

**PENERAPAN METODE PEMBERIAN TUGAS  
BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT PADA MATERI LINGKARAN  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS VI MIN 2 SUMENEP**

**SKRIPSI**

**NOVITA FUJI ASTARI**

**D97217065**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JULI 2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novita Fuji Astari

NIM : D97217065

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Sumenep, 06 April 2021

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SERBUPAH 1000', '20 METRA TEMPEL', and the serial number '1AAJX212419853'.

**Novita Fuji Astari**

**NIM. D97217065**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

Nama : Novita Fuji Astari

NIM : D97217065

Judul : **PENERAPAN METODE PEMBERIAN TUGAS DENGAN  
APLIKASI KAHOOT PADA MATERI LINGKARAN UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS VI MIN 2 SUMENEP**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya, 23 Juni 2021

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197702202005011003



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197307222005011005

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Novita Fuji Astari ini telah dipertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 14 Juli 2021



Dekan,

Prof. Dr. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I

Prof. Dr. Hj. Jauharon Afri, S.Pd., M.Si

NIP. 197306062003122005

Penguji II

Dr. Nur Wakhidah, M.Si

NIP. 197212152002122002

Penguji III

Dr. Sinabudin, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197702202005011003

Penguji IV

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197307222005011005



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

---

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Novita Fuji Astari  
NIM : D97217065  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI  
E-mail address : novitafuji61@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Aplikasi Kahoot pada Materi Lingkaran untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI MIN 2 Sumenep

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Juli 2021

Penulis

( Novita Fuji Astari )

































Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar serta sarana pembawa pesan yakni dari sumber belajar pada penerima sumber belajar yaitu peserta didik. Di era modern dan masa pandemi *Covid-19* guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar.<sup>7</sup> Penggunaan teknologi seperti laptop/HP dalam proses kegiatan pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga proses belajar dan hasil belajar menjadi lebih optimal. Guru dapat menggunakan berbagai aplikasi *online* yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran. Salah satunya yakni dengan memilih metode pembelajaran pada pemberian tugas dengan berbantuan aplikasi *online Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi berbasis *web* yang digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu aplikasi untuk mengetahui kemampuan sekelompok orang. Putri dan Muzakki berpendapat bahwa *Kahoot* dijadikan sebagai media berbasis digital *game based learning* yang dapat dioptimalkan dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian peserta didik. Aplikasi ini juga dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media *Kahoot* memiliki

---

<sup>7</sup> Fenny Eka Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa*, 2019, 99.



- a. Peralatan yang harus dipersiapkan oleh guru jika ingin memilih *assign (for self-paced learning)* adalah laptop/HP yang terkoneksi internet saja. Namun jika memilih *teach (for virtual calssrooms)* maka memerlukan laptop yang terkoneksi internet, *overhead projector* dan layar.
- b. Peralatan yang harus dipersiapkan oleh peserta didik yaitu laptop/HP yang dapat terkoneksi internet.

Dengan terpenuhinya prasyarat yang tertera di atas, maka dapat dilakukan proses berikutnya yaitu tahapan pembuatan *quiz* pada *Kahoot*. Pada tahapan membuat soal pada aplikasi *Kahoot* dapat menggunakan laptop/HP yang terkoneksi internet. Apabila *quiz* dibuat dengan menggunakan laptop, maka langkah-langkah tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Ketik *kahoot.com* dan *log in* menggunakan akun *Kahoot*, jika belum mendaftar maka klik tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun *Gmail* atau *Facebook*.
- b. Buka *kahoot* sesuai dengan yang diinginkan, klik *quiz* untuk membuat pertanyaan tipe *multiple choice*.
- c. Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung pada tingkat kesulitan pada soal.



- d. Peserta didik mulai mengamati gambar-gambar pada media gambar yang ditunjuk oleh guru.
- e. Peserta didik dan guru menganalisis bagian-bagian lingkaran pada media gambar lingkaran.
- f. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai bagian-bagian lingkaran.
- g. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai cara mencari keliling lingkaran.
- h. Peserta didik menganalisis rumus cara mencari keliling lingkaran.
- i. Peserta didik berlatih cara mencari keliling lingkaran.
- j. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab kembali mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru mengenai bagian-bagian lingkaran dan cara mencari keliling lingkaran.
- k. Peserta didik mendengarkan intruksi guru mengenai penugasan yang akan diaplikasikan.
- l. Peserta didik diminta untuk mengeluarkan laptop/HP.
- m. Kemudian guru menjalankan *Kahoot* dari akun sebagai guru. Tampilkan pada layar jika memilih pemberian tugas dengan *teach (for virtual classroom)*. Namun jika memilih *assign* maka tidak memerlukan *overhead projector* dan layar karena soal akan tampil pada laptop/HP masing-masing peserta didik.











- b. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar.
- c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
- d. Menggunakan variasi metode penyajian pembelajaran yang menarik. Guru harus mampu menyajikan suatu informasi dengan menarik dan asing bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh peserta didik sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar.
- e. Berilah pujian yang wajar pada setiap keberhasilan yang diperoleh oleh peserta didik. Motivasi akan tumbuh manakala peserta didik merasa dihargai dalam setiap pencapaian yang diperolehnya.
- f. Berikan penilaian. Banyak peserta didik yang belajar karena ingin mendapatkan nilai yang bagus. Untuk itu mereka giat belajar. Bagi sebagian peserta didik nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar.
- g. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan peserta didik. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif.

















- c) Guru dan peserta didik menganalisis bagian-bagian lingkaran pada bangun datar tersebut.
  - d) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan.
  - e) Guru menjelaskan cara mencari keliling lingkaran.
  - f) Guru dan peserta didik menganalisis cara mencari keliling lingkaran.
  - g) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab kembali terkait materi yang telah disampaikan.
  - h) Guru menjelaskan tugas tentang materi lingkaran yang akan dikerjakan oleh peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.
  - i) Guru menjelaskan serangkaian tahapan-tahapan dalam mengerjakan tugas dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Guru melakukan refleksi untuk mengetahui tingkat pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan.
  - b) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

### 3. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan peneliti antara lain :





















lupa dalam memberikan motivasi pada peserta didik agar tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini.

Pada kegiatan awal pembelajaran peneliti yang berperan sebagai guru dalam kegiatan proses pembelajaran pada siklus 1 ini menanyakan pada peserta didik “Apakah di ruangan ini ada benda yang berbentuk lingkaran?” lalu peserta didik beramai-ramai mengatakan “Ada”. Kemudian peneliti melanjutkan pada kegiatan inti pembelajaran dengan menjelaskan apa itu lingkaran, bagian-bagian lingkaran dan cara mencari keliling lingkaran.

Pada kegiatan inti peneliti mengawali pembahasan tentang apa itu lingkaran pada peserta didik, hal ini bertujuan agar peserta didik mengetahui terlebih dahulu mengenai pengertian dari lingkaran. Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan bagian-bagian lingkaran dengan media gambar lingkaran yang telah dibuat oleh peneliti. Tujuan dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini yaitu agar peserta didik dapat mengidentifikasi secara langsung bagian-bagian dari lingkaran tersebut. Pada setiap materi yang dijelaskan oleh peneliti, peneliti tidak lupa untuk memberikan

kesempatan bertanya pada peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan oleh peneliti mengenai bagian-bagian dari lingkaran. Setelah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya, kemudian peneliti mencoba menunjuk gambar beberapa bagian-bagian dari lingkaran pada peserta didik untuk dijawab. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman pada peserta didik mengenai materi bagian-bagian lingkaran yang telah disampaikan oleh peneliti. Setelah peneliti mengetahui respon positif yang disampaikan oleh peserta didik mengenai bagian-bagian lingkaran pada gambar tersebut. Peneliti menggambar lingkaran pada papan tulis beserta bagian-bagiannya. Kemudian peneliti kembali meminta beberapa peserta didik untuk maju kedepan untuk menunjuk manakah bagian-bagian dari lingkaran yang disebutkan oleh peneliti. Setelah itu, peneliti melanjutkan materi pada cara mencari keliling lingkaran. Peneliti menuliskan rumus cara mencari keliling lingkaran beserta keterangan dari simbol-simbol yang ada pada rumus cara mencari keliling lingkaran tersebut. Kemudian peneliti menjelaskan tentang cara mencari keliling lingkaran. Pada materi ini, cara mencari keliling lingkaran ini terdapat dua rumus yang berbeda namun

memiliki fungsi yang sama. Peneliti menjelaskan mengenai perbedaan dari kedua fungsi rumus tersebut.

Untuk rumus keliling yang pertama yaitu :

$$K = 2 \times \pi \times r$$

Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai keterangan dari setiap simbol pada rumus tersebut, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mencerna dan memahami rumus dengan baik. Kemudian peneliti menuliskan rumus keliling yang kedua yaitu :

$$K = \pi \times d$$

Pada rumus tersebut peneliti juga menjelaskan keterangan pada setiap simbol. Lalu peneliti menjelaskan persamaan dan perbedaan dari kedua rumus tersebut agar peserta didik dapat dengan mudah dalam menentukan rumus untuk menyelesaikan suatu soal. Setelah itu peneliti menuliskan contoh soal dan cara penyelesaiannya di papan tulis agar peserta didik dapat dengan mudah dalam mengaplikasikan rumus cara mencari keliling lingkaran dalam suatu soal. Peneliti menuliskan contoh soal kedua di papan tulis namun tidak dengan penyelesaiannya. Peneliti meminta semua peserta didik untuk mencoba mengerjakan

soal tersebut di buku catatan atau buku oretan. Beberapa menit kemudian peneliti berkeliling mengoreksi proses dan hasil jawaban dari peserta didik lalu meminta salah satu peserta didik untuk mengerjakan di papan tulis. Hasil jawaban yang dituliskan oleh salah satu peserta didik dikoreksi bersama-sama untuk mengetahui kecermatan peserta didik dalam mengoreksi jawaban temannya di papan tulis. Proses kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan oleh peneliti.

Setelah menyampaikan materi tentang lingkaran, peneliti memberikan tugas pada peserta didik. Proses penugasan yang diberikan oleh peneliti berbeda dengan penugasan pada umumnya. Penugasan yang diberikan oleh peneliti yaitu berupa kuis yang berbantuan aplikasi *Kahoot*. Namun sebelum kegiatan ini terlaksana, tentunya peneliti telah meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah dan guru pengajar untuk memberikan izin pada peserta didik untuk membawa HP, hal ini dikarenakan sarana sekolah belum memadai. Pemberian tugas yang diberikan oleh peneliti berbentuk *game based learning* yaitu kuis *online*. Pemberian tugas berbantuan aplikasi

*Kahoot online* ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di masa pandemi *covid 19* dan di masa *new normal* kedepannya agar tidak merasa jenuh dalam mengerjakan tugas. Aplikasi *Kahoot* ini memiliki fitur yang menarik untuk menarik minat peserta didik untuk belajar sambil bermain. Adapun cara pengaplikasian kuis yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan berbantuan aplikasi *Kahoot* ini tidak begitu sulit. Peneliti mengintruksi peserta didik untuk membuka *google* kemudian kunjungi alamat *kahoot.it* setelah itu menyetikkan kode kuis yang telah ditulis oleh peneliti di papan tulis lalu mengisi *nick name* setelah itu peserta didik dapat mengerjakan tugas yang terdapat dalam aplikasi *Kahoot* tersebut. Setiap soal diberikan waktu pengerjaan 4 menit, jadi sebelum waktunya habis peserta didik sebisa mungkin telah menjawab pertanyaan yang ada pada kuis materi lingkaran tersebut untuk melanjutkan pada soal berikutnya. Menariknya, di akhir waktu pengerjaan terdapat nilai peringkat yang tertera pada layar HP peserta didik atas pencapaiannya dalam mengerjakan soal dengan tepat dan cepat. Hal ini tentu membuat peserta didik untuk berlomba-lomba mendapatkan peringkat pertama dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian motivasi belajar



dalam menyajikan pembelajaran agar peserta didik dapat berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan awal pembelajaran, seperti pada umumnya peneliti mengucapkan salam, berdoa memulai pembelajaran, menanyakan kabar melakukan absensi kemudian menjelaskan tujuan dari pembelajaran pada materi lingkaran dan melakukan apersepsi untuk mengawali pembahasan pada materi lingkaran. Peneliti juga tidak lupa dalam memberikan motivasi pada peserta didik agar tetap semangat belajar meski sistem pembelajaran di masa pandemi *covid 19* berbeda dengan sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru menyampaikan runtutan materi tentang lingkaran yang terbagi atas apa itu lingkaran, bagian-bagian lingkaran dan bagaimana cara mencari keliling lingkaran seperti pada sesi pertama. Setelah menyampaikan materi, peneliti memberikan tugas yang berbantuan aplikasi *Kahoot* dan meminta peserta didik mengeluarkan HP yang telah dibawa. Peneliti menjelaskan mengenai tugas, cara pengaplikasian *game based learning* tersebut serta point yang akan diperoleh oleh setiap peserta didik dalam setiap butir soal yang terdapat pada aplikasi *Kahoot* tersebut. Setelah







- (b) Kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami pembelajaran cukup baik.
- (c) Sikap sosial yang terjadi antar peserta didik di dalam kelas cukup baik.
- (d) Peserta didik cukup antusias pada tugas dengan model yang berbeda yaitu dengan berbantuan *Kahoot* yang diberikan oleh guru (peneliti).
- (e) Peserta didik tidak merasa kesulitan dalam mengaplikasikan *Kahoot* pada saat proses pemberian tugas yang diberikan oleh guru (peneliti) meski baru mengenali aplikasi tersebut.

Dari data hasil observasi pada siklus 1 untuk pertemuan sesi 1 dan sesi 2 juga diperoleh hasil belajar Afektif peserta didik adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak ada peserta didik yang terlambat memasuki ruang kelas.
- 2) Peserta didik mau mencatat dan mengerjakan tugas yang diperintah oleh guru (peneliti).
- 3) Peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik kepada guru (peneliti).
- 4) Peserta didik aktif dalam kegiatan bertanya jawab mengikuti pembelajaran.



belajar dengan metode pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot* yaitu 75%. Para peserta didik sangat tertarik dengan metode penugasan yang menurutnya baru dengan tampilan fitur yang cukup menarik. Para peserta didik sangat berantusias dan berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang terbaik pada saat mengerjakan tugas dengan menggunakan *game based learning Kahoot* tersebut kembali. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari peserta didik dengan metode pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot*. Hasil angket peningkatan motivasi peserta didik dapat dilihat pada lampiran XI.

#### e) Analisis dan Refleksi

Dari hasil penelitian pada siklus I pada pertemuan sesi 1 dan sesi 2 terdapat 13 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM artinya belum terlihat peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam penyajian pembelajaran dengan metode pemberian tugas dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*. hasil aktivitas peserta didik juga tidak sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh peneliti, maka dari itu peneliti melanjutkan untuk melakukan penelitian siklus ke II untuk materi lingkaran yang terdiri atas apa itu lingkaran, bagian-bagian lingkaran dan cara mencari keliling lingkaran untuk menindaklanjuti penelitian siklus 1.











juga tidak lupa dalam memberikan motivasi pada peserta didik agar tetap semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini.

Pada kegiatan awal pembelajaran pada sesi pertama, peneliti tetap yang berperan sebagai guru seperti pada kegiatan tindakan siklus pertama dalam proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan apersepsi yang dilakukan oleh peneliti yaitu menanyakan tentang lingkaran pada peserta didik “Apakah di ruangan ini terdapat benda yang berbentuk lingkaran?” lalu peserta didik beramai-ramai mengatakan “Ada”. Kemudian peneliti melanjutkan pada kegiatan inti pembelajaran dengan menjelaskan apa itu lingkaran, bagian-bagian lingkaran dan cara mencari keliling lingkaran.

Pada kegiatan inti peneliti mengawali pembahasan tentang apa itu lingkaran pada peserta didik, hal ini bertujuan agar peserta didik mengetahui terlebih dahulu mengenai pengertian dari lingkaran. Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan bagian-bagian lingkaran dengan media gambar lingkaran yang telah dibuat oleh peneliti. Tujuan dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini yaitu agar peserta didik dapat mengidentifikasi secara langsung bagian-bagian dari

lingkaran. Pada setiap materi yang dijelaskan oleh peneliti, peneliti mencoba menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan tidak lupa untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan oleh peneliti mengenai bagian-bagian dari lingkaran. Untuk siklus ke II ini peserta didik pada sesi pertama sangat aktif dalam bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh peneliti. Peneliti mencatat nama peserta didik yang aktif bertanya, menjawab dan berpendapat sehingga peserta didik sangat berantusias untuk bertanya jawab dan berpendapat dalam kegiatan pembelajaran. Setelah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya, kemudian peneliti mencoba menunjuk gambar beberapa bagian-bagian dari lingkaran pada peserta didik untuk dijawab. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman pada peserta didik mengenai materi bagian-bagian lingkaran yang telah disampaikan oleh peneliti. Setelah peneliti mengetahui respon positif yang disampaikan oleh peserta didik pada siklus ke II mengenai bagian-bagian lingkaran pada gambar tersebut. Peneliti menggambar lingkaran pada papan tulis beserta bagian-bagiannya. Kemudian peneliti

menawarkan siapa yang mau maju kedepan untuk menunjuk manakah bagian-bagian dari lingkaran yang disebutkan oleh peneliti. Antusiasme peserta didik pada siklus ke II ini sangat baik, para peserta didik beramai-ramai mengacungkan tangan untuk maju kedepan. Setelah itu, peneliti melanjutkan materi pada cara mencari keliling lingkaran. Peneliti menuliskan rumus cara mencari keliling lingkaran beserta keterangan dari simbol-simbol yang ada pada rumus cara mencari keliling lingkaran. Kemudian peneliti menjelaskan kembali tentang cara mencari keliling lingkaran seperti pada siklus pertama. Pada materi cara mencari keliling lingkaran ini terdapat dua rumus yang berbeda namun memiliki fungsi yang sama. Peneliti menjelaskan mengenai perbedaan dari kedua fungsi rumus tersebut. Seperti halnya pada rumus keliling yang pertama yaitu :

$$K = 2 \times \pi \times r$$

Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai keterangan dari setiap simbol pada rumus tersebut, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mencerna dan memahami rumus dengan baik. Kemudian peneliti menuliskan rumus keliling yang kedua yaitu :

$$K = \pi \times d$$

Pada rumus tersebut peneliti juga menjelaskan keterangan pada setiap simbol. Lalu peneliti menjelaskan persamaan dan perbedaan dari kedua rumus tersebut agar peserta didik dapat dengan mudah dalam menentukan rumus untuk menyelesaikan suatu soal. Setelah itu peneliti menuliskan contoh soal dan cara penyelesaiannya di papan tulis agar peserta didik dapat dengan mudah dalam mengaplikasikan rumus cara mencari keliling lingkaran pada suatu soal. Peneliti menuliskan contoh soal kedua di papan tulis namun tidak dengan penyelesaiannya. Peneliti meminta semua peserta didik untuk mencoba mengerjakan soal tersebut di buku catatan atau buku oretan. Beberapa menit kemudian peneliti berkeliling mengoreksi proses dan hasil jawaban dari peserta didik, rata-rata hasil kerja peserta didik adalah benar, lalu peneliti menawarkan pada peserta didik untuk mengerjakan di papan tulis. Peserta didik kembali beramai-ramai mengacungkan tangan. Hasil jawaban yang dituliskan oleh salah satu peserta didik dikoreksi bersama-sama untuk mengetahui kecermatan peserta didik dalam mengoreksi jawaban temannya di papan tulis. Proses kegiatan pembelajaran dilanjutkan

dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tanya jawab mengenai keseluruhan materi yang telah disampaikan oleh peneliti.

Setelah menyampaikan materi tentang lingkaran, peneliti memberikan tugas pada peserta didik. Proses pemberian tugas yang diberikan oleh peneliti berbeda dengan penugasan pada umumnya. Penugasan yang diberikan oleh peneliti yaitu berupa kuis yang berbantuan aplikasi *Kahoot* seperti pada siklus pertama. Namun sebelum kegiatan ini terlaksana, tentunya peneliti telah meminta izin kembali pada kepala sekolah dan guru pengajar untuk mengizinkan pada peserta didik untuk membawa HP sebagai sarana untuk mengikuti kuis dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*, hal ini dikarenakan sarana sekolah belum memadai. Pemberian tugas yang diberikan oleh peneliti berbentuk *game based learning* yaitu kuis *online*. Pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot online* ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di masa pandemi *covid 19* dan di masa *new normal* kedepannya agar peserta didik tidak begitu jenuh dalam mengerjakan tugas, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Aplikasi *Kahoot* ini memiliki fitur yang menarik untuk menarik minat peserta didik untuk giat

dalam mengerjakan tugas sambil bermain. Adapun cara pengaplikasian kuis yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan berbantuan aplikasi *Kahoot* ini tidak begitu sulit. Peneliti mengintruksi peserta didik untuk membuka *google* kemudian meminta untuk mengunjungi alamat *kahoot.it* setelah itu mengetikkan kode kuis yang telah ditulis oleh peneliti di papan tulis lalu mengisi *nick name* setelah itu peserta didik dapat mengerjakan tugas yang terdapat dalam aplikasi *Kahoot* tersebut. Setiap soal diberikan waktu pengerjaan maksimal 4 menit, jadi sebelum waktunya habis peserta didik sebisa mungkin telah menjawab pertanyaan yang ada pada kuis materi lingkaran tersebut, untuk melanjutkan pada soal berikutnya. Menariknya, di akhir waktu pengerjaan terdapat nilai peringkat yang tertera pada layar HP peserta didik atas pencapaiannya dalam mengerjakan soal dengan tepat dan cepat. Hal ini tentu membuat peserta didik untuk berlomba-lomba mendapatkan peringkat pertama dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat untuk dapat menjadi yang terbaik. Sedangkan data yang diterima oleh peneliti hanya tertera nilai sesuai jumlah soal yang benar. Setelah mengerjakan tugas dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*,



mengenal dan asik dalam mengikuti pembelajaran. Meski demikian, peneliti harus tetap kreatif dalam menyajikan pembelajaran agar peserta didik dapat selalu berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada sesi kedua untuk siklus ke II ini sama halnya dengan rangkaian kegiatan pada sesi pertama, peneliti tetap yang berperan sebagai guru seperti pada kegiatan tindakan siklus pertama dalam proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan apersepsi yang dilakukan oleh peneliti yaitu menanyakan tentang lingkaran pada peserta didik “Apakah di ruangan ini terdapat benda yang berbentuk lingkaran?” lalu peserta didik beramai-ramai mengatakan “Ada”. Kemudian peneliti melanjutkan pada kegiatan inti pembelajaran dengan menjelaskan apa itu lingkaran, bagian-bagian lingkaran dan cara mencari keliling lingkaran.

Pada kegiatan inti peneliti mengawali pembahasan tentang apa itu lingkaran pada peserta didik, hal ini bertujuan agar peserta didik mengetahui terlebih dahulu mengenai pengertian dari lingkaran. Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan bagian-bagian lingkaran

dengan media gambar lingkaran yang telah dibuat oleh peneliti. Pada setiap materi yang dijelaskan oleh peneliti, peneliti mencoba menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan tidak lupa untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan oleh peneliti mengenai bagian-bagian dari lingkaran. Untuk siklus ke II ini peserta didik pada sesi pertama sangat aktif dalam bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh peneliti. Peneliti mencatat nama peserta didik yang aktif bertanya, menjawab dan berpendapat sehingga peserta didik sangat berantusias untuk bertanya jawab dan berpendapat dalam kegiatan pembelajaran. Setelah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya, kemudian peneliti mencoba menunjuk gambar beberapa bagian-bagian dari lingkaran pada peserta didik untuk dijawab. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman pada peserta didik mengenai materi bagian-bagian lingkaran yang telah disampaikan oleh peneliti. Setelah peneliti mengetahui respon positif yang disampaikan oleh peserta didik pada siklus ke II mengenai bagian-bagian lingkaran pada gambar tersebut. Peneliti menggambar lingkaran pada

papan tulis beserta bagian-bagiannya. Kemudian peneliti menawarkan siapa yang mau maju kedepan untuk menunjuk manakah bagian-bagian dari lingkaran yang disebutkan oleh peneliti. Antusiasme peserta didik pada siklus ke II pada pertemuan sesi kedua ini sangat baik, para peserta didik beramai-ramai mengacungkan tangan untuk maju kedepan. Setelah itu, peneliti melanjutkan materi pada cara mencari keliling lingkaran. Peneliti menuliskan rumus cara mencari keliling lingkaran beserta keterangan dari simbol-simbol yang ada pada rumus cara mencari keliling lingkaran. Kemudian peneliti menjelaskan kembali tentang cara mencari keliling lingkaran seperti pada siklus pertama. Pada materi cara mencari keliling lingkaran ini terdapat dua rumus yang berbeda namun memiliki fungsi yang sama. Peneliti menjelaskan mengenai perbedaan dari kedua fungsi rumus tersebut. Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai keterangan dari setiap simbol pada rumus keliling lingkaran, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mencerna dan memahami rumus dengan baik. Lalu peneliti menjelaskan persamaan dan perbedaan dari kedua rumus tersebut agar peserta didik dapat dengan mudah dalam menentukan rumus untuk menyelesaikan

suatu soal. Setelah itu peneliti menuliskan contoh soal dan cara penyelesaiannya di papan tulis agar peserta didik dapat dengan mudah dalam mengaplikasikan rumus cara mencari keliling lingkaran pada suatu soal. Peneliti menuliskan contoh soal kedua di papan tulis namun tidak dengan penyelesaiannya. Peneliti meminta semua peserta didik untuk mencoba mengerjakan soal tersebut di buku catatan atau buku oretan. Beberapa menit kemudian peneliti berkeliling mengoreksi proses dan hasil jawaban dari peserta didik, rata-rata hasil kerja peserta didik adalah benar, lalu peneliti menawarkan pada peserta didik untuk mengerjakan di papan tulis. Peserta didik kembali beramai-ramai mengacungkan tangan. Hasil jawaban yang dituliskan oleh salah satu peserta didik dikoreksi bersama-sama untuk mengetahui kecermatan peserta didik dalam mengoreksi jawaban temannya di papan tulis. Proses kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tanya jawab mengenai keseluruhan materi yang telah disampaikan oleh peneliti.

Setelah menyampaikan materi tentang lingkaran, peneliti memberikan tugas pada peserta didik. Proses pemberian tugas yang diberikan oleh peneliti berbeda

dengan penugasan pada umumnya. Penugasan yang diberikan oleh peneliti yaitu berupa kuis yang berbantuan aplikasi *Kahoot* seperti pada siklus pertama. Namun sebelum kegiatan ini terlaksana, peneliti telah mendapatkan izin dari kepala sekolah dan guru pengajar untuk mengizinkan para peserta didik kelas VI untuk membawa HP sebagai sarana untuk mengikuti kuis dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*, hal ini dikarenakan sarana sekolah belum memadai. Pemberian tugas yang diberikan oleh peneliti berbentuk *game based learning* yaitu kuis *online*. Pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot online* ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di masa pandemi *Covid-19* dan di masa *new normal* kedepannya agar peserta didik tidak begitu jenuh dalam mengerjakan tugas, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Aplikasi *Kahoot* ini memiliki fitur yang menarik untuk menarik minat peserta didik untuk giat dalam mengerjakan tugas sambil bermain. Adapun cara pengaplikasian kuis yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan berbantuan aplikasi *Kahoot* ini tidak begitu sulit. Peneliti tidak lagi kesulitan dalam mengintruksi peserta didik untuk membuka *google* kemudian meminta untuk mengunjungi alamat *kahoot.it* setelah itu

mengetikkan kode kuis yang telah ditulis oleh peneliti di papan tulis lalu mengisi *nick name* setelah itu peserta didik dapat mengerjakan tugas yang terdapat dalam aplikasi *kahoot* tersebut. Setiap soal diberikan waktu pengerjaan maksimal 4 menit, jadi sebelum waktunya habis peserta didik sebisa mungkin telah menjawab pertanyaan yang ada pada kuis materi lingkaran tersebut, untuk melanjutkan pada soal berikutnya. Menariknya, di akhir waktu pengerjaan terdapat nilai peringkat yang tertera pada layar HP peserta didik atas pencapaiannya dalam mengerjakan soal dengan tepat dan cepat. Hal ini tentu membuat peserta didik untuk berlomba-lomba mendapatkan peringkat pertama dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat untuk dapat menjadi yang terbaik. Sedangkan data yang diterima oleh peneliti hanya tertera nilai sesuai jumlah soal yang benar. Setelah mengerjakan tugas dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*, peneliti melakukan refleksi mengenai apa saja yang telah dipelajari pada hari ini dan hal apa yang paling menarik dari proses pembelajaran hari ini. Kemudian dilanjut oleh doa dan salam menutup mata pelajaran.



- (i) Guru cukup merangsang peserta didik untuk dapat menganalisis suatu permasalahan materi dalam pembelajaran.
- (j) Guru memberikan tugas 10 butir soal dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*.
- (k) Guru melakukan refleksi di akhir pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran dengan metode pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot* mendapat skor 92,4 yang dapat dikategorikan dengan sangat baik. Aktivitas guru pada kegiatan pendahuluan tergolong sangat baik karena 4 dari 5 aspek mendapat skor 4 dan 1 dari 5 aspek mendapat skor 3. Hal ini diperoleh karena guru sangat baik dalam melakukan serangkaian kegiatan pendahuluan sesuai dengan RPP yang telah direncanakan sebelumnya.

Aktivitas guru pada kegiatan inti tergolong sangat baik hal ini terbukti karena 12 dari 14 aspek mendapat skor 4, 2 dari 14 aspek mendapat skor 3. Skor tersebut didapat karena guru terampil dalam memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengikuti serangkaian penerapan pembelajaran dengan metode pemberian tugas berbantuan *Kahoot* pada materi lingkaran.



Dari data hasil observasi pada siklus II untuk pertemuan sesi 1 dan sesi 2 juga diperoleh hasil belajar Afektif adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak ada peserta didik yang terlambat memasuki ruang kelas.
- 2) Peserta didik mencatat dan mengerjakan tugas yang diminta oleh guru (peneliti).
- 3) Peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik kepada guru (peneliti).
- 4) Peserta didik aktif dalam kegiatan bertanya jawab mengikuti pembelajaran.
- 5) Peserta didik berani maju kedepan.

Pada pelaksanaan pembelajaran dengan metode pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot* mendapat skor 87,5 yang dapat dikategorikan dengan baik. Aktivitas peserta didik pada kegiatan pendahuluan yang terdiri dari 4 aspek yaitu 2 dari 4 aspek mendapat skor 4 dan 2 dari 4 aspek mendapat skor 3. Pada kegiatan inti terdapat 9 aspek yaitu 5 dari 9 aspek mendapat skor 4, 3 dari 9 aspek mendapat skor 3 dan 1 dari 9 aspek mendapat skor 2. Skor tersebut di dapat karena guru sudah baik dan terampil dalam mengolah pembelajaran dengan metode pemberian tugas berbantuan *Kahoot*. Untuk kegiatan penutup tergolong

sangat baik, dimana 2 dari 3 aspek mendapat skor 4 dan 1 dari 3 aspek mendapat skor 3. Hal ini diketahui dari hasil observasi aktivitas peserta didik dalam mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana lebih baik dari sebelumnya.

#### **d) Angket**

Dari hasil data angket peserta didik, menunjukkan bahwa peserta didik cukup baik dalam menerima metode pemberian tugas dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*. Hal ini diketahui dari respon baik yang ditunjukkan oleh peserta didik pada pengisian form yang diberikan oleh peneliti pada peserta didik diakhir pembelajaran. Dari hasil data angket diketahui bahwa skor persentase peserta didik yang berlomba-lomba termotivasi belajar dalam pembelajaran dengan metode pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot* yaitu 82,1%, menurut para peserta didik metode penugasan dengan berbantuan aplikasi *Kahoot* ini merupakan metode pemberian tugas yang cukup baru dan asing karena sebelumnya guru belum pernah mengaplikasikan metode ini dalam pembelajaran. Meski metode ini terlihat baru bagi peserta didik, para peserta didik tidak begitu kesulitan dalam mengaplikasikan *Kahoot* pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan tampilan yang cukup menarik pada setiap fitur yang

ada di dalamnya serta mudah dalam pengaplikasiannya membuat para peserta didik sangat tertarik dan berlomba-lomba untuk mendapatkan hasil yang terbaik pada *game based learning* tersebut kembali. Hal tersebut tentu menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada peserta didik dengan pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot*. Hasil angket peningkatan motivasi peserta didik dapat dilihat pada lampiran XI.

#### e) Analisis dan Refleksi

Dari hasil penelitian pada siklus II pada pertemuan sesi 1 dan sesi 2 semua peserta didik mencapai bahkan melewati nilai KKM. Pada kegiatan pembelajaran siklus II, guru mengembangkan kembali RPP yang telah dibuat sebelumnya untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran siklus I. Pada siklus ke II ini, guru selalu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan tanya jawab perihal materi yang telah disampaikan oleh guru pada setiap menyampaikan permateri pembelajaran. Hal ini untuk menghindari adanya materi yang kurang dipahami oleh peserta didik sehingga para peserta didik dapat menerima dan memahami pembelajaran dengan baik. Guru juga memberikan banyak latihan yang ditulis pada papan tulis untuk dapat dikerjakan sebagai latihan oleh peserta didik sebelum pelaksanaan pemberian tugas

dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*. Antusiasme peserta didik untuk dapat mengerjakan soal di papan tulis sangat baik. Para peserta didik sangat aktif, bersemangat dan berlomba-lomba untuk bisa mengerjakan soal latihan yang ditulis oleh guru pada papan tulis sebelum pelaksanaan pemberian tugas dengan berbantuan *Kahoot*. Kelemahan yang dimiliki oleh aplikasi *Kahoot* tidak membuat antusiasme peserta didik untuk mendapatkan hasil yang terbaik menjadi pudar. Rata-rata peserta didik dapat menyelesaikan soal sebelum batas waktu yang telah disampaikan oleh guru. Para peserta didik juga tidak bermasalah dengan aturan soal yang tidak bisa dilompati atau di *skip* untuk bisa mengerjakan soal yang lebih mudah terlebih dahulu, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh oleh peserta didik sangat baik. Semua kelemahan yang dimiliki oleh aplikasi *Kahoot* ini, ditutupi oleh banyaknya kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Kahoot*, sehingga para peserta didik dapat mengaplikasikan *game based learning* ini dengan baik. Maka dari itu peneliti tidak melanjutkan untuk melakukan penelitian siklus ke III karena hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik juga telah sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti.

Sedangkan dari hasil analisa persentase angket mengenai peningkatan motivasi belajar peserta didik siklus II dapat





## 2. Peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI MI Negeri 2 Sumenep

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar peserta didik pada siklus I yaitu 75%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus ke II menjadi 82,1%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya ketertarikan dari peserta didik untuk semangat belajar dalam pembelajaran dengan metode pemberian tugas berbantuan aplikasi *Kahoot*. Peningkatan motivasi belajar peserta didik juga dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata tugas peserta didik dengan berbantuan aplikasi *Kahoot* pada siklus I yang semula 60,43 meningkat pada siklus ke II menjadi 87,39. Perubahan yang signifikan juga terlihat pada jumlah peserta didik yang tuntas belajar pada siklus I adalah 43,48% menjadi 100% tuntas belajar pada siklus ke II.

Dari hasil belajar pada siklus I dan siklus ke II, data kognitif yang diperoleh oleh peserta didik adalah sebagai berikut :

- a. Data Nilai Matematika materi lingkaran Peserta Didik Kelas VI siklus ke I :

Dari hasil analisis evaluasi dari tes awal yang diperoleh oleh peserta didik menjawab soal yaitu memperoleh nilai rata-rata 60,43. Dimana hasil evaluasi tersebut masih banyak yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 70. Sedangkan untuk besarnya persentase peserta didik yang mencapai nilai KKM hanya terdapat 43,47% dan 56,53% peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Jumlah







- d. Peserta didik berani maju kedepan menyelesaikan suatu soal.
- e. Peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik kepada guru dan sesama peserta didik.

Dari hasil analisis kegiatan siklus I sampai siklus ke II menunjukkan perubahan yang sangat signifikan. Guru (peneliti) dalam melaksanakan rangkaian proses pembelajaran semakin kreatif, sehingga persentase hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kemauan belajar peserta didik, keaktifan dalam proses kegiatan pembelajaran serta mampu menyelesaikan tugas dengan berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan baik. Dengan partisipasi peserta didik yang sangat aktif menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup sehingga guru (peneliti) dapat mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik kelas VI MI Negeri 2 Sumenep. Berdasarkan metode penugasan dengan berbantuan aplikasi *Kahoot* menjadikan peserta didik semakin berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang terbaik sehingga motivasi belajar peserta didik semakin meningkat untuk menjadi yang terbaik.







