

## IMPLEMENTASI KUIS MELALUI PLATFORM KAHOOT BERBASIS LESSON STUDY UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI PENYAKIT DAN KELAINAN GENETIK MANUSIA KELAS XII SMAN 1 JATIBARANG

Muhammad Ridho<sup>1)</sup>, Sugianto<sup>2)</sup>, Dhani Umi Lestari<sup>3)</sup>, Lili Yuliana<sup>4)</sup>, Iin Nuraisyah<sup>5)</sup>,  
Melani<sup>6)</sup>

<sup>1) 2) 4) 5) 6)</sup> Universitas Wiralodra, Indramayu Jawa Barat

<sup>3)</sup> SMAN 1 Jatibarang, Indramayu Jawa Barat

Email: [<sup>1\)</sup>ridhom751@gmail.com](mailto:ridhom751@gmail.com), [<sup>2\)</sup>sugianto@unwir.ac.id](mailto:sugianto@unwir.ac.id), [<sup>4\)</sup>lilyulianaabio@gmail.com](mailto:lilyulianaabio@gmail.com),  
[<sup>5\)</sup>nuraisahiin86@gmail.com](mailto:nuraisahiin86@gmail.com), [<sup>6\)</sup>melani64oppo@gmail.com](mailto:melani64oppo@gmail.com).

**Abstrak.** Kahoot merupakan platform online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah, ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas XII di SMAN 1 Jatibarang. Penelitian ini merupakan penelitian yang berbasis pada *lesson study* yang dilakukan sebanyak 1 siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi melalui kuis dari *platform kahoot*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 2 di SMAN 1 Jatibarang sebanyak 22 orang. Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh dan dibahas diketahui bahwa implementasi kuis melalui *platform kahoot* ini bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Mereka juga menginginkan bahwa implementasi ini dapat digunakan setiap saat pada pertemuan-pertemuan selanjutnya, dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri dan bersemangat dalam belajar, dan mudah untuk mengingat atau memahami dari materi yang sudah disampaikan dalam kegiatan pembelajaran

**Kata Kunci:** Kahoot, lesson study, minat belajar, dan motivasi belajar

### 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa (Alpian, 2019).

Pendidikan abad 21 saat ini memiliki peran yang penting karena berkaitan dengan tantangan abad 21 yang harus dihadapi para siswa. Berbagai tantangan yang harus dihadapi antara lain: globalisasi, teknologi, migrasi, kompetisi internasional, perubahan pasar, tantangan lingkungan dan politik internasional (Yossie, 2021)

Berdasarkan pasal 40 ayat 2 a UU No. 2 tahun 2003, pendidik dan tenaga pendidikan wajib dalam menciptakan lingkungan Pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Selain itu, saat ini Indonesia telah berada pada sistem pembelajaran abad ke-21 yang mana ciri-cirinya adalah: 1) Literasi dasar yang meliputi peningkatan minat baca, literasi berhitung, sains, TIK, finansial, dan juga literasi berbudaya; 2) Kompetensi berupa kompetensi berpikir kritis, kreatif,

komunikasi, dan kolaborasi; 3) Membangun karakter yaitu membangun rasa ingin tahu, berinisiatif, berpendirian teguh dan semangat, berjiwa kepemimpinan dan berbudaya (Sinaga, 2022).

Seiring dengan pesatnya perubahan dan perkembangan di berbagai bidang kehidupan, seorang guru dituntut untuk mampu menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dan menghadapi berbagai tantangan. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting dan strategis dalam menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, kemampuan dan kompetensi guru harus selalu ditingkatkan (Ermiana, 2019).

Saat ini kita telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi adalah segala akses dapat kita temukan dengan mudah dan ini tentunya juga berdampak pada bidang Pendidikan yang diharapkan dapat membuat mutu Pendidikan di Indonesia menjadi meningkat. Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan minat dan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (Hikmawan & Sarino, 2018).

Salah satu teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran yaitu dengan platform kahoot. Kahoot adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh Kahoot. Kahoot merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis game gratis dan menyenangkan untuk belajar serta pengembangan Learning Object atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan oleh pengguna (Hartanti, 2019).

Lesson study merupakan kegiatan peningkatan pembelajaran, pada awalnya dikembangkan di Jepang, dan saat ini dikembangkan di berbagai daerah di Indonesia (Andriani, 2020). Menurut subadi (Sripatmi, 2021) Lesson Study adalah suatu model pembinaan profesi guru melalui belajar mengajar (pengkajian pembelajaran) secara kolaboratif yang berlandaskan prinsip-prinsip kolegalitas dan mutual learning untuk membangun learning community

Berdasarkan hal yang sudah diuraikan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian minat dan belajar siswa dengan menggunakan kuis melalui platform kahoot yang berbasis pada lesson study.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang berbasis lesson study. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Jatibarang tahun ajaran 2023/2024.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 2 SMAN 1 Jatibarang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 siswa. Sedangkan, objek dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Penelitian lesson study ini menggunakan 1 siklus. Siklus ini memiliki 4 tahap dalam pelaksanaannya yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana yang akan dilaksanakan dalam penelitian, yaitu: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun instrumen penelitian, menyusun materi, menyusun soal, menyiapkan daftar kelompok, menyiapkan hadiah, berkonsultasi dengan guru.

- b. Tindakan  
Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun dalam RPP. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 1 siklus yang terdiri atas kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- c. Observasi  
Kegiatan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Observer dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yang terdiri dari peneliti dan dibantu dengan 1 observer dan 1 guru untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.
- d. Refleksi  
Pada tahap refleksi, dilakukan evaluasi oleh peneliti dan observer bersama dengan guru mengenai proses pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memberikan pendapat dan saran atas pelaksanaan pembelajaran. Hasil evaluasi yang didapatkan menjadi referensi untuk perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data. Pengumpulan data minat dan motivasi belajar diperoleh melalui instrumen berupa angket yang dibagikan melalui google form. Angket yang digunakan merupakan angket dengan 4 alternatif jawaban. Siswa diminta untuk mengisi angket yang disediakan pada samping pernyataan yang diberikan melalui google form.

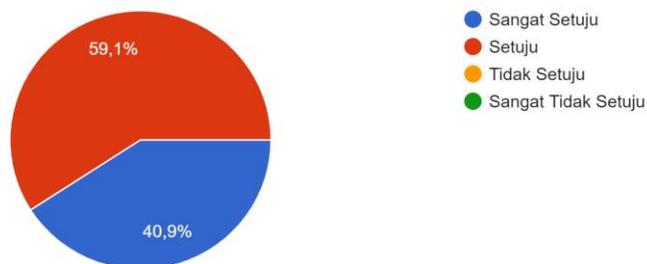
### **3. Hasil dan Pembahasan**

Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran, teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Oleh karena itu, teknologi bagian yang penting dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang ada, pembelajaran lebih menarik dan siswa semakin giat dalam belajar (Izzati, 2019)

Kahoot merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah. Kahoot ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Dengan menggunakan Kahoot siswa dapat berpartisipasi dengan aktif dalam menjawab pertanyaan kuis. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Darmawan, 2020).

Peningkatan minat dan motivasi belajar diukur dengan menggunakan instrument angket minat dan motivasi belajar dengan menggunakan google form. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya kuis melalui platform kahoot ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Peningkatan minat dan motivasi belajar siswa dapat dilihat melalui diagram berikut:

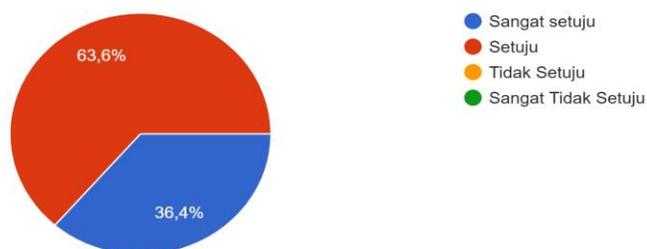
1. Sebaiknya kahoot diberikan pada setiap pertemuan  
22 jawaban



**Gambar 1.** Diagram Lingkaran Hasil Pernyataan Nomor 1

Berdasarkan diagram 1 dapat diketahui bahwa 59, 1% siswa memilih setuju dan 40,9% lainnya memilih sangat setuju. Jadi, dapat diketahui bahwa pada setiap pertemuan sebaiknya dilaksanakan kuis pada saat pembelajaran.

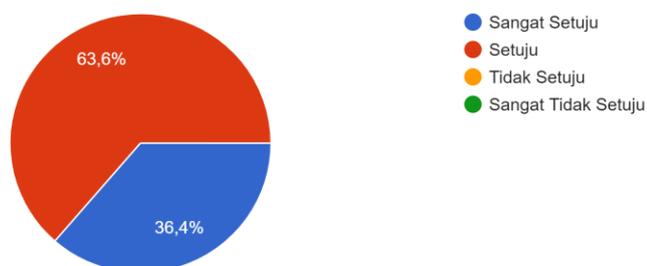
2. Kahoot dapat meningkatkan rasa percaya diri  
22 jawaban



**Gambar 2.** Diagram Lingkaran Hasil Pernyataan Nomor 2

Dilihat dari diagram 2 dapat diketahui bahwa 63, 6% siswa menjawab setuju dan 36,4% sisanya menjawab sangat setuju. Dari hal itu, dapat diperoleh bahwa kuis dengan menggunakan platform kahoot dapat menambah rasa percaya diri mereka dalam belajar.

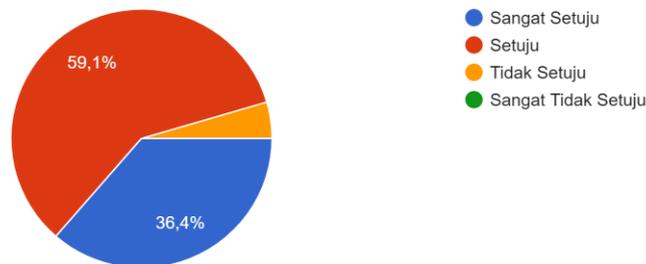
3. Kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar  
22 jawaban



**Gambar 3.** Diagram Lingkaran Hasil Pernyataan Nomor 3

Dari hasil diagram 3 didapatkan bahwa 63,6% setuju dengan jawabannya dan 36,4% sangat setuju dengan jawabannya yang berarti kahoot berdampak untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

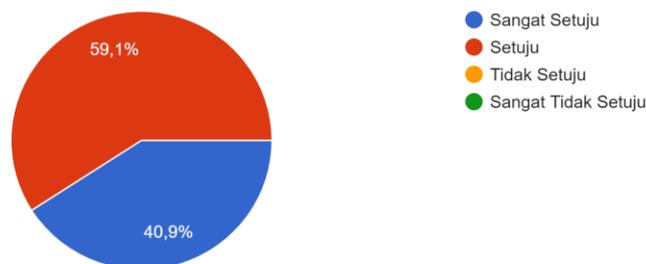
4. Siswa selalu bersemangat dan menyelesaikan soal kahoot dan selalu ingin berada di peringkat terataa  
22 jawaban



**Gambar 4.** Diagram Lingkaran Hasil Pernyataan Nomor 4

Diagram 4 mempunyai hasil 59,1% setuju dengan jawabannya, 36,4% sangat setuju dengan jawabannya, dan 7,5% tidak setuju dengan jawabannya. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa siswa memiliki semangat tinggi dalam menjawab soal kuis kahoot ini dan ingin berada di peringkat teratas. Namun, ada juga siswa yang merasa dia tau kalau dia tidak bisa berada di peringkat atas dikarenakan kemampuan yang dia miliki masih kurang dibandingkan dengan yang lainnya

5. Dengan kahoot mudah untuk mengingat materi pelajaran yang telah diberikan  
22 jawaban



**Gambar 5.** Diagram Lingkaran Hasil Pernyataan Nomor 5

Berdasarkan hasil diagram 5 dihasilkan 59,1% jawaban setuju dan 40,9% jawaban sangat setuju. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa siswa merasa mudah untuk mengingat materi pelajaran yang sudah disampaikan karena dari kuis melalui kahoot ini mempunyai sifat menarik bagi siswa sehingga pembelajarannya menjadi bermakna.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh dan dibahas ternyata didapatkan bahwa implementasi kuis melalui platform kahoot ini bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Tidak hanya demikian, mereka juga menginginkan bahwa implementasi ini dapat digunakan setiap saat pada pertemuan-pertemuan selanjutnya,

dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri dan bersemangat dalam belajar, dan mudah untuk mengingat atau memahami dari materi yang sudah disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini juga peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penerapannya masih jauh dari kata sempurna, untuk itu diharapkan dari sini bisa dijadikan suatu rujukan untuk membuatnya lebih baik lagi daripada sebelumnya.

## 5. Ucapan Terima kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Bapak Pramudia, S.Pd., M.A., selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Jatibarang yang memberikan ijin dan sarana prasarana, kemudahan kepada saya selama PPL.
2. Ibu Dhani Umi Lestari, S.P, Selaku Guru pamong yang telah memberikan semangat dan dorongan dalam penyelesaian Artikel.
3. Dr. Sugianto, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing Lapangan, atas segala bantuan dan bimbingannya.
4. Orang tua dan keluarga, serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan semangat dan dorongan baik material maupun spiritual.
5. Teman-teman PPL SMAN 1 Jatibarang dan teman-teman Biologi Angkatan 2021.

Tentunya dalam pembuatan Artikel ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan. Semoga Artikel ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis serta pembaca pada umumnya.

## 6. Daftar Pustaka

- Andriani, A., & Aryani, I. K. (2021, February). Peran lesson study dalam pembinaan pelaksanaan pembelajaran ips di sd negeri karangturi banyumas. In *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP* (Vol. 2, pp. 198-202).
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Ermiana, I., Affandi, L. H., & Kusuma, A. S. H. M. (2019). Workshop Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Berbasis Lesson Study (LS) Di SD Negeri 15 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/jppm.v2i1.991>
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019 “Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0”*. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Yogyakarta, 21 September 2019.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 79-86. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/9459>
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 68-75. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1656>

- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55-61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Sriptom, S., Apsari, R. A., Wulandari, N. P., Lu'luilmaknun, U., & Salsabila, N. H. (2021). Implementasi Lesson Study for Learning Community MGMP Matematika SMP Kecamatan Sandubaya Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Nuzalifa, Y. U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Berbasis Lesson Study Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 48-57. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.31774>