mereka merasa bersaing dengan kelompok lain karena pada kuis Kahoot akan mencari 3 kelompok dengan skor tertinggi.

Pada penelitian ini terdapat kendala dimana dari siklus I, II, dan III tidak bisa dihadiri peserta didik secara keseluruhan atau sebanyak 24 peserta didik, hal ini dikarenakan terdapat peserta didik yang harus izin tidak mengikuti pembelajaran untuk latihan sesuai cabang olah raga mereka, sehingga penelitian tindakan kelas ini tidak bisa mengukur keaktifan mereka sepenuhnya. Namun jika dilihat dari hasil observasi sesuai dengan jumlah peserta didik yang hadir tetap menghasilkan bahwa keaktifan peserta didik terdapat peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan aktivitas bercerita dan pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian tindakan kelas ini terbukti mendukung penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2020) karena menghasilkan hasil yang sama yaitu terdapat peningkatan keaktifan peserta didik dengan menggunakan media Kahoot. Penelitian lain dengan menggunakan bercerita yang dilakukan oleh Afrizawati, Sidik, & Afriyani (2021) bahwa metode bercerita terbukti dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran, karena didalamnya peserta didik dituntut untuk bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain, memperhatikan instruksi dari guru, ikut berperan aktif, memberikan solusi, memberikan ide/gagasan, melakukan apa saja yang menjadi tugasnya sekolah, dan mempunyai motivasi untuk berprestasi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas ini yang dilakukan pada kelas khusus olahraga VIII J di SMP Negeri 3 Semarang terdapat peningkatan keaktifan peserta didik dengan menggunakan aktivitas bercerita dan pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran IPA dimana siklus I dengan jumlah 17 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan dengan rata-rata 49% dengan kategori rendah. Sedangkan pada siklus II dengan total 15 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan dengan rata-rata 58% dengan kategori cukup. Kemudian pada siklus III dengan total 17 peserta didik yang hadir diperoleh keaktifan dengan rata-rata 76% dengan kategori tinggi. Sehingga dengan menggunakan aktivitas bercerita dan pemanfaatan media Kahoot dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizawati, Sidik, M., & Afriyani. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Dalam Bimbingan dan Konseling Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Islam Integral Luqman Al Hakim Batam. *Jurnal AS-SAID*, 1.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 03.

- Indayani, W., Ibrahim, B., & Suroyo. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4.
- Ishak, H. b., Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>.
- Kanza, N. R., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game. *Jurnal Paedagogy*, 7.
- Rahayu, I. P., & Hardini, A. T. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan. *Journal of Education Action Research*, 3.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry*, 2.
- Sareong, I. P., & Supartini, T. (2020). Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMA Kristen Pelita Kasih Makassar. *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 1.
- Sembiring, E. H., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06.