Implementasi Media Digital Kahoot Dengan Model Pembelajaran Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Mts NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus

Laela Akhda Awalya *¹

Fitrotul Maymona ²

Rahma Fitriyani ³

Dany Miftah M. Nur ⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negeri Kudus

*e-mail: laelaakhda@ms.iainkudus.ac.id¹, maymona@ms.iainkudus.ac.id², rahmaftyn08@ms.iainkudus.ac.id³, dany@iainkudus.ac.id⁴

Abstrak

Pendidikan mengalami kemajuan pesat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menjadikannya sebagai usaha yang terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP/MTS, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media digital Kahoot dengan model pembelajaran Inquiry Learning dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di MTS NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas VII B masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa. Metode Inquiry Learning yang berpusat pada siswa dan penggunaan media digital Kahoot diharapkan dapat meningkatkan interaksi, partisipasi, serta pemahaman siswa secara lebih optimal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan yang objektif, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di MTS Hasyim Asy'ari 02 Kudus.

Kata kunci: Media Digital Kahoot, Inquiry Learning, Pemahaman Siswa

Abstract

Education is experiencing rapid progress along with the development of science and technology, making it a planned effort to develop the potential of students. In the context of Social Sciences (IPS) learning in SMP/MTS, it is important to use innovative and creative learning media to improve students' understanding. This research aims to implement Kahoot digital media with the Inquiry Learning learning model in increasing students' understanding of social studies learning at MTS NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus. The results of interviews and observations show that social studies learning in class VII B still uses conventional methods which causes low active participation of students. It is hoped that the student-centered Inquiry Learning method and the use of Kahoot digital media can increase student interaction, participation and understanding more optimally. This research uses a descriptive qualitative method with an objective approach, collecting data through observation, interviews and documentation. It is hoped that the research results can make a positive contribution in improving the quality of social studies learning at MTS Hasyim Asy'ari 02 Kudus

Keywords: Kahoot Digital Media, Inquiry Learning, Student Understanding

PENDAHULUAN

Pendidikan mengalami kemajuan dengan cepat pada zaman globalisasi ini yang diimbangi dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan menjadi sebuah kepentingan untuk masing-masing individu terutama di era sekarang ini sebab pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan (UU No. 20 Tahun 2003)(Rahman et al. 2022). Pendidikan juga menjadi satu hal yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang sehingga kehidupannya di masa depan akan memiliki banyak makna atau nilai yang sangat berguna untuk dirinya sendiri, lingkungan masyarakat, serta bangsa dan negara (Jarkawi 2016). Peningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang baik salah satunya dengan dilakukan

penyempurnaan proses belajar mengajar. Dalam hal ini pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak akan bosan dengan pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi dapat memberikan hasil yang baik dan lebih optimal (Hasan et al. 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjadi salah satu pelajaran yang ada pada jenjang SMP/MTS yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dari isu sosial yang ada peserta didik harus bisa menelaah, menganalisa dan memahami kondisi sosial masyarakat sehingga nantinya peserta didik bisa mengembangkan kemampuan berfikir secara kritis dan kreatif. Dalam materi IPS seringkali menggunakan istilah yang abstrak sehingga tidak menutup kemungkinan pendidik harus bisa menyederhakan kata atau kalimat yang abstrak dengan mencari padanan yang relevan supaya peserta didik paham dari materi yang disampaikan.

Guna mewujudkan tujuan pendidikan pembelajaran IPS, pada kegiatan belajar mengajar hendaknya strategi dan tujuan yang diterapkan harus berpusat pada diri peserta didik. Oleh karena itu hendaklah dipilih metode yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, serta dapat melatih peserta didik berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar. Salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS adalah dengan penggunaan media kahoot. Media ini merupakan pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media 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. Kahoot dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi.

Penerapan model Inquiry Learning berarti pembelajaran di kelas guru hanya sebagai fasilitator dan berpusat pada siswa dengan melibatkan mereka untuk terlibat langsung melakukan pembelajaran inkuiri. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan inkuiri adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melibatkan siswa untuk terlibat langsung melakukan inkuiri, yaitu merumuskan permasalahan, mengumpulkan data, berdiskusi, dan berkomunikasi (Prasetyo and Rosy 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan Pengamatan pada saat pra-penelitian terhadap guru mata pelajaran IPS Kelas VII B, Ibu Samrotul Izzah Pada tanggal 2 November 2024 Di MTS Hasyim Asy'ari 02 Kudus, khususnya pada kelas VII B, hasil pemahaman siswa terhadap materi pelajaran masih perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang cenderung stagnan, serta rendahnya partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru cenderung menjadi pusat kegiatan belajar dan siswa pasif dalam menerima informasi. Sehingga para siswa merasa bosan terhadap metode pembelajaran yang cenderung konvensional. Dari pernyataan ini jelas, bahwa guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran dan siswa hanya sebagai penonton saja. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut, maka untuk hasil belajar IPS akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul " Implementasi Media Digital Kahoot Dengan Model Pembelajaran Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembahasan IPS di MTS NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus"

METODE

Secara umum, metode penelitian dapat diartikan sebagai pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Menurut Sugiyono Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan

mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis (Hasibuan et al. 2022).

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif deskriptif (Sugiyono 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang nyata di lapangan, khususnya dikelas VII B Mts NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan subjek penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang bersifat objektif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan Dokumentasi. Pendekatan kualitatif dipilih karena peneliti ingin mengetahui bagaimana implementasi media digital kahoot dengan model pembelajaran inquiry learning untuk menumbuhkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di Mts Hasyim Asy'ari 02 kudus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Dalam Implementasi Media Digital Kahoot dengan Model Pembelajaran Inquiry Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus

Pada penelitian ini peneliti memanfaatkan media digital Kahoot sebagai alat evaluasi interaktif untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis kuis yang dirancang untuk memotivasi siswa belajar melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif. Model pembelajaran Inquiry Learning adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, dan menemukan konsep-konsep baru secara aktif, sehingga mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar dengan cara menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang baru, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Model pembelajaran ini memberikan siswa pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif. Dengan strategi Inquiry Learning, siswa diajak untuk menggali pemahaman lebih dalam melalui analisis, refleksi, dan diskusi kelompok. Proses ini juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara menyeluruh.

Beberapa strategi peneliti dalam mengimplementasikan media kahoot :

1. **Pembekalan Materi**
Peneliti memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada peserta didik mengenai model pembelajaran inquiry learning dengan media kahoot dan bagaimana proses penerapannya. Serta menyiapkan materi pembelajaran yakni Pembiasaan Diri dalam Kebutuhan dan Kelangkaan yang mencakup beberapa topik utama: Kelangkaan Sumber Daya Alam, Kelangkaan Tenaga Kerja, Kelangkaan Modal, Kelangkaan Keterampilan Kewirausahaan. Materi tersebut diambil dari modul kurikulum merdeka IPS kelas VII.
2. **Menyusun Pertanyaan Kuis**
Peneliti menyusun kuis berbasis Kahoot yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran. Setiap pertanyaan dirancang untuk merangsang siswa berpikir kritis dan menganalisis konsep kelangkaan dengan lebih mendalam.
3. **Persiapan Buku Siswa**
Peneliti meminta setiap siswa untuk membawa buku tulis, di mana mereka akan mencatat jawaban mereka untuk setiap pertanyaan yang muncul dalam kuis. Hal ini dilakukan agar siswa tetap fokus dan tidak tergantung pada penggunaan perangkat elektronik yang tidak tersedia. Setiap kelompok ditugaskan untuk berdiskusi dan menganalisis jawaban yang mereka buat dalam buku mereka setelah kuis selesai. Kelompok ini juga bertanggung jawab untuk menyusun jawaban diskusi kelompok mereka dalam bentuk presentasi singkat.
4. **Pengorganisasian kelompok**
Siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang (total 35 siswa). Setiap kelompok ditugaskan untuk berdiskusi dan menganalisis jawaban yang mereka buat dalam buku mereka setelah kuis selesai. Kelompok ini juga bertanggung jawab untuk menyusun jawaban diskusi kelompok mereka dalam bentuk presentasi singkat.
5. **Evaluasi dan refleksi**

Pada tahap ini seorang peneliti mengevaluasi hasil presentasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, seperti pemahaman materi, menjadikan siswa lebih kritis, dan kemampuan dalam menyampaikan informasi/materi.

Pelaksanaan Dalam Implementasi Media Digital Kahoot dengan Model Pembelajaran Inquiry Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus

Pelaksanaan Implementasi Media Digital Kahoot dengan Model Pembelajaran Inquiry Learning dilaksanakan pada tanggal 16 November 2024 dengan materi yang disajikan adalah pembiasaan diri dalam kebutuhan dan kelangkaan., kelas VII B semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35) Pada bagian inti pembelajaran, peneliti menerapkan media kahoot kemudian siswa menjawab jawabannya di buku masing-masing dan hasil jawaban dianalisis oleh siswa kemudian dipresentasikan. Maka dalam hal ini melalui model pembelajaran inquiry siswa diharapkan mampu memahami materi pembiasaan diri dalam kebutuhan dan kelangkaan serta mendorong siswa untuk berfikir kritis. Berikut langkah-langkah pelaksanaan Media Digital Kahoot dengan Model Pembelajaran Inquiry Learning di kelas VII B :

1. Pembukaan

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan materi ringkas tentang kelangkaan. Guru juga memandu siswa dalam memahami cara menjawab soal yang ditampilkan di Kahoot.

2. Pelaksanaan Media Kahoot

Peneliti menampilkan kuis Kahoot melalui proyektor di depan kelas. Kuis ini berjumlah 10 soal dengan kategori pilihan ganda. Dalam pelaksanaannya siswa tidak menggunakan HP ataupun Laptop melainkan mencatat jawabannya di buku masing-masing siswa.

3. Tahap Inquiry Learning

Setelah setiap kuis selesai, siswa diberi waktu untuk menganalisis jawabannya dalam kelompok. Setiap kelompok berdiskusi tentang alasan mereka memilih jawaban tertentu dan bagaimana konsep tersebut relevan dengan materi yang sedang dibahas.

4. Presentasi Kelompok

Perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan temuan mereka berdasarkan hasil jawaban siswa yang dari kuis kahoot yang telah didiskusikan di depan kelas dan mengaitkannya dengan materi pembiasaan diri dalam kebutuhan dan kelangkaan didepan kelas.

5. Interaksi Peneliti dan Siswa

Peneliti memberikan umpan balik kepada setiap kelompok berdasarkan presentasi mereka. Peneliti juga memberikan contoh-contoh lain dari kehidupan sehari-hari untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep kelangkaan. Dan membantu menjelaskan ulang materi yang belum dipahami.

6. Tanya Jawab

Peneliti membuka sesi tanya jawab untuk siswa yang memiliki pertanyaan tambahan atau ingin mendalami lebih lanjut materi yang telah disampaikan. Hal ini bertujuan untuk memastikan pemahaman siswa lebih mendalam.

7. Pemberian Apresiasi

Kelompok dengan jawaban paling banyak benar atau presentasi terbaik mendapatkan apresiasi berupa gift.

8. Kesimpulan dan Refleksi

Di akhir pelajaran, peneliti menyimpulkan materi yang telah dibahas. peneliti meminta siswa untuk membuat refleksi tertulis mengenai apa yang telah mereka pelajari hari itu dan bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diminta untuk membuat rencana bagaimana mereka dapat berperan dalam membiasakan diri dalam kebutuhan dan kelangkaan di lingkungan mereka.

Dalam tahap pelaksanaan ini, siswa kelas VII B siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran saja, selain itu dapat belajar sambil bermain dengan media kahoot dan melalui model pembelajaran inquiry learning dapat at menciptakan kolaborasi antar siswa, dan pemecahan masalah. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan mendorong siswa untuk berfikir kritis.

Capaian Dalam Implementasi Media Digital Kahoot dengan Model Pembelajaran Inquiry Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus

Penggunaan media digital Kahoot dengan model Inquiry Learning dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus telah memberikan sejumlah capaian positif dalam proses belajar-mengajar. Capaian ini mencerminkan keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembiasaan diri dalam kebutuhan dan kelangkaan. Memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa:

1. Pemahaman Materi yang Meningkat

Siswa lebih memahami konsep pembiasaan diri dalam kebutuhan dan kelangkaan, baik dalam konteks sumber daya alam, tenaga kerja, modal, maupun keterampilan kewirausahaan. Pembelajaran interaktif melalui Kahoot membantu siswa untuk berpikir kritis dan mendalam, serta mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata

2. Meningkatkan Minat dan Antusias Siswa dalam Pembelajaran

Media digital Kahoot yang ditampilkan melalui proyektor menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dalam hal ini Siswa kelas VII B menunjukkan perhatian penuh pada pertanyaan yang ditampilkan. Proses menjawab soal secara langsung di buku memberikan tantangan tersendiri, sehingga meningkatkan antusias mereka. Dengan adanya elemen kompetisi melalui kelompok, siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan mencari jawaban terbaik.

3. Keterlibatan Aktif Siswa

Siswa Kelas VII B menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok memperkaya pemahaman mereka melalui pertukaran pendapat dan penjelasan dari teman sekelas. Pendalaman materi dalam kelompok membuat siswa merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan memahami konsep yang sulit.

4. Kemampuan Berpikir Kritis

Model pembelajaran Inquiry Learning berhasil mendorong siswa VII B untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep dan menganalisis jawaban dengan alasan yang kuat. Melalui kuis Kahoot, siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam mengatasi masalah dan mengaitkan pembelajaran dengan konteks nyata. Dalam hal ini siswa VII B terlihat lebih termotivasi dan antusias untuk mengikuti pelajaran, karena mereka merasa keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran memberi dampak langsung pada pemahaman materi. Kahoot yang digunakan sebagai media digital memberikan tantangan tersendiri dan memicu semangat kompetisi sehat di kalangan siswa.

Dengan demikian, implementasi media digital Kahoot dengan model pembelajaran Inquiry Learning di MTs NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa hasil observasi lapangan, perlu disampaikan sebagai berikut : pertama, media Implementasi media digital kahoot dengan model pembelajaran inquiry learning di MTs NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kedua, siswa kelas VII B MTs NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus sangat antusias dalam proses pembelajaran. Ketiga, penelitian ini juga meunjukkan bahwa evaluasi hasil belajar siswa setelah menggunakan media digital kahoot dapat meningkatkan pemahaman siswa VII B MTs NU Hasyim Asy'ari 02 Kudus dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, Muhammad, MPd Binti Anisaul Khasanah, MPd Ros Endah Happy Patriyani, MKep Nahriana, MPd Heny Trikusuma Hidayati, MPd Zaifatur Ridha, MPdI Rita Umami, MPd Rahmatullah, Me Nur Rahmah, MPd Nurmitasari, MPd Inanna, MPd DR Masdiana, MT Mainuddin, MPdI Robia Astuti, MPd DrTuti Khairani Harahap, and MSi Triwik Sri Mulati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Hasibuan, Syahrial, Iesyah Rodliyah, Sitti Zuhaerah Thalhah, Paskalina Widiastuti Ratnaningsih, and Andi Aris Mattunruang S. E. 2022. *Media Penelitian Kualitatif*. Vol. 5.
- Jarkawi, Jarkawi. 2016. "Pengembangan Manajemen Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Local Genius (Konsep Pendidikan Berbasis Etnopedagogi Pada Ranah Bimbingan Dan Konseling)." *Jurnal Konseling Gusjigang* 2(2):173-81.
- Prasetyo, Mochammad Bagas, and Brilliant Rosy. 2020. "Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(1):109-20.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1):1-8.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.