

LAPORAN PENELITIAN

RESEARCH IN ACTION



ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS TINGGI

Disusun oleh:

Lisnani, S.Pd., M.Pd.

0219098702

Ketua

Maria Oktavia Nira Tania Beda

1842008

Anggota

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Humaniora dan Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS KATOLIK MUSI CHARITAS

PALEMBANG

Februari 2020

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

Judul penelitian

: Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA Kelas Tinggi

Ketua peneliti

a. Nama : Lisnani, S.Pd., M.Pd.
b. NIDN/NIP : 0219098702/217.2015.1
c. Jabatan/Golongan : Asisten Ahli/III-b
d. Program Studi/Fakultas : PGSD/Humaniora dan Ilmu Pendidikan
e. Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Musi Charitas
f. Bidang Keahlian : Pendidikan Matematika
g. Nomor HP : (0821)76415354
h. Alamat email : Lisnani@ukmc.ac.id

Anggota peneliti 1

a. Nama : Maria Oktavia Nira Tania Beda.
b. NIDN/NIP : 1842008
c. Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Musi Charitas

Anggota peneliti 2

a. Nama : -
b. NIDN/NIP : -
c. perguruan tinggi : -

Biaya penelitian

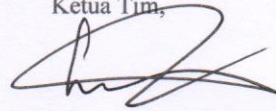
- Universitas Katolik Musi Charitas
: Rp. 3.000.000,00

Mengetahui
Dekan

(Agastinus Riyanto, SCJ., M.A.)
NIDN. 0215117101
FAKULTAS HUMANIORA & ILMU PENDIDIKAN

Palembang, 7 Februari 2020

Ketua Tim,



(Lisnani, S.Pd., M.Pd.)

NIDN.0219098702

Menyetujui,
Kepala LPPM

Dr. Antonius Singgih Setiawan, S.E., M.Si.
NIDN. 0212087801
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEMASYARAKAT

**SURAT PERNYATAAN
KEABSAHAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisnani, S.Pd., M.Pd
NIP : 217.2015.1
NIDN : 0219098702
Tempat, Tanggal Lahir : Palembang, 19 September 1987
Pangkat, Golongan, TMT : Penata Muda Tingkat I, IIIB, 1 Juni 2015
Jabatan, TMT : Asisten Ahli, 1 Juni 2015
Bidang Ilmu/Mata Kuliah : Matematika/Statistik
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Unit Kerja : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Ilmiah, seperti di bawah ini:

No	Karya Ilmiah	Judul	Identitas Karya Ilmiah (ISBN/ISSN/Edisi /Tahun Terbit/Penerbit)	Alamat Unggah Online
1	Laporan Penelitian/Artikel	“Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA Kelas Tinggi”		

1. Adalah benar karya saya sendiri atau bukan plagiat hasil karya orang lain dan saya ajukan sebagai bahan Laporan Beban Kerja Dosen.
2. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini bukan karya saya sendiri atau plagiat hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 7 Februari 2020
Yang Membuat Pernyataan,



Lisnani, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Aplikasi KAHOOT merupakan salah satu bentuk aplikasi berbasis web yang mudah diakses melalui *google chrome*. Penggunaan aplikasi KAHOOT ini dibagi menjadi 2 yaitu: 1) sebagai *teacher* menggunakan akses “kahoot.it”; 2) sebagai peserta menggunakan akses “kahoot.com”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dikatakan kualitatif karena memberikan deskripsi proses pembelajaran dan kepuasan dalam menggunakan aplikasi KAHOOT. Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif karena bertujuan mengetahui hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) memperoleh gambaran proses dan hasil pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi melalui penggunaan aplikasi KAHOOT bagi mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Musi Charitas; 2) mengetahui respon mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Musi Charitas terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester II program studi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas Palembang. Hasil dari penelitian ini sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang. Hal ini dikarenakan di dalam kuis ini disertai dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Hasil pembelajaran mahasiswa menggunakan aplikasi KAHOOT dengan nilai rata-rata mahasiswa sebesar 66,69 dengan nilai tertinggi yaitu 84 (mahasiswa mampu menyelesaikan 42 soal dengan benar) dan nilai terendah sebesar 42 (mahasiswa mampu menyelesaikan 21 soal dengan benar); 2) Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT ini terlihat dari hasil kuesioner di mana sebagian mahasiswa mengharapkan penyelesaian kuis dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT kedepannya.

Kata kunci: aplikasi KAHOOT, proses pembelajaran, hasil belajar, dan respon mahasiswa

ABSTRACT

The KAHOOT application is a form of web-based application that is easily accessed via Google Chrome. The use of the KAHOOT application is divided into 2 namely: 1) as a teacher using the access "kahoot.it"; 2) as a participant using "kahoot.com" access. This type of research is qualitative and quantitative research. This research is said to be qualitative because it provides a description of the learning process and satisfaction in using the KAHOOT application. This research is classified as quantitative research because it aims to determine student learning outcomes. This study aims to: 1) obtain an overview of the process and learning outcomes in the High Class Science Learning course through the use of the KAHOOT application for students of the Second Semester PGSD Study Program Musi Charitas Catholic University; 2) knowing the responses of PGSD Study Program Students in Semester 2 Musi Charitas Catholic University to the use of the KAHOOT application in the High Class Science Learning course. The sample in this study was the second semester students of the PGSD study program at Musi Charitas Catholic University in Palembang. The results of this study are as follows: 1) The learning process becomes more exciting, interesting, and challenging. This is because in this quiz accompanied by music and time to work on the questions so that students are trained in speed and accuracy in answering questions. Student learning outcomes using the KAHOOT application with an average student score of 66.69 with the highest value of 84 (students able to solve 42 questions correctly) and the lowest value of 42 (students able to solve 21 questions correctly); 2) Students give a positive response to the use of the KAHOOT application as seen from the results of a questionnaire in which some students expect the quiz completion can be done using the KAHOOT application going forward.

Keywords: KAHOOT application, learning process, learning outcomes, and student responses