

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI TATA SURYA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KAHOOT SISWA KELAS VI SDN 9 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN2021/2022

Hardiyanto¹⁾, Ervina Eka Subekti²⁾, Fitri Puji Rahayu³⁾

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep tata surya melalui media pembelajaran aplikasi Kahoot pada siswa kelas VI SDN 9 Boyolali 2021/2022. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas VI SDN 9 Boyolali 2021/2022 yang berjumlah 38 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik validitas data menggunakan validitas isi, triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data yang diperoleh penelitian ini menunjukkan peningkatan pemahaman konsep materi tata surya pada setiap siklus. Data dari hasil pratindakan yaitu sedikit yang tuntas KKM, Pada Siklus I rerata kelas terjadi peningkatan menjadi 82,76 dengan ketuntasan klasikal 79 %, dan di siklus II rerata kelas meningkat lagi menjadi 85,5 dengan ketuntasan klasikal 95 %. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep tata surya pada siswa kelas VI SDN 9 Boyolali 2021/2022.

Kata Kunci: kemampuan pemahaman konsep, tata surya, aplikasi Kahoot

History Article

Received 14 Februari 2023

Approved 18 Februari 2023

Published 18 Maret 2023

How to Cite

Hardiyanto, Evina Eka Subekti, Fitri Piji Rahayu.

(2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa

Pada Materi Tata Surya Melalui Media

Pembelajaran Permainan Kahoot Siswa Kelas VI

SDN 9 Boyolali Tahun Pelajaran 2021/2022.

Literasi, 3(1), 115-121

Coressponding Author:

Mojowetan RT 01 RW 02 Tegalorejo Sawit, Boyolali, Indonesia

E-mail: ¹ hardiyantosastrodiharjo@gmail.com

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. IPA di Sekolah Dasar merupakan ilmu yang mempelajari manusia beserta interaksi dengan masyarakat. Tujuan IPA untuk memberikan pengetahuan serta keterampilan yang bermanfaat bagi peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.

IPA adalah ilmu pengetahuan yang merupakan gejala alam, baik yang menyangkut makhluk hidup maupun benda mati. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas. Didalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan alam merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa. Salah satu tujuan mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada prinsipnya, IPA diajarkan untuk membekali siswa agar mempunyai pengetahuan (mengetahui berbagai cara) dan ketrampilan (cara mengerjakan) yang dapat membantu siswa untuk memahami gejala alam secara mendalam. Selain itu, juga untuk menyadari akan kebesaran Tuhan Yang Maha Kuasa. Pelaksanaan pembelajaran IPA tidak selamanya selalu berjalan lancar. Berikut ada kendala-kendala yang harus dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Mata pelajaran IPA membutuhkan suatu percobaan. Sesuai dengan daya pikir anak sekolah dasar yang masih digunakan dalam pola pikir yang kongkrit, maka dalam proses – proses pembelajaran yang abstrak harus dibantu agar pembelajaran menjadi kongrit, sesuai pengalaman guru kelas VI SDN 9 Boyolali. siswa sulit memahami konsep sistem tata surya dikarenakan kurang motivasi belajar siswa.

Kenyataan yang ada pada saat ini bahwa dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan efisien. Keadaan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu ada kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan peserta didik, kurang minat peserta didik, kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran. Selain itu proses belajar mengajar tidak efektif dikarenakan, sebagian guru belum sepenuhnya menerapkan model-model pembelajaran misalnya model pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang menarik, berlangsung monoton dan membosankan, serta interaksi yang terjadi hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sementara siswanya pasif.

Keyataannya pada siswa kelas VI SDN 9 Boyolali hasil pretes menunjukkan peserta didik 53% peserta didik belum memenuhi nilai KKM dengan rerata 77,97. Nilai tertinggi 89 sedangkan nilai terendah 60. Berdasarkan data pretes dapat dikatakan bahwa pemahaman konsep tata surya yang meliputi kemampuan mengidentifikasi pengaruh lingkungan, kemampuan membedakan dan mengklasifikasi menjelaskan dan menganalisis materi tata surya masih rendah. Apabila keadaan tersebut tidak ditangani, maka peserta didik tidak bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal pada materi tata surya, dan akan berpengaruh pada hasil belajarnya di kelas VI. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, guru harus bisa membuat pembelajaran aktif dan bermakna, yaitu melibatkan peserta didik secara menyeluruh untuk aktif mengikuti tahap-tahap pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengaitkan materi yang diperoleh

dengan pengalaman yang pernah dialami. Usaha yang dapat guru lakukan ialah dengan menerapkan pembelajaran inovatif. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat mengaktifkan peserta didik dan dapat bekerjasama dengan temannya. Melalui media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Keunggulan aplikasi tersebut salah satunya melalui banyaknya konten game quiz yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan (Wedyawati, 2018)

Melalui aplikasi Kahoot peserta didik lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar serta lebih termotivasi untuk belajar serta diharapkan pemahaman kosnsep peserta didik lebih meningkat. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, guru harus bisa membuat pembelajaran aktif dan bermakna, yaitu melibatkan peserta didik secara menyeluruh untuk aktif mengikuti tahap- tahap pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengaitkan materi yang diperoleh dengan pengalaman yang pernah dialami. Usaha yang dapat guru lakukan ialah dengan menerapkan pembelajaran inovatif. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat mengaktifkan peserta didik dan dapat bekerjasama dengan temannya. Melalui media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot peserta didik lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar serta lebih termotivasi. Melalui aplikasi Kahoot diharapkan pemahaman kosnsep peserta didik lebih meningkat dibandingkan sebelum dilakukan tindakan. Serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus belajar.

Kahoot memiliki empat fitur game, kuis, diskusi, dan survey. Untuk game bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya jawaban nantinya akan diawali oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan, diketahui bahwa ada permasalahan yakni rendahnya pemahaman konsep tata surya. Solusi dari masalah tersebut ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang solutif. Sehingga penelitian ini dirumuskan dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Tata Surya Melalui Media Pembelajaran Permainan Kahoot Siswa Kelas VI SDN 9 Boyolali Tahun Pelajaran 2021/2022”.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan langkah- langkah dalam penelitian tindakan kelas di setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2008: 20). Prosedur penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang tiap siklus meliputi dua kali pertemuan. Penelitian Tindakan Kelas ini terlaksana di semester genap tahun ajaran 2021/ 2022 selama lima bulan, yakni dari bulan Januari 2022 hingga Mei 2022. Subjek dalam penelitian ini yakni semua peserta didik kelas VI SDN 9 Boyolali, yang berjumlah 38 peserta didik, dengan rincian 14 peserta didik laki- laki dan 24 peserta didik perempuan. Pengumpulan data ialah aktivitas utama pada suatu penelitian, dikarenakan tujuan penelitian ialah memperoleh suatu data (Sugiyono, 2015: 308). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan tes. Pada kegiatan wawancara berisi tentang bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang berjalan sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik deskriptif komparatif atau statistik deskriptif komparatif. Yaitu dengan membandingkan hasil pratindakan dengan hasil akhir tiap siklus (Suwandi, 2009: 61). Data kualitatif dianalisis melalui teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2015: 338). Komponen analisis data tersebut dilaksanakan secara interaktif dan merupakan proses siklus yang berlangsung terus menerus sampai tuntas.

Indikator kinerja penelitian ialah target yang diharapkan. Indikator kinerja pada penelitian ini ialah meningkatnya pemahaman konsep kegiatan ekonomi peserta didik kelas VI SDN 9 Boyolali. Penelitian ini dikatakan telah berhasil jika 80% dari peserta didik yang hadir berhasil mencapai KKM yaitu dengan nilai ≥ 80 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum penelitian bahwa pemahaman konsep tata surya yang meliputi kemampuan mengidentifikasi pengaruh lingkungan, kemampuan membedakan dan mengklasifikasi menjelaskan dan menganalisis materi tata surya masih rendah. Kondisi tersebut Sebagian kecil peserta didik yang memahami tentang system tata surya. Keterbatasan siswa yang demikian mendorong untuk terjadinya kesenjangan antar siswa yang semakin besar.

Tabel 1. Hasil Pemahaman Konsep Tata Surya pada Pratindakan

No	Interval	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi . xi	Persentase %		
					Relatif	Kumulatif	
1	60 – 64	2	62	124	5%	5%	
2	65 - 69	3	67	201	8%	13%	
3	70 – 74	9	72	648	24%	37%	
4	75 - 79	6	77	462	16%	53%	
5	80 – 84	5	82	410	13%	66%	
6	85 - 89	13	87	1.331	34%	100	
Jumlah		38			100		
Rerata						77,97	
Nilai Paling Tinggi						89	
Nilai Paling Rendah						60	
Belum Tuntas						53%	
Tuntas						47%	

Berdasarkan tabel diatas maka pemahaman konsep siswa pada materi tata surya belum mencapai 80% dari prosentase siswa yang hadir dengan KKM ≥ 80 . Maka pemelitan dilanjutkan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Perolehan nilai yang belum optimal bisa dipahami karena memang tingkat pemahaman para siswa dirasa kurang bisa terkendala oleh beberapa alasan yaitu kurangnya motivasi belajar, minimnya referensi tentang materi tata surya, kurangnya sarana dan prasarana, serta kurangnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kemudian dilaksanakannya siklus 1 dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep pada siklus I pertemuan 1 diperoleh sebanyak 30 dari 38 peserta didik yang hadir mendapat nilai ≥ 80 atau sebesar 79% dan yang mendapat nilai di bawah nilai ≥ 80 sebesar 8 atau 21% . Hasil tes pemahaman konsep tata surya menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi awal. Rerata nilai pemahaman konsep tata surya pada siklus 1 mencapai 82.78 Hal tersebut karena sebagian peserta didik belum memahami materi system tata surya dengan baik sehingga belum bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

Hasil kinerja guru pada siklus I sebesar 3 dengan keterangan baik, serta hasil observasi aktivitas peserta didik sebesar 27,78 dengan keterangan kurang. Berdasarkan hal tersebut belum mencapai indikator ketuntasan 80% peserta didik yang hadir mendapat nilai di atas KKM ≥ 80 , maka perlu ditingkatkan pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti sekaligus guru kelas VI mencari cara untuk memperbaiki kinerja guru dan aktivitas peserta didik. Hasil diskusi untuk memperbaiki kinerja guru yaitu dengan mematangkan penerapan media pembelajaran Kahoot. Selain itu peneliti meningkatkan motivasi peserta didik, membimbing dengan intens pelaksanaan investigasi, agar semua peserta didik terlibat aktif saat kegiatan diskusi. Sedangkan cara untuk meningkatkan aktivitas peserta didik antara lain memberikan beberapa game dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi sistem tata surya.

Berdasarkan pengamatan nilai pemahaman konsep pada siklus II dengan pembelajaran tema 9 menggunakan media pembelajaran Kahoot, peserta didik menjadi lebih berkembang kemampuan pemahaman konsepnya. Pembelajaran menggunakan media Kahoot sudah berjalan dengan baik, peserta didik menjadi aktif. Peserta didik mampu meningkatkan komponen pemahaman konsep yang berupa membedakan, menemukan koherensi, mengidentifikasi, menyimpulkan, dan mendekonstruksikan materi yang berkaitan dengan tata surya Peningkatan hasil kemampuan analisis selaras dengan peningkatan kinerja guru dan aktivitas peserta didik. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil tes kemampuan analisis, kinerja guru, dan aktivitas peserta didik. Kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada siklus II ini sudah mencapai 85,5. Kinerja guru sudah sangat baik yaitu 3,82 dan aktivitas peserta didik sebanyak 3. Hasil tersebut sudah melebihi target indikator kerja sebesar 80% dari peserta didik yang hadir ,yang berarti pelaksanaan siklus sudah berhasil dan bisa dihentikan.

Tabel 2. Hasil Pemahaman Konsep Siswa Siklus I dan SiklusII

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
1	Nilai Terendah	70	73	4,29%
2	Nilai Tertinggi	89	95	6,74%
3	Nilai Rata-rata	82,76	85,5	3,31%
4	Kinerja Guru	3	3,67	22,33%
5	Aktivitas Pesserta Didik	2,78	3,69	32,73%

Pratindakan kemampuan pemahaman konsep tata surya pada peserta didik kelas VI SDN 9 Boyolali masih dikatakan rendah. Hasil dari pratindakan menunjukkan sebanyak 38 peserta didik yang hadir tidak ada siswa yang melebihi KKM atau sebesar 53% peserta didik tidak lulus. Permasalahan tersebut perlu dilakukan tindakan untuk mengatasinya, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran Kahoot yang dilaksanakan 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Pembelajaran menggunakan media Kahoot dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Sesuai dengan istilah pemahaman ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memaknai arti materi yang sudah dipelajari (Bloom dalam Susanto, 2016: 6; Winkel, 2012: 274). Pembelajaran melalui media Kahoot membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peserta didik mampu pembelajaran dengan mulai berkembang, sesuai arahan guru. Kemampuan pemahaman konsep tata surya pada peserta didik sudah terlihat dari awal hingga akhir pembelajaran. Peserta didik mampu mengamati teks, gambar atau video dengan tenang.

Penelitian ini memiliki hasil akhir nilai kemampuan pemahaman konsep peserta didik dengan kriteria 80% peserta didik yang hadir memperoleh nilai di atas KKM. Peserta didik yang dikatakan tuntas pada siklus II sebesar 36 peserta didik atau 95%. Peserta didik yang dikatakan tidak tuntas pada siklus sebanyak 2 peserta didik atau sebesar 5%. Peserta didik tersebut belum mampu memedakan, mengkoherensasikan, mengidentifikasi, menyimpulkan, serta mendekonstruksikan konsep tata surya dengan baik. Berdasarkan 2 orang peserta didik yang tidak tuntas perolehan ketercapaian indikator kemampuan analisis setiap peserta didik tersebut tentunya berbeda-beda. Ada peserta didik yang masih sulit memedakan ciri-ciri benda langit, ciri-ciri planet penyusun tata surya bima sakti. Peserta didik yang masih tidak tuntas, dapat berkembang mendapat bimbingan dari guru kelas.

Kinerja guru selama kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan pada siklus I kinerja guru memperoleh nilai rata-rata 3 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II rata-rata kinerja guru adalah 3,6 dengan kategori sangat baik. Selain peningkatan kinerja guru, aktivitas belajar siswa juga mengalami kenaikan. Hasil tersebut diperoleh dari skor rata-rata aktivitas peserta didik pada siklus I sebesar 2,78 dengan keterangan rendah atau kurang dan pada siklus II memperoleh nilai 3.69 dengan keterangan sangat baik.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa hasilnya selaras dengan penelitian ini yaitu terjadi peningkatan nilai peserta didik setelah penerapan Media Kahoot. Terjadinya peningkatan nilai rata-rata peserta didik tidak lepas dari pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang dapat memberikan makna sehingga mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat tersebut peserta didik dituntut aktif dalam aktivitas pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok, guna memecahkan masalah yang berkenaan dengan materi tata surya. Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Dapat meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar, serta menumbuhkan suasana gembira dan menyenangkan saat pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah terlaksana selama dua siklus dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot pada materi tata surya pada peserta didik kelas VI SDN 9 Boyolali, didapat data sebagai berikut: Saat pratindakan nilai rerata kelas 77,97 dengan ketuntasan 53 %. Pada Siklus I rerata kelas terjadi peningkatan menjadi 82,76 dengan ketuntasan klasikal 79 %, dan di siklus II rerata kelas meningkat lagi menjadi 85,5 dengan ketuntasan klasikal 95 %. Dengan demikian indikator penelitian ini telah tercapai. Dari data sudah yang didapat dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan pemahaman konsep tata surya peserta didik kelas VI SDN 9 Boyolali tahun ajaran 2021/2022.

Melalui media pembelajaran Kahoot ini bisa dikembangkan guru untuk menghadapi permasalahan sejenis. Guru bisa menentukan media pembelajaran yang inovatif dan tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep tata surya, dan menciptakan pembelajaran yang aktif, pesertadidik dilatih untuk mencari materi pembelajaran sendiri yang akan dipelajari dengan sumber yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Basrowi & Suwandi. (2009). Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wedyawati, N. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450. <https://jurnal.stkipsintang.ac.id/indek.php/voxedukasi>
- Winkel. 2012. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi