

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENYAJIKAN GAGASAN MELALUI ARTIKEL DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS KAHOOT! DI KELAS XII IPS 1 SMA NEGERI 2 KUNINGAN

Arip Hidayat¹, Anita Ababil²

¹Universitas Kuningan, arip.hidayat@uniku.ac.id

²Universitas Kuningan, anitaababil67@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Bab 5 materi Menyajikan Gagasan Melalui Artikel dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! Di kelas XII IPS I SMA Negeri 2 Kuningan. Berdasarkan observasi awal, rendahnya hasil belajar peserta didik pada Bab 5 materi “Menyajikan Gagasan Melalui Artikel” menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi. Penerapan model PBL yang didukung oleh media Kahoot! diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Kuningan yang berjumlah 36 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbasis media Kahoot! dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, rata-rata aktivitas belajar peserta didik mencapai kategori baik dengan persentase 92.19%. sedangkan pada siklus II, meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, dari kriteria ketuntasan klasikal sebesar 71.56 %. pada siklus I, menjadi 89,59% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Menyajikan Gagasan Melalui Artikel.

Kata Kunci : *Problem Based Learning, Kahoot! Hasil Belajar Bahasa Indonesia.*

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes in Chapter 5, *Presenting Ideas Through Articles*, by implementing the Problem-Based Learning (PBL) model supported by Kahoot! media in class XII IPS 1 at SMA Negeri 2 Kuningan. Based on initial observations, low student achievement in Chapter 5 on *Presenting Ideas Through Articles* was identified as one of the key issues. The application of the PBL model supported by Kahoot! media is expected to create an interactive and enjoyable learning atmosphere and enhance students' understanding of the material. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of this research were 36 students from class XII IPS 1 at SMA Negeri 2 Kuningan. Data were collected through observation, documentation, and learning outcome tests. Data analysis used quantitative descriptive techniques. The results showed that the implementation of the PBL model supported by Kahoot! media can improve student learning activity and outcomes. In Cycle I, the average student learning activity reached the "Good" category with a percentage of 92.19%, while in Cycle II, it increased to 100% in the "Very Good" category. In addition, student learning outcomes also improved, with the classical mastery criterion increasing from 71.56% in Cycle I to 89.59% in Cycle II. Thus, it can be concluded that the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by Kahoot! media is effective in improving student learning outcomes in the topic *Presenting Ideas Through Articles*.

Keyword: *Problem Based Learning, Kahoot!, Result of Indonesian Learning.*

How to Cite: Hidayat, A., & Ababil, A. (2026). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENYAJIKAN GAGASAN MELALUI ARTIKEL DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS KAHOOT! DI KELAS XII IPS 1 SMA NEGERI 2 KUNINGAN. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* , 11(1), 80–94. <https://doi.org/10.31943/bi.v11i1.1273>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v11i1.1273>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Hal ini meliputi pengembangan aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan pribadi maupun masyarakat, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pristiwanti, dkk., 2022).

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, peran guru sangat penting, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang inovatif tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Pandangan ini

sejalan dengan Kristiantari yang menyatakan bahwa walaupun pembelajaran berpusat pada peserta didik, peran guru tetap menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan.

Namun, dalam praktiknya masih ditemukan tantangan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menyajikan gagasan melalui artikel. Rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh penggunaan media interaktif seperti *Kahoot!* yang terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul:

"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Menyajikan Gagasan Melalui Artikel Dengan Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Media *Kahoot!* di Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Kuningan."

METODE

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pendekatan penelitian yang dilakukan dalam konteks pembelajaran di kelas dengan tujuan utama meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Fokus utama PTK terletak pada proses interaksi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, bukan pada elemen kurikulum seperti silabus, materi ajar, maupun capaian hasil belajar semata. Melalui pendekatan ini, PTK bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang muncul di dalam kelas serta mengupayakan perbaikan berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran yang dilaksanakan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kuningan Jawa Barat, dengan subjek dalam penelitian ini adalah kelas XII IPS 1 Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 peserta, yang terdiri dari 24 Peserta didik Perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Waktu yang digunakan dalam melakukan penelitian ini pada semester genap tahun

ajaran 2024/2025. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada 03 februari 2025 sampai dengan 12 Februari 2025.

Metode yang digunakan dalam sebuah penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) berarti sebuah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dan memiliki sebuah tujuan untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas ini (PTK) atau *Classroom Action Research*, seringkali mengangkat permasalahan-permasalahan yang actual yang biasa dihadapi guru ketika mengajar dan berada di dalam kelas.

Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam UNESA, 2024), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kolaboratif oleh guru untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan praktik pendidikan. Penelitian ini bersifat partisipatoris dan bertujuan menghasilkan perubahan nyata di dalam kelas melalui langkah-langkah berbasis bukti. Penelitian tindakan kelas dimulai dari fase perencanaan atau tahap perencanaan setelah ditemukannya sebuah masalah dalam kegiatan pembelajaran, dilanjutkan dengan fase pelaksanaan atau tahapan pelaksanaan tindakan, fase

pengamatan atau tahap pengamatan, fase observasi atau tahap observasi, fase refleksi atau tahap refleksi.

Penelitian tindakan kelas terbagi menjadi 4 empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan tahap refleksi. Berikut merupakan paparan penelitian yang telah dilakukan :

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini merupakan tahapan atau langkah awal sebelum pelaksanaan tindakan yang bertujuan untuk menyiapkan segala kebutuhan penelitian, pada tahap ini peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan mempersiapkan materi serta bahan ajar di kelas XII IPS 1 dengan menggunakan media *Kahoot!*

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini merupakan tahapan atau langkah kedua setelah pelaksanaan (*Planning*). Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Base Learning* (PBL). Kegiatan ini diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, penjelasan materi pembelajaran, serta pemaparan sebuah masalah yang relevan. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk membahas

permasalahan. Selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru membimbing jalannya diskusi, memfasilitasi pertukaran informasi, serta memberikan umpan balik yang positif. Selanjutnya setiap kelompok menyusun dan mempresentasikan solusi. Tahapan ini ditutup dengan analisis dan evaluasi ulang terhadap solusi yang diajukan.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap pengamatan (*Observation*) peneliti mengamati secara simultan dengan pelaksanaan tindakan, oleh seorang pengamat yang mencatat proses pembelajaran dengan model PBL, baik dari sisi guru maupun peserta didik. Observasi ini dilakukan berdasarkan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya, yaitu lembar observasi dan presensi. Hasil observasi akan digunakan untuk menilai efektivitas tindakan yang diterapkan dan sebagai bahan evaluasi keberhasilan.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi, guru dan observer menganalisis serta mengevaluasi hasil dari tindakan yang dilakukan. Refleksi ini digunakan untuk menilai sejauh mana rencana

yang dijalankan efektif, serta mengidentifikasi kendala yang muncul. Pada sebuah proses pembelajaran siklus 1 dilakukan sebagai tolak ukur untuk menyempurnakan sebuah siklus berikutnya. Beberapa tahapan refleksi dilakukan seperti mengolah dan menganalisis pembelajaran pada tiap siklus, menarik sebuah kesimpulan pada tiap-tiap siklus, merefleksikan kekurangan pada siklus 1, Jika keaktifan dan hasil belajar belum sesuai indikator keberhasilan, maka dilakukan perbaikan dan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Namun jika indikator telah tercapai, maka siklus dihentikan.

Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Interaktif *Kahoot!* Seperti berikut :

1. Guru menyiapkan link dan media *kahoot!*, guru memasuki laman web <https://kahoot.com/> dan *log-in* pada menu kanan atas, lalu guru akan diarahkan pada laman *log-in*.
2. Pasca *log-in* berhasil, maka akan tampil laman utama dari *Kahoot!* Lalu klik *Kahoots!* Menu *kahoots!* Berisi template permainan (*game*) edukasi yang nantinya akan di isi guru dengan materi pelajaran.
3. Pasca *log-in* guru memilih templat permainan (*game*) edukasi dan membuat permainan pembelajaran yang ingin dimainkan saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, dan klik play permainan.
4. Terdapat 2 Mode permainan (*game*) tersebut, yaitu *Mode Classic* atau *Team Mode* Jika memilih mode permainan klasik, maka aktivitas permainan dilakukan secara individu, sebaliknya jika memilih mode permainan tim, maka aktivitas akan dilaksanakan secara berkelompok.
5. Pasca guru menentukan mode permainan Klasik (*Classic*) atau Permainan Tim (*Team Mode*), akan tampil nomor PIN yang akan digunakan peserta didik untuk mengakses game interaktif *Kahoot!*
6. Tahap berikutnya, peserta didik diarahkan untuk mengakses laman <https://kahoot.it/> dan memasukkan PIN yang telah guru siapkan dan menuliskan nama peserta didik ke dalam permainan. Jika permainan dilakukan secara klasik (*Classic mode*) maka hanya akan muncul 1 nama, Namun jika permainan dilakukan secara permainan kelompok (*Team mode*) maka akan muncul beberapa nama sesuai dengan anggota kelompok.

7. Pada perangkat gawai peserta didik permainan *Kahoot!* hanya akan tampil pilihan jawaban, sedangkan pada perangkat guru akan ada tampilan permainan dan skor jawaban. Pilihan jawaban pada gawai peserta didik akan otomatis berganti menyesuaikan dengan waktu permainan. Umumnya waktu permainan per 1 soal diatur 20 detik.
8. Setiap pertanyaan yang dijawab oleh peserta didik akan secara otomatis menampilkan analisis jumlah peserta didik yang menjawab benar maupun salah, pada gawai peserta didik akan muncul keterangan *Correct* atau *Incorrect*
9. Pada akhir setiap pertanyaan pada permainan, sistem *Kahoot!* Akan menampilkan rekapitulasi skor sementara masing-masing peserta didik, berdasarkan hasil soal yang telah dikerjakan sesuai dengan peringkat.
10. Langkah tersebut terus diulang hingga seluruh pertanyaan selesai, pada akhir permainan, sistem *Kahoot!* Akan menampilkan nama peserta didik dengan perolehan skor tertinggi, yang dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar dan ketepatan menjawab.
11. Setelah permainan berakhir, setiap pertanyaan nantinya akan disertai dengan pembahasan yang ditampilkan

pada layar LCD Proyektor. Pembahasan tersebut kemudian didiskusikan bersama guru dan peserta didik.

Tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil, apabila pada akhir siklus, 80% peserta didik minimal mencapai skor diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) senilai 80. Serta menunjukkan adanya peningkatan penguasaan materi Bahasa Indonesia khususnya Menyajikan Gagasan Melalui artikel. Data yang diperoleh berupa nilai hasil belajar, yang mencakup pemahaman materi dan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran melalui media interaktif *Kahoot!* Sumber data dalam penelitian ini meliputi lembar penilaian, lembar observasi, lembar wawancara, dan tes hasil belajar.

Teknik pengumpulan data pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menyajikan gagasan melalui artikel, mencakup teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam menyusun serta menyajikan gagasan secara tertulis melalui artikel, yang dilaksanakan dalam kegiatan akhir setiap siklus pembelajaran. Adapun teknik non-tes mencakup observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dan dokumentasi

berupa foto yang memotret pelaksanaan pembelajaran dengan media Kahoot!

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media *Kahoot!* pada peserta didik kelas XII IPS I SMA Negeri 2 Kuningan, dengan jumlah 36 peserta didik.

Data hasil penelitian diperoleh melalui teknik observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media *Kahoot!* Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data seperti nilai ulangan harian peserta didik yang diperoleh dari guru kelas, absensi peserta didik, modul ajar, lembar kerja, dan evaluasi untuk peserta didik, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran dengan foto pada setiap siklus. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui data peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan

media *Kahoot!* Untuk penyajian data pada penelitian ini, peneliti mengelompokkan menjadi dua tahapan, yaitu siklus I dan siklus II. Berikut adalah uraian hasil penelitian pada setiap tahapan :

a. Siklus I

Pada siklus I , model *Problem Base Learning* mulai diterapkan dengan bantuan media *Kahoot!*. Siklus ini dimulai dengan perencanaan pembelajaran, di mana guru menyusun modul/RPP bahan ajar yang mengintegrasikan model PBL dan *Kahoot!* Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pengenalan materi fakta dan opini dalam artikel melalui media *Kahoot!*, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat dilaksanakan dengan baik. Selain itu juga untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik kelas XII IPS I terhadap materi fakta dan opini dalam artikel.

Data observasi yang akan disajikan dalam penelitian ini meliputi, data observasi peserta didik dan data tes hasil belajar peserta didik dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Kegiatan Awal		
1)	Menjawab salam dan menyayikan antusias yaitu (rasa ingin tahu, tangkap semangat, gembira, dan senang).	3	4
2)	Membaca do'a sebelum belajar.	3	3
3)	Menjawab pertanyaan guru pada kegiatan apersepsi.	3	3
4)	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran.	3	4
2.	Kegiatan Inti		
1)	Mengamati permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	3	4
2)	Menjawab pertanyaan dari guru mengenai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	3	3
3)	Melakukan kerja sama dalam kelompok.	3	4
4)	Mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian fakta dan opini dalam artikel.	3	4
5)	Melakukan kegiatan berdiskusi dengan teman kelompok.	3	4

6)	Mengerjakan tugas LKPD		
7)	Mempekerjakan kinerja kelompok ke depan kelas.	4	4
8)	Mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru.	4	4
		4	4
3.	Kegiatan Penutup		
1)	Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.	4	4
2)	Peserta didik mendengarkan penegasan dari guru tentang kesimpulan yang berkaitan dengan materi fakta dan opini dalam artikel.	3	4
3)	Mengerjakan tes akhir.	3	3
4)	Memberikan apresiasi.	3	3
	Jumlah	58	59
	Rata-Rata	85.94%	92.19%
	Jumlah Rata-Rata	89.07%	

Berdasarkan data observasi aktivitas peserta didik pada Tabel 4.2 persentase jumlah skor diperoleh 89.07%. Dengan demikian, persentase nilai rata-rata siklus 1 adalah 92.19%. Artinya taraf keberhasilan aktivitas peserta didik berdasarkan observasi termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil analisis data observasi terhadap peserta didik, dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam belajar sudah baik dan sesuai dengan yang direncanakan.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar (pertemuan 1 dan 2)

Tabel 4.2 Hasil belajar (pertemuan 1 dan 2)
Menggunakan model *Problem Based Learning*

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	PERTEMUAN I	PERTEMUAN II
1.	ALFIN ARI NUGRAHA	60	90
2.	ALGHECIA LUZ	65	85
3.	ANZZANI MAULIA	62	95
4.	ASYIFA FITRIYANI	60	80
5.	BUNGA NAILUL MUNA	51	90
6.	CHERYL AULIA LHAIRUNISA	54	83
7.	DIMAS WIJAYA	29	80
8.	DZIKRI MUHAMMAD FIRDAUS	55	82
9.	FABRIA ZIAFRAH KAHLA	44	80
10.	FIRHAN ALIF ALJAWAHIR	41	85
11.	GALIH RIZKIA PRATAMA	62	82
12.	HAZNI NURUL HAIDA	43	80
13.	HERA MAHARDIKA	60	95
14.	INTAN NUR FAUZIAH	62	95
15.	INTAN PUSPITASARI	59	95
16.	KEISYA ANGGITTA MAHARANI	62	96
17.	KEVIN ROBBY NUGRAHA PRIADI	52	80
18.	MALIQ DEVANO HENDRIK PUTRA	65	90
19.	MOHAMAD NEJAD AKBAR ISLAMI	56	80
20.	MUHAMMAD HILMI HINAGHOLDY	67	90
21.	MUHAMMAD ILMI DILFIS SYBIL	25	80
22.	MUMAMMAD RAJA DEFIT PERDANA	51	80
23.	NAILA PUTRI ARDIANSYAH	65	95
24.	NAIRA ZAHIRA APRILLA	55	88
25.	NITA KONIATHY NISA	52	96
26.	NOLBAL AGAS PRIYONO	21	80
27.	QEISYA KANDA SALSABILA	65	96
28.	RAHMA MAR'ATUSH SHOLIHAT	67	98
29.	REISYA EKA AZZAHRA	66	87
30.	REYNA NURCAHYANI	60	90
31.	SABINA ALIKA ANANDIA	64	80
32.	SAHIRA GUMATISHA	60	80
33.	SULISTRIA NOVRIYANTI	63	90
34.	SYABILA NAZMATUL JANNAH	59	97
35.	TRISYA RAHAYU FAUZIAH	58	90

pertemuan 2 siklus I, rata-rata yang diperoleh adalah 87.36%, yang berasal dari skor perolehan 3050 dengan skor maksimal 3600. Jika dihitung rata-rata keseluruhan peserta didik kelas XII IPS I pada pertemuan 1 dan 2, maka jumlah nilai rata-

rata untuk kedua pertemuan tersebut adalah sebesar 71.56 %.

b. Siklus II

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I. Modul/ RPP bahan ajar direvisi untuk memperbaiki pengelolaan waktu dan memperkuat pendampingan bagi peserta didik yang membutuhkan. Pembelajaran pada siklus II kembali menggunakan model PBL dengan media *Kahoot!*

Aktivitas peserta didik

Aspek-aspek yang diamati selama melakukan observasi beserta hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran secara lebih rinci disajikan pada tabel sebagai berikut :

Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus II

Tabel 4.3 Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Kegiatan Awal		
1)	Menjawab salam dan menunjukkan antusias yaitu (rasa ingin tahu, tampak semangat, gembira, dan senang).	4	4
2)	Mem baca do'a sebelum belajar.	4	4
3)	Menjawab pertanyaan guru pada kegiatan apersepsi.	4	4
4)	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran.	4	4
2.	Kegiatan Inti		
1)	Mengamati permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	4	4
2)	Menjawab pertanyaan dari guru mengenai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	4	4
3)	Melakukan kerja sama dalam kelompok.	4	4
4)	Mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian fakta dan opini dalam artikel.	4	4
5)	Melakukan kegiatan berdiskusi dengan teman kelompok.	3	4
6)	Mengerjakan tugas LKPD		

7)	Mempresentasikan kinerja kelompok ke depan kelas.	4	4
8)	Mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru.	4	4
		4	4
3.	Kegiatan Penutup		
1)	Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.	4	4
2)	Peserta didik mendengarkan penegasan dari guru tentang kesimpulan yang berkaitan dengan materi fakta dan opini dalam artikel .	4	4
3)	Mengerjakan tes akhir.	4	4
4)	Memberikan apresiasi.	4	4
	Jumlah	63	64
	Rata-Rata	98,43%	100%
	Jumlah Rata-Rata	99,22%	

Berdasarkan hasil observasi pada tabel di atas menunjukan bahwa dari 16 indikator jumlah skor pertemuan 1 yaitu 63 dari skor maksimal yaitu 64 dan pertemuan 2 dengan jumlah skor 64 dari skor maksimal 64 sehingga rata-rata skor dari pertemuan 1 dan 2 yaitu sebesar 100% termasuk dalam kategori Sangat baik.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *Kahoot!* Adapun hasil belajar pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Hasil belajar (pertemuan 1 dan 2) dengan menggunakan model *Problem Based Learning*

Tabel 4.4 Hasil belajar (pertemuan 1 dan 2) dengan menggunakan model *Problem Based Learning*

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	PERTEMUAN I	PERTEMUAN II
1.	ALFIN ARI NUGRAHA	88	90
2.	ALGREGIA LUZ	90	90
3.	ANZZANI MAULIA	90	90
4.	ASYIFA FITRIYANI	86	86
5.	BUNGA NAILUL MUNA	87	87
6.	CHERYL AULIA LHAIRUNISA	90	95
7.	DIMAS WIJAYA	87	87
8.	DZIKRI MUHAMMAD FIRDAUS	90	90
9.	FABIA ZHAFIRAH KAHLA	85	90
10.	PIRHAN ALIF ALJAWAHIR	90	90
11.	GALIH RIZKIA PRATAMA	88	90
12.	HAZNI NURUL HAIDA	90	90
13.	HERA MAHARDIKA	88	95
14.	INTAN NUR FAUZIHA	95	95
15.	INTAN PUSPITASARI	90	90
16.	KEISYA ANGGITA MAHARANI	98	98
17.	KEVIN ROBBY NUGRAHA PRIADI	80	80
18.	MALIQ DEVANO HENDRIK PUTRA	88	90
19.	MOHAMAD NEJAD AKBAR ISLAMI	87	87
20.	MUHAMMAD HILMI HIFNAGHOLDY	86	90
21.	MUHAMMAD ILMI DILFIS SYBLI	87	87
22.	MUMAMMAD RAJA DEFTI PERDANA	85	90
23.	NAILA PUTRI ARDIANSYAH	86	90
24.	NAIRA ZAHIRA APRILIA	90	90
25.	NITA KONIATHY NISA	90	90
26.	NOUFAL AGAS PRIYONO	80	80
27.	QEISYA KANDA SALSABILA	87	87
28.	RAHMA MAR'ATUSH SHOLIHAT	98	98
29.	REISYA EKA AZZAHRA	88	88

30.	REYNA NURCAHYANI	87	97
31.	SABINA ALISA ANANDIA	90	90
32.	SAHEBA GUMASHA	88	90
33.	SULISTRIA NOVRIYANTI	90	90
34.	SYABILA NAZMATUL JANNAH	90	90
35.	TRISYA RAHAYU FAUZIHA	87	97
36.	VANESSA OCTARIANDHY	90	90
Jumlah		3206	3.244
Rata-Rata		89,06%	90,11%
Jumlah Rata-Rata		89,59%	

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata siklus II (pertemuan 1) yaitu

89,06% dan siklus II (pertemuan 2) yaitu 90,11% dan jumlah nilai rata-rata peserta didik kelas II pada pertemuan 1 dan 2 yaitu 89,59% termasuk pada kategori sangat baik.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Kahoot!* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, terdapat beberapa kendala dalam pengelolaan waktu dan partisipasi peserta didik. Namun, melalui perbaikan yang dilakukan pada siklus II, semua kendala tersebut berhasil diatasi, sehingga hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang lebih baik.

Keberhasilan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* sebagai alat bantu dalam model PBL dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif, terutama dalam

materi Menyajikan Gagasan dalam Karya Ilmiah. Selain itu, pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan model PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik.

Hasil Peserta didik

1. Hasil Aktifitas Peserta Didik

Adapun hasil aktifitas peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Diagram batang 4.1

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwasanya rata-rata nilai yang diperoleh pada Siklus 1 Pertemuan 1 yaitu sebesar 55,75%, dan pada Pertemuan 2 meningkat menjadi 87,36%. Sedangkan pada Siklus Kedua, terjadi peningkatan lebih lanjut, di mana Pertemuan 1 mencapai rata-rata 89,06%, dan Pertemuan 2 meningkat menjadi 90,11%. Dengan demikian, jumlah rata-rata pada Siklus 2 adalah 89,59%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil Belajar Peserta didik

Adapun hasil aktivitas peserta didik pada siklus 1 dan 2 dapat dilihat pada diagram 4.2 dibawah ini :

HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

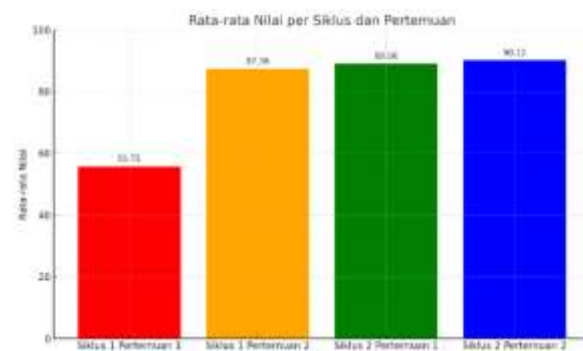


Diagram Batang 4.2

Rata-rata nilai pada Siklus 1 Pertemuan 1 adalah 55,75

Rata-rata nilai pada Siklus 1 Pertemuan 2 meningkat menjadi 87,36. Rata-rata nilai pada Siklus 2 Pertemuan 1 naik menjadi 89,06. Rata-rata nilai pada Siklus 2 Pertemuan 2 mencapai 90,11

Dari peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan nilai peserta didik menunjukkan tren positif dan signifikan, dengan rata-rata pada Siklus II sudah berada pada kategori sangat baik.

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwasanya rata-rata nilai yang diperoleh pada Siklus 1 Pertemuan 1 yaitu sebesar 55,75%, dan pada Pertemuan 2 meningkat secara signifikan menjadi 87,36%. Pada

Siklus Kedua, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan lebih lanjut. Pertemuan 1 mencatatkan rata-rata sebesar 89,06%, dan meningkat lagi pada Pertemuan 2 menjadi 90,11%. Dengan demikian, jumlah rata-rata pada Siklus 2 adalah 89,59%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Selain itu, aktivitas peserta didik juga menunjukkan perkembangan positif. Pada

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada PTK mengenai peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! pada peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Kuningan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan Model Pembelajaran: Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyajikan gagasan melalui artikel di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Kuningan telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil observasi pada Siklus 1, di mana aktivitas peserta didik mendapatkan nilai 87,5% (baik),

Siklus 1 Pertemuan 1, rata-rata aktivitas tercatat 3,25, kemudian meningkat menjadi 3,69 pada Pertemuan 2. Peningkatan terus berlanjut pada Siklus 2, dengan rata-rata aktivitas sebesar 3,94 pada Pertemuan 1, dan mencapai angka maksimal 4,00 pada Pertemuan 2. Secara keseluruhan, jumlah rata-rata aktivitas pada Siklus 2 adalah 3,97, mengindikasikan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran berada pada tingkat sangat aktif.

dan pada Siklus 2, observasi aktivitas peserta didik mendapatkan nilai 99,2% (sangat baik).

2. Peningkatan Hasil Belajar: Hasil belajar peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Kuningan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! Hal ini terbukti dari hasil Siklus 1 dengan persentase ketuntasan sebesar 55,75% (cukup), dan hasil Siklus 2 dengan persentase ketuntasan sebesar 90,11% (sangat baik).

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru mata pelajaran dapat menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbasis media Kahoot! pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
2. Guru mata pelajaran dapat menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! Dapat diterapkan oleh guru mata pelajaran dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
2. Guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menyajikan gagasan melalui artikel.

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kahoot! dapat diterapkan oleh guru dalam berbagai

materi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, Z. (2024). Kelebihan dan kekurangan penggunaan Kahoot sebagai bahan ajar. *Kompasiana*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com>
- Arends, R. I. (2018). *Learning to teach* (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan penulisan karya ilmiah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2008). *Panduan penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
- Efendi, M. (2020). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik dalam proses pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fatimah, S., dkk. (2023). Pemanfaatan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 4(1), 10–17.
- Hmelo-Silver, C. E. (2020). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 32(1), 1–19.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud. (2017). *Buku siswa Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum

- dan Perbukuan, Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristiantari, M. G. R. (tanpa tahun). *Peran guru dalam pembelajaran berpusat pada peserta didik*. [Artikel tidak dipublikasikan].
- Keraf, G. (2004). *Argumentasi dan narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Marliana, N., & Suhertuti, D. (2018). *Strategi belajar mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, A. W., & Putra, I. M. (2023). Efektivitas model Problem Based Learning berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 88–96.
- Nisa, K. (2022). *Efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran interaktif* [Skripsi, Universitas Pasundan].
- Nugraha, A. (2023). Evaluasi media kuis digital dalam pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pembelajaran*, 2(3), 14–20.
- Pristiwanti, dkk. (2022). *Implementasi sistem pendidikan nasional dalam praktik pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purnomo, H., Setyosari, P., Utami, D. D., Oktabrianti, D., Prihatnawati, Y., & Nindigraha, N. (2023). *Model pembelajaran kolaborasi berbasis inkuiri terbimbing berbantuan peer scaffolding*. Academia Publication.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, D. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (ed. IV). Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sovie, H., & Hughes, J. (2009). *Model pembelajaran Problem Based Learning: Karakteristik dan implementasinya*. Jakarta: Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2019). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa* (Ed. Revisi). Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2009). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- UNESA. (2024). *Penelitian tindakan kelas: Memahami, merancang, dan menganalisis hasilnya*. Program Studi PG-PAUD, Universitas Negeri Surabaya. Diakses dari <https://paud.fip.unesa.ac.id/post/penelitian-tindakan-kelas-memahami-merancang-dan-menganalisis-hasilnya>
- Universitas Negeri Surabaya. (2024). *Modul penelitian tindakan kelas (PTK)*. Surabaya: UNESA Press.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor
20 Tahun 2003 tentang Sistem
Pendidikan Nasional.

Vaozan. (2023). *Manajemen pembelajaran
model Problem Based Learning*.
Kebumen: IAINU Kebumen.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect
of using Kahoot! for learning – A
literature review. *Computers &
Education*, 149, 103818.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.