

**PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK  
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS ) UNTUK SISWA KELAS V SDK  
SANTA CLARA SURABAYA**

**SKRIPSI SARJANA STRATA SATU (S-1)**



**RAFAEL BAGAS DHIKA PRATAMA**

**193068**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**WIDYA YUWANA**

**MADIUN**

**2023**

**PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK  
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS ) UNTUK SISWA KELAS V SDK  
SANTA CLARA SURABAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Madiun  
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu  
Pendidikan Teologi**



**Oleh :**

**RAFAEL BAGAS DHIKA PRATAMA**

**193068**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**WIDYA YUWANA MADIUN**

**2023**



## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Rafael Bagas Dhika Pratama
NPM	:	193068
Program Studi	:	Ilmu Pendidikan Teologi
Jenjang Studi	:	Strata I (S-1)
Judul Skripsi	:	PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK  (PENELITIAN TINDAKAN KELAS ) UNTUK SISWA KELAS V SDK SANTA CLARA SURABAYA

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini murni merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik apapun, baik di STKIP Widya Yuwana maupun di perguruan tinggi lain.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali banyak pendapat orang lain secara tertulis sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia

menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Madiun.....<sup>14</sup> NOVEMBER 2023

Yang menyatakan



**Rafael Bagas Dhika Pratama**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan Judul

**“ PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK  
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS ) UNTUK SISWA KELAS V SDK  
SANTA CLARA SURABAYA**

” yang ditulis oleh Rafael Bagas Dhika Pratama telah diterima dan disetujui untuk  
di uji

pada tanggal 17 OKTOBER 2023

Oleh

Pembimbing



Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik (Penelitian Tindakan Kelas ) Untuk Siswa Kelas V SDK Santa Clara Surabaya

Oleh : RAFAEL BAGAS DHIKA PRATAMA

NPM : 193068

Telah diuji dan dinyatakan LULUS untuk memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan Program Studi Ilmu Pendidikan Teologi Sarjana Stara Satu STKIP Widya Yuwana

Pada : Semester Ganjil Tahun Akademik 2023

Dengan Nilai



Madiun, 14 November 2023



Ketua Penguji : Dr. Alexsius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.



Anggota Penguji : Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd



Ketua STKIP Widya Yuwana Madiun



Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc





**HALAMAN MOTTO**

**“BERSUKACITALAH SENANTIASA DALAM TUHAN! SEKALI  
LAGI KUKATAKAN BERSUKACITALAH”**

**FILIPPI 4:4**

***AJA DADI UWONG SING RUMANGSA BISA NANGING  
DADIYA UWONG SING BISA RUMANGSA***

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Skripsi dengan judul ‘’ PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA  
KATOLIK (PENELITIAN TINDAKAN KELAS ) UNTUK SISWA  
KELAS V SDK SANTA CLARA SURABAYA**

’’ saya persembahkan bagi Keluarga Kudus Nazaret, Santo Yosef, Bunda Maria dan Tuhan Yesus yang senantiasa menyertai setiap langkah hidup saya.

1. Ayah saya, Robertus Guritno serta Ibu saya Christiana Luluk Sri harmastuti. Kakek dan nenek yang sudah memberikan teladan hidup pantang menyerah, berserah kepada Tuhan dan terus beryukur di setiap hal dalam hidup. Adik, Gabriella Giska Chrismastuti yang sudah memberikan inspirasi ketegaran, semangat pantang menyerah, dan keceriaan hidup hingga saat ini.
2. Keluarga Besar Antonius Subroto dan Keluarga Besar Bapak Sandiman yang selalu memberikan dukungan baik berupa material ataupun non material.
3. Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd yang telah membimbing, memotivasi dan menjadi penyemangat saya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Sahabat yang selalu mendengarkan kata-kata mutiara saya baik yang indah ataupun yang tidak
5. Teman-teman Angkatan 2019 Sta. Monika yang memberikan warna dinamika seperti pelangi dan memberikan pengalaman kebersamaan yang baik.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur peneliti haturkan kepada Allah Tritunggal Yang Maha Kudus, sebab oleh kasih karunia-Nya yang melimpah, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul : **“Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik (Penelitian Tindakan Kelas ) Untuk Siswa Kelas V SDK Santa Clara Surabaya”** dibuat untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Pendidikan Teologi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dukungan, doa dan bimbingan berbagai pihak.

Madiun,... .....2023

Peneliti

**Rafael Bagas Dhika Pratama**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
a. Bagi Sekolah .....	8
b. Bagi Guru.....	8
c. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	8

1.5 Metode penelitian.....	9
1.6 Sistematika penulisan.....	9
1.7 Batasan Istilah .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Pelajaran Agama Katolik .....	13
2.2 Tujuan Pelajaran Agama Katolik.....	14
2.3 Definisi Kahoot .....	15
2.4 Manfaat Aplikasi Kahoot .....	16
2.5 Langkah-langkah Penerapan aplikasi kahoot.....	17
2.6 Pengaruh Aplikasi Kahoot .....	18
2.7 Kelebihan & Kekurangan Kahoot.....	19
2.8 Tujuan Media Kahoot .....	21
2.9 Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi .....	22
2.10 Pengertian & Jenis-jenis motivasi belajar .....	24
2.11 Peran penting motivasi belajar .....	25
2.12 Indikator siswa memiliki motivasi .....	26
2.13 Hubungan kahoot dan motivasi belajar .....	26
2.14 Fungsi motivasi belajar.....	27
2.15 Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar .....	28
2.16 Game Based Learning .....	31
2.17 Kelebihan & kekurangan GBL .....	36
2.18 Langkah-langkah penerapan GBL.....	36
2.19 Kerangka Pikir .....	38
2.20 Hipotesis Tindakan .....	40

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.3.	Waktu penelitian .....	43
3.4	Prosedur Penelitian <i>PTK</i> .....	43
3.5	Subyek Peneslitian.....	44
3.6	Peran dan posisi penelitian .....	44
3.7	Tahap Intervensi Tindakan.....	46
3.8	Desain Penelitian .....	49
3.9	Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.10	Instrument Penelitian.....	54
3.11	Teknik Analisis Data .....	56
3.12	Instrument pedoman motivasi .....	56

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil Penelitian .....	58
4.1.1	Kondisi Awal (Pra Siklus) .....	58
4.1.2	Siklus I.....	61
4.1.3	Siklus II.....	87
4.1.4	Pembahasan Peningkatkan Motivasi Belajar.....	113

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Kesimpulan .....	118
5.2	Saran .....	119

### **DAFTAR PUSTAKA..... 121**

## **DAFTAR TABEL**

- 3.1.1 Tabel Intervensi Tindakan
- 4.1.1 Tabel Rata-rata Pra Siklus
- 4.1.2 Tabel Observasi Guru Siklus I
- 4.1.3 Tabel Rata-rata motivasi belajar siswa Siklus I
- 4.1.4 Tabel Refleksi, Rekomendasi dan Tindak Lanjut Siklus I
- 4.1.5 Tabel Observasi Guru Siklus II
- 4.1.6 Tabel Rata-rata motivasi Belajar Siswa Siklus II
- 4.1.7 Tabel Refleksi, Rekomendasi dan Tindak Lanjut Siklus II

## **DAFTAR SINGKATAN**

SDK	: Sekolah Dasar Katolik
SD	: Sekolah Dasar
KWI	: Komisi Wali Indonesia
PAKAT	: Pendidikan Agama Katolik
KOMKAT	: Komisi Kataketik
PAK	: Pendidikan Agama Katolik
Dkk	: Dan Kawan Kawan
LCD	: Liquid Crystal Dsiplay
PTK	: Penelitian Tindakan Kelas
CAR	: <i>classroom action research (CAR)</i>
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1	Gambar Kerangka Berpikir
Gambar 3.1.1	Model Dasat Siklus PTK
Gambar 3.1.2	Diagram perbandingan Pra Siklus & Siklus I
Gambar 3.1.3	Diagram Perbandingan Siklus I & Siklus II
Gambar 3.1.4	Diagram perbandingan Pra Siklus & Siklus I dan Siklus II
Gambar 3.1.5	Mengerjakan Angket Pra Siklus
Gambar 4.1.1	Guru menjelaskan Materi ‘’ Daud Sang Pemimpin’’
Gambar 4.1.2	Penerapan Aplikasi Kahoot Siklus I
Gambar 4.1.3	Mengerjakan angket motivasi Siklus I
Gambar 4.1.4	Apresiasi juara 1,2 dan 3 Siklus I
Gambar 4.1.5	Guru menjelaskan materi ‘’Salomo raja yang bijaksana’’
Gambar 4.1.7	Mengerjakan angket motivasi belajar Siklus II
Gambar 4.1.8	Apresiasi juara 1,2 dan 3 Siklus II

## ABSTRAK

Rafael Bagas Dhika Pratama, Penggunaan aplikasi kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD Katolik Santa Clara Surabaya.

Salah satu media pembelajaran adalah kahoot. Dengan media pembelajaran kahoot dirasa mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik siswa kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran dan cenderung sibuk sendiri dan mengantuk. Untuk meningkatkan motivasi pada siswa sekolah dasar, Maka peneliti menerapkan pembelajaran berbasis game dengan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Desain penelitian ini menggunakan desain Kemmis dan Mc Tanggart yang terdiri dari langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa kelas V SDK Santa Clara Surabaya yang berjumlah 26 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar siswa, lembar observasi motivasi siswa oleh guru. Teknik analisis data menggunakan deskripsi kuantitatif dan kualitatif.

Motivasi belajar siswa kelas V dapat ditingkatkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berhasil ditingkatkan melalui penerapan kahoot dalam siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata perolehan Motivasi belajar siswa dalam pra siklus yaitu 39,6% dengan kategori baik, sedangkan siklus I memperoleh rata-rata motivasi belajar yaitu 44,3% dengan kategori sangat baik serta siklus II memperoleh rata-rata 45,3% dengan kategori sangat baik. Dengan adanya media pembelajaran kahoot siswa dapat lebih tergerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar.

Kata kunci : Pendidikan Agama Katolik, Kahoot, PTK, Motivasi Belajar.

## ABSTRACT

Rafael Bagas Dhika Pratama, The Using Kahoot Application to Enhance the Learning Motivation of 5th-grade Students in Catholic Religious Education at Santa Clara Catholic Elementary School - Surabaya.

One of the learning media is Kahoot. It is believed that using Kahoot as a learning tool can enhance students' motivation during the learning process. During Catholic Religious Education classes, students often lack focus on the learning activities and tend to be preoccupied or even drowsy. To boost motivation among elementary school students, the researcher then applied game-based learning using the Kahoot application.

This research utilizes a classroom action research methodology. The research design follows the Kemmis and McTanggart model, which comprises planning, action, observation, and reflection. The subjects of this classroom action research are 26 students in the fifth grade at Santa Clara Catholic Elementary School- Surabaya, consisting of 15 male students and 11 female students. Data collection techniques for this research include student motivation questionnaires and teacher observations of student motivation. Data analysis techniques involve both quantitative and qualitative methods.

The learning motivation of fifth grade students can be enhanced in Catholic Religious Education and has been successfully improved through the application of Kahoot in Cycle I and Cycle II. This can be observed from the average student learning motivation scores. In the pre-cycle, the average was 39.6%, categorized as good, while in Cycle I, the average motivation score was 44.3%, categorized as very good. In Cycle II, the average score further improved to 45.3%, also categorized as very good. With the use of the Kahoot learning media, students are more motivated to engage in the teaching and learning process, resulting in improved learning outcomes and increased learning motivation.

**Keywords:** Catholic Religious Education, Kahoot, Classroom Action Research, Learning Motivation.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Saat ini dunia tengah berada di dalam abad 21 yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang tidak dapat dihindari lagi. Perkembangan teknologi yang merata dan semakin marak di setiap bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan memaksa umat manusia untuk mengikuti laju perkembangan teknologi. Dunia pendidikan pada abad 21 teknologi sudah tak asing lagi dan menjadi pelengkap utama dalam setiap kegiatan pembelajaran. Berbagai inovasi baru muncul untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai dampak dari perkembangan teknologi. Salah satu pemanfaatan dalam teknologi adalah media pembelajaran berbasis online. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dan berpengaruh pada keberhasilan pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik, peserta didik dan juga lingkungannya guna mencapai tujuan pembelajaran (Hazmi, 2019; Mansyur, 2020; Tafonao, 2018 : 406-413). Dengan kegiatan pembelajaran guru dapat menyampaikan berbagai informasi kepada siswa dengan cara membuat lingkungan dan tempat belajar yang bervariasi, sehingga proses belajar lebih optimal. Di dalam diri peserta didik terjadi proses belajar yang sesuai dengan perkembangan serta lingkungannya, sehingga peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber belajar dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan. Media menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang dapat memberikan stimulus, memberikan pengalaman pada peserta didik serta membantu melakukan pengamatan yang sama pada peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

Kharini (2021:18) mengatakan media pembelajaran pendidikan abad ke-21 merupakan media yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media untuk belajar pendidikan modern saat ini memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu sarana baik berupa media dan sumber belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan jangkauan yang sangat luas dan biaya yang relatif murah.

Media pembelajaran yang diintegrasikan dengan penggunaan teknologi informasi memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan pada guru ataupun peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi juga dapat memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan semakin tingginya kebutuhan informasi yang tidak seluruhnya bisa didapat di lingkungan sekolah. Media Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan menyenangkan siswa dalam memainkan quiz pada media Kahoot ini. Azar (2013:78) mengatakan sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada aplikasi Kahoot mencapai 70 juta user, dan siswa yang

memainkan permainan ini mencapai sekitar 1,6 milyar siswa . Dengan menggunakan jaringan internet dan siswa bisa mengakses media kahoot secara gratis dari komputer dan *smartphone* dimana pun dan kapan saja, termasuk semua fitur-fitur canggih yang tersedia. Dengan adanya media kahoot, guru dapat memberikan pembelajaran dalam bentuk quiz dan bisa juga memberikan materi yang di ajarkan,dalam media Kahoot yang meminta respon siswa untuk menjawab soal yang telah dibuat dan akan diberikan nilai . Nilai masing-masing soal akan ditampilkan di dalam kelas supaya siswanya puas apa yang dia dapat saat belajar dari media Kahoot. Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Arsyad (2010:91) mengatakan media kahoot memiliki pengertian yang lebih luas, karena mencakup apa saja yang dipakai untuk memediasi belajar siswa, pengertian media pembelajaran secara singkat dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi terdapat tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran, yaitu : konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Arsyad (2010:53) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar,

Dalam hal informasi yang disampaikan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan. Semua media pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan sehingga sangat penting diperhatikan dalam memilih sebuah media pembelajaran.

Kholid Idham, (2017 : 2-8) mengatakan motivasi merupakan istilah yang sering digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya, Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita faktor eksternalnya.

Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

James O. Whittaker berpendapat dalam Sardiman, (2016 :73) menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi yang mengaktifkan bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut.

Sardiman (2016 :74) mengatakan bahwa motivasi manusia dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: Motivasi biologis, yaitu motivasi dalam bentuk primer atau dasar yang menggerakkan kekuatan seseorang yang timbul sebagai akibat dari kebutuhan organik tertentu seperti lapar, haus, kekuarangan udara, letih dan merasakan rasa sakit.

Keperluan-keperluan ini mencerminkan suasana yang mendorong seseorang untuk mengerjakan suatu tingkah laku.

Motivasi emosi, seperti rasa takut, marah, gembira, cinta, benci dan sebagainya. Emosi-emosi seperti ini menunjukkan adanya keadaan-keadaan yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku tertentu. Motivasi nilai dan minat. Nilai dan minat seseorang itu bekerja sebagai motivasi yang mendorong seseorang bertingkah laku sesuai dengan nilai dan minat yang dimilikinya. Seseorang yang beragama, tingkah lakunya dipengaruhi oleh nilai dan minat adalah motivasi yang ada hubungannya dengan struktur fisiologi seseorang.

Harmalis, (2019:57) mengatakan Motivasi belajar ialah sesuatu yang tumbuh dalam diri agar menjadi penggerak sekaligus pendorong baik secara intrinsik maupun ekstrinsik untuk melakukan aktivitas belajar agar dapat memahami materi pelajaran yang berkaitan dengan kognitif.

Uno (2008:23) menyatakan bahwa terdapat 5 indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, dan (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Oemar Hamalik (2005:108) mengatakan motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar peserta didik. Belajar tanpa motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal pengalaman dan pengamatan sehari-hari dapat mengetahui keberhasilan belajar, apabila anak tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri anak tersebut. Motivasi anak itu rendah umumnya diasumsikan bahwa prestasi yang bersangkutan akan rendah dan besar kemungkinan ia tidak akan mencapai tujuan belajar. Peserta didik

gagal dalam belajar bila hal ini tidak diperhatikan, tidak dibantu, Selain motivasi juga dapat dibantu dengan pembelajaran berbasis game atau *Game Based Learning*.

*Game Based learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain. Dalam suatu pembelajaran siswa dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan dengan cara permainan yang telah dirancang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dari permainan ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penulis sudah melakukan pengamatan di SD Katolik Santa Clara dari bulan februari sampai dengan juli penulis mengamati permasalahan yang di temui di lapangan tak sedikit anak-anak SD malas dalam mengerjakan PR yang diberikan dan terkadang anak kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Anak harus di beri motivasi agar dalam mengikuti pelajaran mereka semangat dan termotivasi untuk belajar di kelas dengan sungguh-sungguh. Penulis memilih melakukan penelitian di kelas V karena selama magang penulis lebih banyak mengajar dan juga mendampingi anak-anak kelas V.

Dari permasalahan tersebut mendorong dan memberi inspirasi kepada peneliti untuk melakukan sebuah penelitian dalam karya ilmiah ini dengan judul :

**“PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK (PENELITIAN TINDAKAN KELAS ) UNTUK SISWA KELAS V SDK SANTA CLARA SURABAYA”**

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka rumusan masalah dirumuskan : Bagaimana aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama katolik kelas V SDK Clara Surabaya?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama katolik dengan menggunakan aplikasi kahoot pada siswa kelas V di SDK Santa Clara Surabaya .

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

### **a. Bagi Sekolah**

- Penelitian ini dapat memberikan media pembelajaran alternatif untuk sekolah
- Penelitian ini dapat memberikan inovasi pada sekolah lewat aplikasi berbasis game

### **b. Bagi Guru**

- Penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.
- Penelitian ini dapat menambah kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik.

### **c. Bagi Peneliti selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama di sekolah-sekolah lain, mengingat

sangat perlu dan pentingnya media pembelajaran dalam pelajaran PAK

#### **1.4 Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dikarenakan data yang akan diolah merupakan data rasio dan yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel yang diteliti. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau

cara lain dari kuantifikasi (pengukuran) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK).

PTK adalah penelitian yang digunakan oleh guru di kelas dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Sedangkan penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam kontak sosial secara alami dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang ingin dibahas dalam penelitian ini metode kualitatif digunakan untuk memperoleh data dari guru agama dengan melakukan wawancara.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Karya ilmiah terdiri dari 5 bab. Bab I adalah pendahuluan. Dalam bab ini, penulis menjabarkan Latar Belakang masalah penelitian, Rumusan masalah penelitian, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian, dan Batasan ilmiah. Bab II berisi tentang pendidikan agama katolik, Pengertian aplikasi kahoot, Kelebihan dan kekurangan kahoot, efektivitas pembelajaran, efektivitas aplikasi kahoot, media pembelajaran digital, Bab III berisi tentang desain penelitian, definisi operasional variable penelitian, variable penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrument, teknik pengambilan data. Bab IV berisi tentang Analisis data, Analisis uji coba instrument, Populasi dan Sampel penelitian. Teknik pengumpulan data, Teknik analisa data, pembahasan hasil penelitian teknik pengolahan data, keterbatasan penelitian. Bab V adalah penutup. Dalam bab ini, penulis bermaksud memberikan rangkuman dan kesimpulan atas semua hasil penelitian, serta usul dan saran penelitian. Usul dan saran dari penelitian ini ditujukan kepada Siswa Siswi kelas V SD Katolik Santa Clara Surabaya.

## **1.6 Batasan Istilah**

Pada bagian ini, penulis membarikan batasan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penyusunan karya ilmiah ini, dengan tujuan menjelaskan arti istilah yang dipakai :

### **1. Kahoot**

Media kahoot merupakan salah satu Aplikasi Online yang bisa di manfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan menyenangkan siswa dalam mamainkan Quiz pada media Kahoot ini. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan teknologi pendidikan di dalam sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Kahoot dipublikasikan pada Agustus 2013 di Norwegia. Kahoots berupa aplikasi permainan, quis pilihan ganda, ataupun survey pendapat dan opini publik peserta didik atau anggota institusi yang dilakukan secara online melalui web browser.

### **2. Definisi Pendidikan Agama Katolik**

Pendidikan Agama Katolik adalah suatu pelajaran yang mengutamakan pengetahuan dan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif yang berguna bagi peserta didik untuk berpikir rasional sesuai dengan ajaran iman Yesus Kristus. Usaha ini dilakukan dengan tetap memperhatikan penghormatan terhadap agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama. Komkat, (2017:9-10). Heryatno menegaskan kembali pendapat bahwa hakikat dasar Pendidikan Agama Katolik, bukan pengajaran agama

saja melainkan juga komunikasi pengalaman beriman. Agama berkaitan dengan ritus, kebiasaan, dan lambang-lambang lahiriah sebagai jalan manusia menuju kesatuannya dengan Tuhan.

### **3. Definisi Motivasi Belajar**

Idham Kholid, (2017: 2-8) mengatakan Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya,.

### **4. SD Katolik Santa Clara Surabaya**

SD Katolik Santa Clara Surabaya adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Baratajaya, Kec. Gubeng, Kota Surabaya, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, SD KATOLIK SANTA CLARA berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan juga di bawah naungan yayasan Puspita Kencana SD KATOLIK SANTA CLARA beralamat di Jl. Ngagel, Madya No.1, Baratajaya, Kec. Gubeng, Kota Surabaya, Jawa Timur, dengan kode pos 60284. SD Katolik Santa Clara Surabaya adalah sebuah sekolah katolik yang ada di kota Surabaya yang mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkualitas. Kepala Sekolah dari SD Katolik Santa Clara Surabaya sendiri adalah Suster Chatarina. Resmihastuti, M.Pd MC.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **2.1 Definisi Pelajaran Agama Katolik**

Pendidikan Agama Katolik adalah suatu pelajaran yang mengutamakan pengetahuan dan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif yang berguna bagi peserta didik untuk berpikir rasional sesuai dengan ajaran iman Yesus Kristus. Komisi Kateketik KWI, (2001: 12). Menurut Heryatno (2008: 23), yang ditulis dan bersumber dari buku VOCAT, Pendidikan Agama Katolik adalah proses pendidikan dalam iman yang diselenggarakan oleh Gereja, sekolah, keluarga, dan kelompok jemaat lainnya untuk membantu naradidik agar semakin beriman kepada Tuhan Yesus Kristus sehingga nilai-nilai Kerajaan Allah sungguh terwujud di tengah-tengah hidup mereka.

Pendidikan Agama Katolik juga dipahami sebagai komunikasi penghayatan atau pengalaman iman. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Katolik adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam mengembangkan peserta didik untuk memperteguh imannya kepada Tuhan Yesus Kristus sesuai dengan ajaran Gereja Katolik dengan tetap memperhatikan nilai-nilai Kerajaan Allah dalam kehidupan di tengah keluarga, sekolah, masyarakat, dan dimana saja mereka berada. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran agama katolik digunakan untuk menambah pengetahuan akan Tuhan Yesus dan juga gereja dalam proses

pembelajaran di kelas agar iman mereka semakin dikuatkan dan hal-hal baik yang dicontohkan Tuhan dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## **2.2 Tujuan Pelajaran Agama Katolik**

Tujuan dari Pendidikan Agama adalah untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa dan berakhlak mulia serta peningkatan potensi spiritual. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Pendidikan Agama Katolik adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan ajaran. Gereja Katolik, dengan tetap memperhatikan penghormatan terhadap agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. Pendidikan Agama Katolik pada dasarnya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk membangun hidup yang semakin beriman. Membangun hidup beriman Kristiani berarti membangun kesetiaan pada injil Yesus Kristus, yang memiliki keprihatinan tunggal, yakni Kerajaan Allah. Kerajaan Allah merupakan situasi dan peristiwa

penyelamatan, situasi dan perjuangan untuk perdamaian dan keadilan, kebahagiaan dan kesejahteraan, persaudaraan dan kesetiaan, kelestarian lingkungan hidup, yang dirindukan oleh setiap orang dari berbagai agama dan kepercayaan.

Kesimpulan dari pelajaran pendidikan agama katolik adalah agar peserta didik semakin beriman pada Tuhan dan juga memperteguh imannya kepada Tuhan selain itu supaya nilai-nilai spiritual semakin tumbuh dalam diri peserta didik terlebih pada saat di sekolah.

### **2.3 Definisi Kahoot**

Kahoot adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone (Dellos, 2015: 49). Aplikasi game Kahoot ini berbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan siswa untuk saling berkompetisi di dalam kelas. Karena, game ini mencatat responsiswa secara real-time ketika menjawab soal. Ketika siswa menjawab soal secara cepat dan benar maka akan mendapatkan skor tertinggi di dalam aplikasi game kahoot ini. Sehingga siswa dapat aktif belajar dan dapat mempengaruhi perkembangan social emosional antar sesama dengan teman sebayanya dalam berkompetisi dan berkolaborasi pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Harlina, dkk., (2017: 627) Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan

proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi yang berbentuk kuis dapat di gunakan di kelas dalam pembelajaran, dan dengan aplikasi kahoot ini anak-anak semakin aktif di kelas.

#### **2.4 Manfaat Aplikasi Kahoot**

Aplikasi Kahoot diimplementasikan berbasis game, sehingga memberi banyak manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap ubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan. Irwan Hamdi (2019:98) menyatakan mengapa assesmen dengan permainan menjadi menarik, yaitu : Pertama Atraktif, sebab peserta didik akan lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangatdisukai yaitu pola permainan. Kedua kebaruan, karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. Ketiga suasana rileks dan menyenangkan, karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik, Keempat mengeliminir kebosanan, karena variasi permainan dan pola pembelajaran.

Aplikasi Kahoot sebagai aplikasi pendukung dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasi pembelajaran, Desain utama aplikasi ini adalah permainan secara kelompok (Group games) walaupun aplikasi ini juga dapat dimainkan secara individual. Terdapat dua alamat web yaitu <http://kahoot.com/> untuk pengajar atau guru dan <http://kahoot.it/> untuk peserta didik. Bahkan saat

ini, sudah ada aplikasi berbasis smartphone yang dapat dengan mudah diunduh dari play store atau laman unduhan aplikasi lain yang tampilan dan prosesnya jauh lebih simpel dan menarik.

Kesimpulan dari manfaat kahoot sendiri adalah sebagai media pembelajaran yang efektif karena dengan kahoot peserta didik lebih senang dalam belajar karena kahoot sendiri merupakan sebuah permainan atau game yang dapat mendukung proses pembelajaran.

## **2.5 Langkah-langkah Teknis Penerapan Aplikasi Kahoot**

Desain utama aplikasi ini adalah permainan secara kelompok (Group games) walaupun aplikasi ini juga dapat dimainkan secara individual. Terdapat dua alamat web yaitu <http://kahoot.com/> untuk pengajar atau guru dan <http://kahoot.it/> untuk peserta didik. Bahkan saat ini, sudah ada aplikasi berbasis smartphone yang dapat dengan mudah diunduh dari play store atau laman unduhan aplikasi lain yang tampilan dan prosesnya jauh lebih simpel dan menarik. Aplikasi Kahoot mengembangkan fitur-fitur berbentuk kuis online, survei, diskusi dan campuran, di mana untuk memainkannya memiliki cara yang bervariasi. Aplikasi ini membutuhkan jaringan internet, komputer, infokus dan telepon pintar sebagai instrumennya.

Kahoot merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah. Kahoot ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Dalam kegiatan belajar mengajar, aplikasi Kahoot bisa digunakan sebagai bahan evaluasi yaitu untuk pelaksanaan kuis berupa pretest, post test, penguatan materi, remedial dan juga ulangan harian. Dalam

menggunakan Kahoot, harus login dahulu dengan menggunakan email. Email bisa berupa gmail, email dari Microsoft ataupun email yang lain. Terdapat dua cara dalam mengakses Kahoot, yaitu sebagai admin dan sebagai peserta. Dalam evaluasi dengan Kahoot, guru sebagai admin dan siswa sebagai peserta. Sebagai admin, mengakses Kahoot melalui <https://kahoot.com/> dan sebagai siswa/peserta mengakses Kahoot melalui <https://kahoot.it/>.

## **2.6 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran**

Dengan menggunakan media pembelajaran kahoot membuat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran kahoot dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvensional. Irwan et al. (2019:45) juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kahoot dapat menumbuhkan minat belajar siswa dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan pada akhirnya prestasi belajarnya pun meningkat. Kemudian dikatakan bahwa media pembelajaran kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih tergerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. Kelebihan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya adalah membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Selain itu siswa dapat lebih memahami lebih baik mengenai materi pelajaran apabila media dirancang

secara kreatif dan inovatif. Dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan siswa berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

## **2.7 Kelebihan dan Kekurangan Kahoot**

Berikut beberapa kelebihan Aplikasi Kahoot sebagai education games dalam pembelajaran, yaitu

- a) Tampilan menarik dan bervariasi.
- b) Fitur-fiturnya lengkap dan eksploratif.
- c) Berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari smartphone, sehingga lebih praktis.
- d) Guru dapat memilih konten soal yang ingin disajikan, sehingga linier dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai.
- e) Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (feedback) hasil evaluasi.
- f) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.
- g) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh

Selain itu kelebihan dari kahoot yaitu: Suasana kelas dapat lebih menyenangkan, Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, Anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian kahoot.

**Kekurangan dari Kahoot adalah:**

- a. Tidak semua guru yang update dengan teknologi Fasilitas sekolah yang kurang memadai,
- b. Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain,
- c. Terbatasnya jam pertemuan di kelas,
- d. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.

Kesimpulan nya adalah, Dari kekurangan dan kelebihan kahoot diatas kesimpulannya adalah kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa walaupun terdapat juga beberapa kekurangan, Namun terbukti kahoot efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**2.8 Tujuan Media Kahoot**

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan menghibur siswa seperti media kahoot dan pembelajaran akan lebih aktif. Agar proses pembelajaran lebih menarik perlu adanya penggunaan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mengajarkan siswa dengan teknologi agar pembelajaran menjadi aktif dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis game yaitu kahoot. Kahoot tidak hanya menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan tetapi juga melibatkan siswa lebih aktif dalam proses

pembelajaran media kahoot mudah digunakan dan bermanfaat baik guru maupun siswa.

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur berupa game kuis. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dikarenakan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest. Aplikasi kahoot dapat diakses pada telepon genggam sehingga memudahkan siswa dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun.

Adapun penggunaan kahoot memiliki banyak fungsi diantaranya selain sebagai alat menyampaikan materi juga dijadikan sebagai alat untuk membantu interaksi sosial siswa di ruang kelas. Penerapan metode game ternyata dapat mempengaruhi perkembangan social emosional siswa dalam berkompetensi dan berkolaborasi. Oleh sebab itu, guru dituntut agar memiliki kompetensi baik soft skill ataupun hard skill agar dapat bersaing di era revolusi 4.0 khususnya dalam proses belajar mengajar.

## **2.9 Pengaruh Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Media pembelajaran berbasis teknologi sudah sangatlah banyak digunakan apalagi di jaman modern seperti sekarang ini, Guru hendaklah bersifat dua arah, sehingga terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Kahoot, salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran online di sekolah. Aplikasi Kahoot di sisi guru diakses dengan menggunakan laptop maupun PC yang terhubung ke jaringan internet dan LCD. Sedangkan untuk siswa menggunakan smartphone atau telepon genggam. Kahoot merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk

proses evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan atau *Game based learning*. Dengan menggunakan kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, juga dapat memudahkan mereka dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih tergerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar.

Dengan menggunakan aplikasi kahoot ini diharapkan dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. menggunakan permainan kahoot meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Sebagaimana yang disebutkan oleh Koesnandar (2006:28) bahwa penggunaan teknologi membantu pembelajar memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan seterusnya. Dengan menggunakan aplikasi kahoot, dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Kesimpulannya, media pembelajaran kahoot sangat menarik, mengasyikkan dan membuat siswa nyaman dengan aktivitasnya, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan mudah memahami materi yang disampaikan guru sehingga tercapai kompetensi pembelajaran. Dengan ini peserta didik dapat semangat dalam belajar sehingga akan muncul motivasi belajar yang kuat

dari diri peserta didik. Ahmad (2007:27) mengatakan bahwa kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi 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.

## **2.10 Pengertian & Jenis-jenis Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman (2007: 83) Motivasi berasal dari kata 'motif' yang berarti sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak/dirasakan.

Syaiful Bahri Djamarah, (2000) 149-152 mengatakan motivasi terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia akan sadar melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luardirinya. Siswa termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai yang

terkandung dalam bahan pelajaran bukan keinginan lain, seperti pujian dan nilai tinggi. Berbeda dengan motivasi ekstrinsik, motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, terdiri dari motif-motif bawaan dan motif-motif yang dipelajari. Motif-motif bawaan adalah motif yang sudah ada sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari, contohnya dorongan untuk makan, minum, dan tidur.

Motif-motif yang dipelajari, adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari, contohnya dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan. Macam motivasi menurut pembagian Woodworth dan Marquis, terdiri dari motif organis, motif darurat, dan motif objektif. Motif organis meliputi kebutuhan untuk makan, minum, bernapas, dan istirahat. Motif darurat yaitu motivasi timbul karena adanya rangsangan dari luar, contohnya dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk berusaha, dorongan untuk mengangkat harga diri. Motif objektif, yaitu motif yang muncul karena adanya dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif, contohnya dorongan untuk melakukan eksplorasi dan dorongan untuk menaruh minat.

### **2.11 Peran Penting Motivasi dalam Belajar**

Istilah motivasi sering dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran. Secara umum orang mengkaitkan motivasi dengan psikologi pendidikan dikarenakan motivasi merupakan jantungnya proses pembelajaran oleh karena itu motivasi itu sangat penting dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi yang kuat maka

pembelajaran hanyalah sia-sia belaka. Menurut Stagner (dalam Sardiman, 2016 :74) mengatakan bahwa motivasi manusia dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. Motivasi biologis, yaitu motivasi dalam bentuk primer atau dasar yang menggerakkan kekuatan seseorang yang timbul sebagai akibat dari kebutuhan organik tertentu seperti lapar, haus, kekuarangan udara, letih dan merasakan rasa sakit. Keperluan-keperluan ini mencerminkan suasana yang mendorong seseorang untuk mengerjakan suatu tingkah laku. Motivasi emosi, seperti rasa takut, marah, gembira, cinta, benci dan sebagainya. Emosi-emosi seperti ini menunjukkan adanya keadaan keadaan yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku tertentu.
- b. Motivasi nilai dan minat. Nilai dan minat seseorang itu bekerja sebagai motivasi yang mendorong seseorang bertingkah laku sesuai dengan nilai dan minat yang dimilikinya. Seseorang yang beragama, tingkah lakunya dipengaruhi oleh nilai. Nilai dan minat adalah motivasi yang ada hubungannya dengan struktur fisiologi seseorang. Motivasi belajar ialah sesuatu yang tumbuh dalam diri agar menjadi penggerak sekaligus pendorong baik secara intrinsik maupun ekstrinsik untuk melakukan aktivitas belajar agar dapat memahami materi pelajaran yang berkaitan dengan kognitif. Anak-anak pada usia dini adalah pribadi dengan keunikan masing-masing yang khas pada fase awal kehidupannya, Pada usia ini adalah usia yang urgent bagi anak.
- c. Motivasi emosi, seperti rasa takut, marah, gembira, cinta, benci dan sebagainya. Emosi-emosi seperti ini menunjukkan adanya keadaan keadaan yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku tertentu.

## **2.12 Indikator Siswa Memiliki Motivasi Belajar & Indikator motivasi belajar**

Menurut Rohmah (2015: 249) motivasi yang ada pada diri seseorang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan setiap tindak criminal, amoral, dan sebagainya).
- d. Lebih senang bekerja mandiri

Sedangkan Indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
- (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- (4) Adanya penghargaan dalam belajar
- (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik

## **2.13 Hubungan Kahoot dengan Motivasi Belajar**

Media kahoot adalah salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam

keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Menurut Ahmad, (2007:27) Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi 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.

#### **2.14 Fungsi Motivasi Belajar**

Sardiman (2007:84) mengemukakan bahwa fungsi motivasi dibedakan menjadi tiga, antara lain sebagai berikut.

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, dengan kata lain sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan, yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan- perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Bagi guru, motivasi belajar mempunyai fungsi antara lain:

- a. Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil,
- b. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas yang bermacam-macam,

- c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam- macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik, dan
- d. Memberi peluang guru untuk “unjuk kerja” rekayasa pedagogis.

### **2.15 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi belajar siswa dapat berubah setiap saat. Perubahan motivasi belajar yang ada pada diri siswa ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang harus diketahui oleh guru, agar guru dapat membuat motivasi belajar siswa menjadi stabil. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut Mudjiono (2002:97) adalah sebagai berikut.

#### **a. Cita-cita atau aspirasi siswa**

Cita-cita siswa untuk “menjadi seseorang”, dapat membuat siswa termotivasi untuk dapat mencapainya dan memperkuat semangat belajar siswa. Cita-cita dapat memperkuat motivasi belajar siswa baik motivasi intrinsik ataupun ekstrinsik, karena tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

#### **b. Kemampuan siswa**

Berbagai kemampuan dibutuhkan siswa dalam kegiatan belajar. Kemampuan belajar yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda-beda, ada siswa yang memiliki kemampuan berfikir konkrit (nyata) dan ada pula siswa yang memiliki kemampuan berfikir abstrak atau operasional. Kemampuan berfikir ini sering dijadikan sebagai tolak ukur kemampuan belajar siswa.

c. Kondisi siswa

Kondisi siswa baik kondisi jasmani maupun rohani juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Kondisi jasmani seperti kesehatan siswa dan kondisi rohani seperti perasaan siswa yang tidak tentu, dapat menyebabkan naik-turunnya motivasi belajar siswa.

d. Kondisi lingkungan sekolah

Lingkungan merupakan faktor ekstrinsik atau faktor yang berasal dari luar diri siswa. Lingkungan yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dibedakan menjadi tiga, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa mempunyai perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan fikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan siswa yang berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, dan pergaulan juga mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film semakin menjangkau siswa. Kesemua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar.

f. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud adalah usaha guru dalam menyajikan kegiatan pembelajaran mulai dari penguasaan materi oleh guru, cara penyampaian materi kepada siswa, serta cara-cara yang digunakan untuk dapat menarik perhatian siswa.

### ***2.16 Game Based Learning***

*Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa. Dalam bahasa Indonesia metode ini dapat diartikan dengan pembelajaran berbasis permainan. Yang mana suatu kegiatan pembelajaran di sesuaikan dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi.

Fantasi dalam konteks permainan menuntut minat belajar yang lebih tinggi pada siswa serta meningkatkan efektivitas belajar. Menurut Torrente, game-based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014:48). Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain:

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa game-based learning sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016:35). Penelitian lain juga menyebutkan, pembelajaran berbasis permainan khususnya permainan kartu dapat meningkatkan atensi, motivasi, dan rasa ingin tahu.

Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan. *Game Based Learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja di desain dengan

menggunakan aplikasi permainan atau game untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut penulis model ini sangat cocok diterapkan bagi generasi digital. Ibam (2018:3) mengatakan *Game based learning* juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran berbasis game elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk berksperimen menakhluukkan tantangan

Huda (2014:197) mengatakan penggunaan *Game Based Learning* ini menggunakan Pendekatan Kolaboratif dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament merupakan suatu pendekatan kooperatif untuk membantu peserta didik untuk mereview dan menguasai materi pelajaran. Model ini akan membentuk kelompok belajar secara random dan heterogen, yang kemudian peserta didik akan mempelajari materi bersama anggota kelompoknya. Barulah peserta didik akan diuji kemampuannya secara individual melalui game akademik yang menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran

Ketika guru memanfaatkan metode permainan dalam belajar harus sesuai dengan karakteristik siswa, selain itu metode ini juga bisa digunakan agar siswa bisa berinteraksi dengan siswa lainnya, kegiatan ini akan bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal.

Lwin dkk (2008:206) menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan melalui beberapa permainan. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif sebagai pengembang kecerdasan interpersonal anak. Metode Game Based Learning ini juga sangat baik dalam perkembangan kognitif

seperti prestasi belajar siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Santrock, (2002:273), beliau juga yakin bahwa permainan dalam pembelajaran adalah settingan yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Hal tersebut didasarkan pada karakteristik generasi Z yang lebih suka bermain dan belajar dengan cara yang tidak membosankan. Siswa juga akan tertarik dengan berbagai permainan yang disuguhkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar.

*Game Based Learning* sebagai suatu konsep peminjaman prinsip pada sebuah permainan tertentu dan menerapkannya pada kehidupan nyata sebagai keterlibatan pengguna. *Game Based Learning* tidak hanya membuat game untuk dimainkan oleh siswa akan tetapi merupakan desain pembelajaran aktif yang dapat mengenalkan konsep dan memandu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Game based learning menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dari kesimpulan tersebut dapat disimpulkan bahwa game base learning ini digunakan untuk mendukung proses pembelajarankhususnya pembelajaran yang berbasis game yang efektif untuk membantu anak-anak belajar dan memahami materi di kelas dengan sarana game.

## **2.17 Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning***

Kelebihan dan Kelemahan *Game Based Learning* Setiap proses pembelajaran pasti ada kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan dari metode ini yaitu :

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif
4. Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar.
5. Materi belajar lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat
6. Kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat.
7. Meningkatnya efektivitas dalam belajar.

**Selain kelebihan ada juga kelemahan dari *Game Based Learning* ini adalah nya adalah :**

1. Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak.
2. Membutuhkan alat dan media tambahan agar pembelajaran terlaksana dengan baik

*Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa. *Game Based Learning* dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa dan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan. Siswa akan merasa nyaman dan pembelajaran akan lebih mudah dipahami. Dengan adanya metode ini diharapkan siswa bisa memanfaatkan teknologi digital sebagai media belajar dan untuk menunjang prestasi siswa dalam belajar.

## **2.18 Langkah-langkah Penerapan *Game Based Learning* dalam Pembelajaran**

Penerapan *Game Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan, metode *Game Based Learning* dapat mempengaruhi motivasi dan membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman. Sehingga akan lebih memudahkan peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan. Penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah, berikut tahapan-tahapan (sintak) game based learning dalam proses pembelajaran.

- a) Memilih game sesuai topik. Pada langkah ini guru memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topic materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai game yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan didapatkan. Contohnya guru akan mengajar mengenai materi Dinamika Kependudukan Indonesia, maka diperlukan game berupa media Kahoot untuk memudahkan menyampaikan materi pembelajaran.
- b) Penjelasan konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan game. Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai game yang akan dimainkan.
- c) Aturan. Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama game berlangsung dan teknis dalam memainkan game tersebut.
- d) Memainkan game. Pada langkah ini peserta didik akan memainkan game dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.
- e) Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
- f) Melakukan Refleksi. Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan. Salah satu *game based learning* yang dapat digunakan dalam

pembelajaran adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk merancang quiz team atau individu, dengan membagi kelas menjadi 4 kelompok (untuk kegiatan berkelompok). Guru juga dapat merancang pembelajaran seperti dalam perlombaan cerdas cermat sehingga dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam penyerapan materi yang telah disampaikan. Adapun kuis yang dilakukan secara individu, dimana guru akan merancang pembelajaran seperti cerdas cermat dengan mengukur pemahaman peserta didik secara individu.

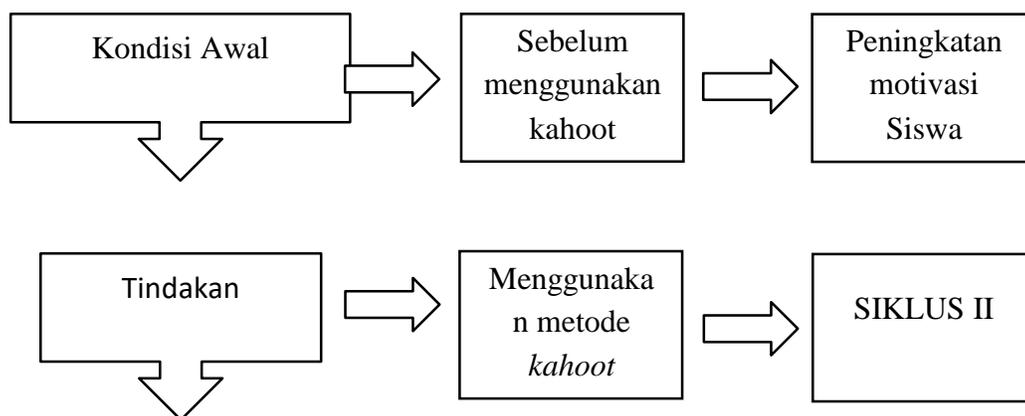
## **2.19 Kerangka Berpikir**

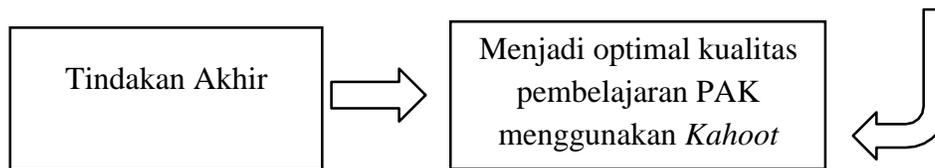
Sardiman (2009:34) mengatakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik terlebih bagi siswa Sekolah Dasar memerlukan metode pengajaran yang tepat. Kecenderungan penggunaan metode yang setiap tahun yaitu ceramah dan berpusat pada guru (*teacher centered*) tidak akan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa. Hal ini akan menimbulkan kebosanan, kejenuhan dan mengantuk yang berdampak dalam penurunan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Kesulitan tersebut akan merugikan siswa jika materi yang disampaikan oleh guru terlalu sulit. Maka itu, perlu menerapkan media pembelajaran kahoot di dalam proses pembelajaran.

Upaya yang dilakukan mendorong siswa untuk kembali bersemangat dan tidak mudah mengantuk. Media pembelajaran kahoot adalah peralihan situasi dari yang membosankan membuat mengantuk, menjenuhkan dan tengang menjadi bersemangat dan tidak mengantuk. Hal ini di selaraskan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang cenderung suka bermain, suka berimajinasi dan melakukannya langsung. Berdasarkan fakta proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik perlu adanya perbaikan, terlebih dalam meningkatkan perhatian siswa Sekolah Dasar.

Penggunaan media pembelajaran kahoot dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik akan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, daya ingat yang tajam serta keaktifan siswa di kelas. Dengan kahoot mampu di gunakan guru dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya kahoot di dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya belajar tetapi juga melakukan permainan yang mendorong pengembangan psikomotorik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skema kerangka berpikir sebagai berikut :





**Gambar 2.1.1**

**Gambar Kerangka Berpikir**

### **2.20. Hipotesis Tindakan PTK**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran kelas V SDK Santa Clara Surabaya Jawa Timur.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis menjelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yakni pengertian penelitian kuantitatif, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian, responden penelitian, teknik memilih responden penelitian, proses dan teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, metode analisa dan interpretasi data penelitian dan laporan penelitian.

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) Menurut menurut Suhardjono (2008:57), “Berdasarkan tujuan penelitian tindakan PTK merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan yang spesifik yang berkaitan dengan kelas”. Menurut Suharsimi (2008:2) *Classroom Action Research (CAR)*, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Dalam melaksanakan suatu penelitian diperlukan adanya suatu cara atau metode tertentu yang harus digunakan untuk memperoleh data ataupun informasi yang kita butuhkan. Metode ini bertujuan agar informasi yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan oleh peneliti. Penelitian pada dasarnya digunakan untuk menunjukkan kebenaran dan pemecahan masalah atas apa yang diteliti untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan suatu metode yang tepat dan relevan untuk tujuan yang diteliti. Metode yang

digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan untuk memperbaiki praktik pembelajaran terhadap kegiatan pembelajaran dari permasalahan yang muncul dalam situasi pembelajaran. Menurut Aqib (2011:3) mengatakan bahwa,PTK adalah “penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan.

1. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang

pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Menurut pengertian pengajaran, kelas bukan wujud ruangan, tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dapat dilakukan tidak hanya di ruang kelas, tetapi di mana saja tempatnya, yang penting ada sekelompok peserta didik yang sedang belajar. Peristiwanya dapat terjadi di laboratorium, di perpustakaan, di lapangan olahraga, di tempat kunjungan, atau di tempat lain, yaitu tempat di mana peserta didik sedang berkerumun belajar tentang yang sama, dari seorang guru atau fasilitator yang sama.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan siswa kelas V SDK Santa Clara Surabaya yang berlokasi di Jalan Ngagel Madya No 1 Kota Surabaya Jawa Timur, Mata Pelajaran yang di fokuskan dalam penelitian ini adalah Pendidikan Agama Katolik

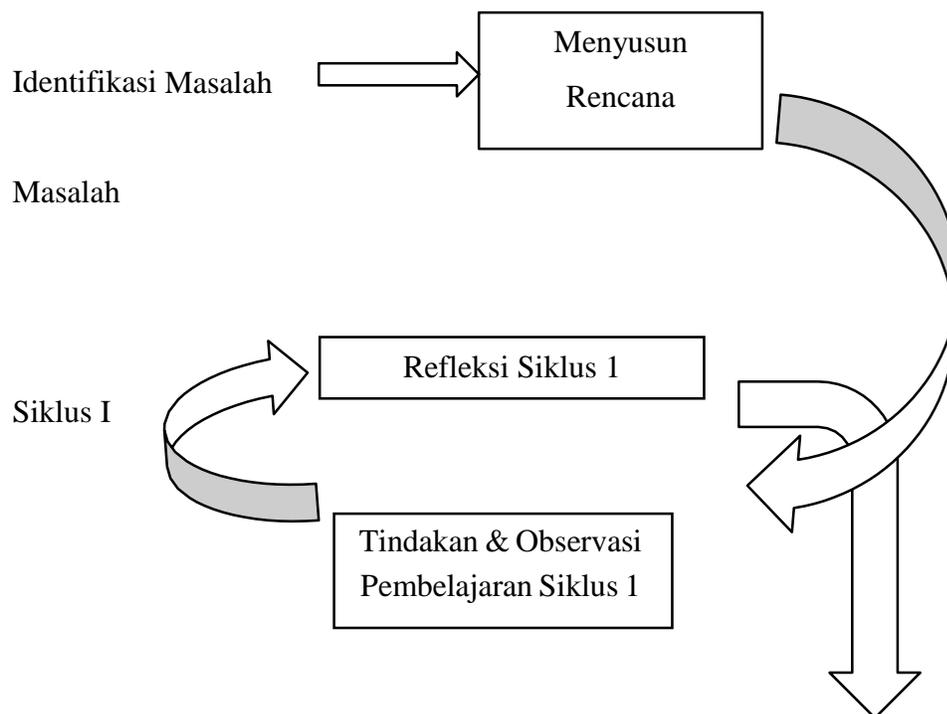
### **3.3 Waktu Penelitian**

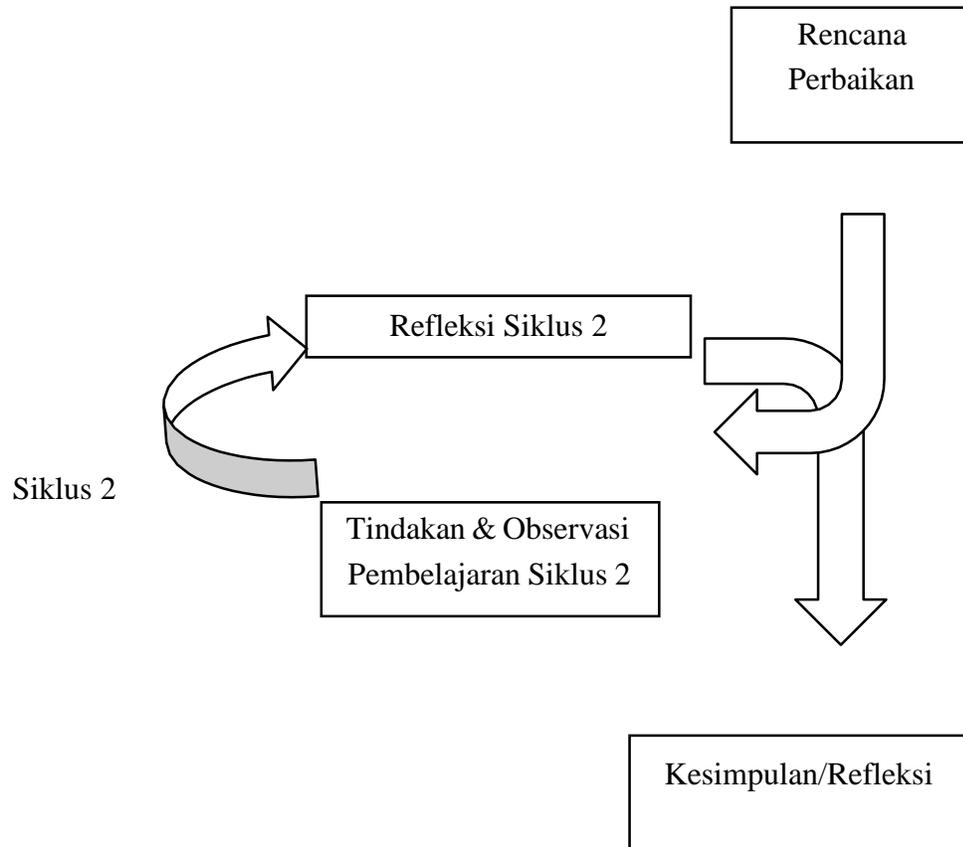
Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin dan Rabu pada tanggal 14 dan 16 bulan Agustus tahun 2023 tahun ajaran 2023/2024. Siklus pertama akan dilaksanakan hari selasa, 14 Agustus 2023. Sedangkan siklus kedua akan dilaksanakan hari Rabu 16 Agustus 2023.

### 3.4 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research (CAR)*. Terdapat berbagai jenis Penelitian Tindakan Kelas salah satunya adalah model Kemmis dan McTanggart. model Kemmis dan McTanggart merupakan satu siklus tindakan yang dilaksanakan dalam satu kali pembelajaran Muparok (2013 :1). Dalam penelitian ini terdapat empat komponen atau tahap yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat komponen tersebut akan menghasilkan satu siklus yang dilakukan berulang-ulang.

Menurut Kemmis dan McTaggart dalam Muparok (2013:3)





**Gambar 3.1.1 Model Dasar Siklus PTK**

### **3.5 Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini, memfokuskan kepada siswa- siswi kelas V dan Guru Pendidikan Agama Katolik kelas V dengan jumlah siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan. Data tersebut, di peroleh oleh peneliti ketika melakukan praktek mengajar yang dilakukan bulan Februari 2022- Juli 2022 dengan materi Pendidikan Agama Katolik.

### 3.6 Peran Peneliti dan Posisi dalam Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti berperan langsung sebagai guru yang mengajar dan melakukan proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yaitu mengajarkan materi dengan menggunakan Media Game Kahoot

### 3.7 Tahap Intervensi Tindakan

Dalam tahap intervensi tindakan peneliti sudah memulai terlebih dahulu dengan prapenelitian yang berupa observasi kemudian dilanjutkan dengan siklus I, kemudian dilanjutkan dengan siklus II. Apabila siklus I sudah terlihat keberhasilan maka di siklus II lebih diarahkan pada pengembangan. Akan tetapi, apabila dalam siklus I belum menunjukkan keberhasilan maka siklus II diarahkan pada perbaikan. Adapun tahap-tahap intervensi tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1.1 Tabel Intervensi Tindakan**

NO	TAHAPAN	KEGIATAN
1	Perencanaan Ide Awal	Peningkatan motivasi belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Kelas V melalui aplikasi <i>Game Kahoot</i> di SDK Santa Clara Surabaya
2	Temuan Awal	Observasi pendahuluan  a. Observasi dilakukan saat peneliti menjadi mahasiswa magang.

		<p>Observasi ini mencakup pengamatan serta keterlibatan peneliti dalam proses pembelajaran yaitu mengajar.</p> <p>b. Melihat kondisi siswa-siswa yang kerap kali mengantuk dan malas saat proses pembelajaran .</p>
3	Diagnosa	Masih ada siswa yang motivasi belajar Pendidikan Agama Katolik kurang baik, Motivasi diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar.
Siklus I		
1	Perencanaan	Penggunaan penggunaan media game kahoot dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di Kelas V .
2	Tindakan	<p>a. Guru menjelaskan tentang game kahoot</p> <p>b. Guru menjelaskan materi serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya pembelajaran yang akan dipelajari.</p> <p>c. Guru memberikan soal kepada siswa tentang materi pembelajaran hari tersebut dengan media game aplikasi kahoot</p>
3	Pengamatan	Mengumpulkan data dengan cara post test dan mengisi angket motivasi belajar siswa

4	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengumpulkan dan menganalisa hasil jawaban dari angket siswa</li> <li>b. Melakukan pertemuan dengan guru Pendidikan Agama Katolik guna membahas hasil siklus I</li> <li>c. Merencanakan Siklus II dengan hasil dari Siklus I. Mungkin bisa perbaikan ataupun pengembangan.</li> </ul>
Siklus II		
1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan media game aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di Kelas V</li> <li>b. Siswa mendengarkan dan melakukan perintah yang guru sampaikan.</li> </ul>
2	Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan tentang game aplikasi kahoot</li> <li>b. Guru menjelaskan materi serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya pembelajaran yang akan dipelajari.</li> </ul> <p>Guru memberikan soal kepada siswa tentang materi pembelajaran hari tersebut dengan media game kahoot.</p>

		.
3	Pengamatan	Mengumpulkan data dengan cara post test dan mengisi angket motivasi belajar siswa
4	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengumpulkan dan menganalisa hasil jawaban dari angket siswa</li> <li>b. Melakukan pertemuan dengan guru Pendidikan Agama Katolik guna membahas hasil siklus II</li> </ul>
	Laporan Penyusunan Penelitian	

### 3.8 Desain Penelitian

Terdapat beberapa model atau desain penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini, model PTK yang digunakan yaitu model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc.Taggart “alasan peneliti menggunakan model ini karena model ini terkenal dengan proses siklus putaran spiral refleksi diri yang dimulai dengan Rencana, Tindakan, Pengamatan, Refleksi, dan Perencanaan Kembali untuk dasar dan sebagai anca-ancang pemecahan masalah. Secara mendetail Kemmis dan Taggart menjelaskan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dimaksudkan sebagai kegiatan penjajagan yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi tentang situasi-situasi yang relevan dengan tema penelitian. Peneliti melakukan pengamatan pendahuluan untuk mengenali dan mengetahui situasi yang sebenarnya. Berdasarkan hasil identifikasi masalah dapat dilakukan pemfokusan masalah yang selanjutnya dirumuskan menjadi masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat ditetapkan tujuan penelitian.

### 2. Tahap Perencanaan (Planning)

Penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil penjajagan identifikasi masalah. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Perencanaan ini bersifat fleksibel dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi yang ada.

### 3. Tindakan (Action)

Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Jenis tindakan yang dilakukan dalam PTK hendaknya selalu didasarkan pada

pertimbangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan kinerja dan hasil program yang optimal.

#### 4. Pengamatan (Observasi)

Kegiatan observasi dalam PTK dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksapeserta didikan atau dikenakan terhadap peserta didik.

#### 5. Refleksi (Reflections)

Pada dasarnya kegiatan refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan, Dalam kegiatan ini, peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasilhasil atau dampak dari tindakan.

### **3.9 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang akan diperlukan. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan data kuantitatif dan kualitatif yang di interpretasikan dalam bentuk uraian. Data kuantitatif

merupakan data yang diambil dalam bentuk angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Sedangkan data kualitatif merupakan data yang dikumpulkan lebih bersifat kualitatif dan penyajiannya lebih bersifat deskriptif. Dalam penelitian ini, jenis data yang diambil adalah data kuantitatif dan kualitatif.

a. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua data yaitu:

1) Data Kualitatif

Data Kualitatif berisi kalimat penjelasan yang diambil dari hasil observasi peneliti pada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil pengamatan observer pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti dianalisis dengan deskripsi persentase dan dikelompokkan berdasarkan kategori.

2) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif berupa angka-angka yang diambil dari hasil evaluasi setelah diadakan pembelajaran diolah dengan menggunakan teknik deskriptif persentase. Nilai dianalisis berdasarkan pencapaian siswa yakni nilai tertinggi, terendah, jumlah, rerata kelas, dan ketuntasan. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa pengamatan atau observasi pelaksanaan pembelajaran, angket, lembar wawancara, lembar free test dan post test, serta foto kegiatan pembelajaran

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

**a. Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung pada suatu kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Dari pengamatan, akan mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat re-checking atau pembuktian terhadap informasi/keterangan yang diperoleh sebelumnya. Observasi ini dilakukan oleh peneliti selama penelitian untuk mengoptimalkan data mengenai penggunaan media pembelajaran kahoot pada pelajaran PAK untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDK Santa Clara Surabaya.

**b. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilaksanakan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atau pertanyaan tersebut. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam merupakan cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan, dengan maksud

mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran kahoot pada pelajaran PAK untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDK Santa Clara Surabaya.

### **3.10 Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun oleh peneliti pada langkah sebelumnya, peneliti kemudian membuat instrumen penelitian yang terdiri dari item pertanyaan yang mengacu pada indikator atau sub aspek yang telah ditentukan. Adapun Instrumen pendukung dalam Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah angket motivasi yang nantinya akan diisi oleh siswa-siswi kelas V yang berisi pernyataan Sangat Setuju, Setuju, Cukup, Tidak Setuju dan sangat Tidak Setuju. Adapun Instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu :

a. Instrumen Non Tes

1. Lembar Observasi

Observasi sangat mendukung data pokok yang mengungkap aktivitas siswa. Observasi dimaksudkan untuk melakukan sebuah pengukuran secara langsung yang bertujuan untuk mengetahui kegiatan siswa dan guru dalam kegiatan belajar dengan menggunakan model Problem Based Learning. Lembar observasi yang digunakan yaitu lembar lembar observasi guru.

**LEMBAR WAWANCARA OBSERVER SEBELUM PEMBELAJARAN**

Nama Observer : Reginaldus Ersan S.H.  
Peneliti : Rafael Boas D.P.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut Bapak/Ibu seberapa pentingkah motivasi belajar dalam pelajaran pendidikan Agama Katolik	Sangat penting
2	Apakah Bapak/Ibu lakukan supaya anak-anak dapat memiliki motivasi belajar dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik ?	Gesek dan lagu, game dan Penulisan video <del>ke katolik</del>
3	Menurut bapak/ibu apa penyebab kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik ?	Metode Caramasih yang panjang
4	Menurut Bapak/Ibu apakah aplikasi kahoot menjadi salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik ?	Iya <del>cukup</del> cukup bagus
5	Menurut bapak/ibu cara apa yang harus digunakan agar siswa termotivasi dalam belajar?	Melalui game, gesek dan lagu video

## 2. Lembar Angket siswa

Angket adalah instrumen penelitian, yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden yang berhubungan dengan pertanyaan riset pemarkas. Angket memiliki kelemahan tertentu, seperti adanya kemungkinan pemilihan jawaban acak oleh responden tanpa membaca pertanyaan dengan benar.

Nama Siswa : *Cassandra Crestentia*  
Kelas : *VD/06*

No	Pernyataan	Jawaban					Jumlah Skor
		(SS)	(S)	(C)	(TS)	(STS)	
1	Saya senang bisa belajar Pendidikan agama katolik menggunakan aplikasi kahoot	✓					
2	Ketika mendapatkan nilai jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi	✓					
3	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai bagus	✓					
4	Saya lebih termotivasi dalam belajar ketika saya belajar dengan aplikasi kahoot	✓					
5	Saya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru		✓				
6	Saya tidak malu bertanya kepada guru jika tidak paham saat belajar Pendidikan agama katolik	✓					
7	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal agama katolik yang diberikan Guru melalui aplikasi kahoot	✓					
8	Saya belajar Pendidikan agama katolik dengan sungguh-sungguh untuk menambah ilmu pengetahuan saya	✓					

### 3.11 Teknik Analisis Data

Merupakan metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami. Teknik analisis data ini berupa analisis tes hasil belajar, dan observasi. Pengumpulan data di atas akan dianalisis secara kuantitatif berupa angka kemudian dikonversikan menjadi kualitatif

berupa informasi yang berbentuk kalimat. Menganalisis data hasil tes siswa melalui penskoran, skor setiap siswa ditentukan oleh jumlah jawaban yang benar. Menganalisis data hasil tes siswa melalui penskoran, skor setiap siswa ditentukan oleh jumlah jawaban yang benar.

### 3.12 Instrument Skor Motivasi Belajar Siswa

Skor motivasi diperoleh dari angket yang di isi oleh siswa, Dalam angket tersebut berisi 10 pernyataan dan terdapat 5 pilihan jawaban yang terdiri dari Sangat setuju, Setuju, Cukup, Tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan tingkat motivasi yang terdiri dari:

<b>Tingkat Motivasi</b>	<b>Kategori</b>
86%-100%	Sangat Baik
76%-85%	Baik
60%-75%	Cukup
55%-59%	Kurang
$\leq 54\%$	Kurang Sekali

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil penelitian

##### 4.1.1 Diskripsi Motivasi belajar pada Pra Siklus

Dalam penelitian Pra Siklus ini dilakukan oleh peneliti pada kamis 10 Agustus 2023 Peneliti melakukan pengamatan atau observasi kelas selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas V dengan jumlah siswa 30 dengan hasil observasi yang penulis amati beberapa siswa mengantuk dan malas saat proses pembelajaran berlangsung. Ada siswa yang sibuk bermain dengan teman dan bahkan ribut sendiri . Kondisi awal ini di timbulkan oleh Guru yang menggunakan metode ceramah dan atau metode *student center* justru membuat siswa mengantuk dan sibuk dengan aktivitasnya sendiri metode ceramah yang dilakukan memberikan suasana pembelajaran yang terkesan biasa saja. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengamati dan menilai hasil motivasi siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

**Gambar 4.1.1 Tabel Rata-rata Motivasi Belajar Siswa tahap Pra Siklus**

No	Nama	Skor Motivasi Siswa	Presentase	Kategori
1.	AF	40	80%	BAIK
2.	AN	41	82%	BAIK
3.	AC	41	82%	BAIK
4.	AC	29	58%	KURANG

5.	AA	41	82%	BAIK
6.	CC	46	92%	SANGAT BAIK
7.	CH	46	92%	SANGAT BAIK
8.	EO	40	80%	BAIK
9.	GB	44	88%	SANGAT BAIK
10.	GR	42	84%	BAIK
11.	GA	43	86%	SANGAT BAIK
12.	GE	43	86%	SANGAT BAIK
13.	IM	37	74%	CUKUP
14.	JD	33	66%	CUKUP
15.	JJ	43	86%	SANGAT BAIK
16.	KA	42	84%	BAIK
17.	LD	37	74%	CUKUP
18.	ME	28	56%	KURANG
19.	MF	38	76%	BAIK
20.	MA	34	68%	CUKUP
21.	MK	42	84%	BAIK
22.	ML	42	84%	BAIK
23.	MN	41	82%	BAIK
24.	NP	38	76%	BAIK
25.	NC	40	80%	BAIK
26.	NE	41	82%	BAIK
	Rata-Rata	<b>39,6%</b>		<b>BAIK</b>

**Sumber : Hasil data penelitian 10 Agustus 2023**

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh kategori Kurang Baik sebanyak 2 siswa, kategori Cukup Baik sebanyak 4 siswa, kategori Baik sebanyak 14 siswa serta kategori sangat baik sebanyak 6 siswa dengan rata-rata yang termasuk dalam kategori Baik Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa masih terdapat siswa yang memperoleh skor motivasi dengan kategori kurang baik sehingga perlu adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan agama katolik. Oleh karena itu, peneliti hendak menerapkan metode pembelajaran berbasis game dengan aplikasi kahoot sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

#### **4.1.2 Deskripsi Tindakan Pelaksanaan Siklus I**

Penelitian siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan yang dilaksanakan pada 14 Agustus 2023 Materi yang digunakan dalam penelitian Siklus I ini adalah “Daud Sang Pemimpin”.

### **4.1.3 Perencanaan**

Pada Tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

1. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran yang dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru yaitu tentang Daud sang pemimpin. RPP yang disusun disesuaikan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas yang kemudian akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDK Santa Clara Surabaya khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.

2. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

Pada penelitian siklus I media yang digunakan adalah media pembelajaran Kahoot. Peneliti membuat pertanyaan dan jawaban dari materi yang akan disampaikan pada siklus I. Materi pembelajaran pada siklus I yaitu tentang Daud Sang Pemimpin. Materi tersebut dijabarkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan singkat kemudian ditulis dalam desain dengan warna dan gambar yang menarik. Pada siklus I media yang digunakan yaitu media pembelajaran Kahoot dengan jenis pertanyaan kuis.

### 3. Menyusun lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas. Lembar observasi ini disusun oleh peneliti dan selanjutnya dikonsultasikan dengan pembimbing.

#### **4.1.4 Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 14 bulan Agustus tahun 2023. Pertemuan siklus I dengan alokasi waktu 1 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan dalam siklus I dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV sub tema Daud Sang pemimpin (Tokoh-tokoh khusus perjanjian lama). Adapun Pelaksanaan tindakan dalam pertemuan siklus I sebagai berikut :

##### 1. Kegiatan Awal

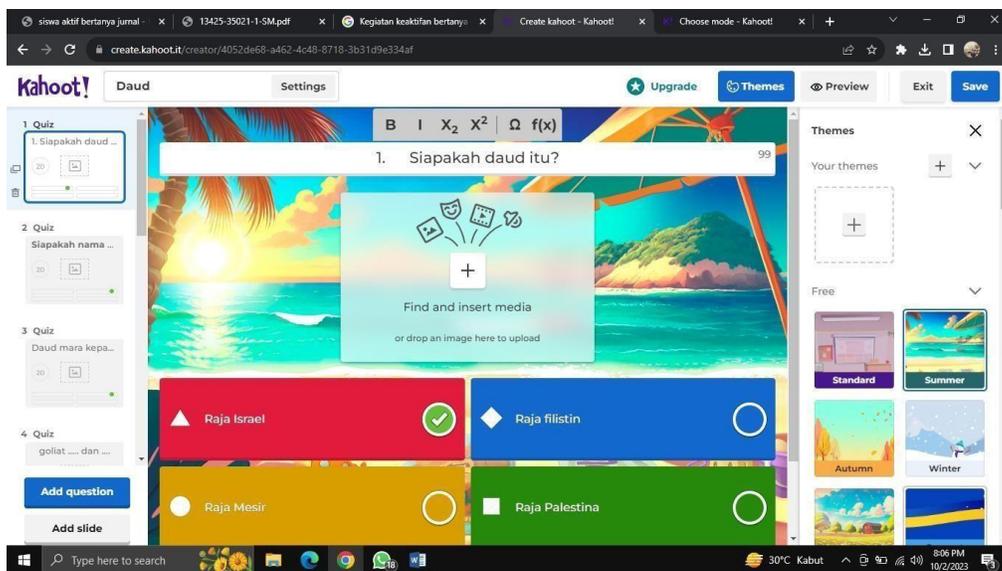
Kegiatan awal diawali dengan guru menyampaikan salam terlebih dahulu “Selamat Pagi, anak-anak”, “bagaimana kabar hari ini?”. Doa Pembuka mengawali kegiatan pembelajaran sudah dilakukan bersama sebelum pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yaitu di mata pelajaran pertama. Kemudian Guru memberi intruksi kepada siswa untuk tepuk semangat agar anak-anak semakin semangat.

## 2. Kegiatan Inti

Guru memberikan waktu bagi siswa menyiapkan buku paket dan buku tulis Pendidikan Agama Katolik. Kemudian guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuka buku paket sub materi tentang Daud pemersatu Bangsa.. " Selanjutnya Guru mulai menjelaskan materi tentang Daud sang pemimpin melalui PPT power point yang ditampilkan di LCD. Siswa dengan antusias menjawab bahwa raja Daud adalah penanti raja Saul. Kemudian, Guru bertanya lagi apa yang dilakukan Daud untuk mengalahkan goliat? Siswa menjawab dengan antusias Dengan cara melempar batu Guru bertanya kepada siswa tentang materi Daud tersebut guru " anak-anak, Apa yang kalian lakukan jika bertemu goliat?" ada siswa yang menjawab " Saya lari pak, ada juga yang bingung dan masih banyak jawaban lainnya. Guru menyimpulkan arti dari Daud raja pemersatu Bangsa yaitu karena daud menyatukan banyak bangsa termasuk bangsa Israel yang sempat jatuh dalam dosa karena mereka menyembah berhala. Kemudian, guru bertanya kepada siswa tindakan apa yang mencerminkan menyembah beralah pada zaman sekarang? Siswa menjawab menyembah harta benda, beralah kepada manusia. Guru menarik kesimpulan bahwa anak anak sudah memahami tentang Daud raja pemersatu bangsa. Guru melihat bahwa situasi kondusif sehingga di tengah proses pembelajaran guru menerapkan media pembelajaran kahoot dan memerintahkan mereka untuk join

melalui kode game yang sudah disediakan, Anak-anak tampak antusias mengikuti pembelajaran melalui aplikasi kahoot tersebut.

Siswa juga mengisi angket motivasi belajar yang dirasakan selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mengisi dengan jujur sesuai yang dirasakannya selama ini.



**Gambar 4.1.2 Penerapan Aplikasi Kahoot Siklus I**

### 3. Kegiatan Akhir

Guru memberikan kesimpulan/mencocokkan jawaban pada proses pembelajaran hari ini tentang raja Daud yang berani melawan goliat siswa sangat antusias dan Guru juga memberikan apresiasi kepada anak-anak yang juara 1,2,3 dalam permainan kahoot. menutup kegiatan dengan berdoa dan salam penutup.



**Gambar 3.1.2 Diagram perbandingan Pra Siklus & Siklus I**

Berdasarkan diagram diatas terdapat peningkatan motivasi belajar antara Pra siklus dan Siklus I

#### 4.1.2 Tabel observasi guru Siklus I

Nama Guru	PERNYATAAN															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Reginaldus	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	63
Erson S,Fil																

#### 5. Observasi

Selama kegiatan pelaksanaan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi terhadap penerapan aplikasi kahoot yang telah di isi oleh guru, Berikut Hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung pada Siklus I

## A. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

**Pernyataan 1** Guru menilai Setuju dengan pernyataan siswa aktif memperhatikan penjelasan guru.

Siswa dengan memperhatikan penjelasan guru siswa akan memahami materi pelajaran yang disampaikan Siswa ketika di dalam kelas memperhatikan penjelasan Guru di kelas. Dalam menjelaskan seorang guru juga harus bisa menarik perhatian siswa agar siswa aktif memperhatikan pembelajaran, yang disampaikan. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Sanaky (2013: 5) yang mengatakan bahwa Interaksi sebagai bagian dari proses belajar siswa dan guru dalam pembelajaran dimana terjadi hubungan timbal balik diantara keduanya. Seorang guru yang baik merupakan figure yang dapat memberikan umpan balik yang bersifat positif pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Guru tersebut memiliki cara mengajar yang dapat menarik perhatian siswa. Cara mengajar guru yang monoton akan menimbulkan kebosanan pada siswa dan sebaliknya pembelajaran yang menarik diperlukan agar siswa tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru. Perhatian siswa dalam pembelajaran dapat terpusat salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. manfaat media pembelajaran salah satunya adalah pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

**Pernyataan 2** Guru menilai Setuju Siswa aktif bertanya pada guru mengenai materi yang belum di pahami.

Sebagai seorang siswa jika ada materi yang belum dipahami harus aktif bertanya kepada guru. Di Dalam kelas siswa aktif dalam bertanya kepada Guru tentang materi yang diberikan yaitu materi tentang daud sang pemimpin ketika di dalam kelas. Kegiatan keaktifan bertanya merupakan keaktifan yang dimiliki individu untuk memperoleh suatu keterangan dari seseorang Menurut Astuti (2019:30) Memberikan pertanyaan merupakan pemikiran yang dimiliki individu, keaktifan bertanya dapat mendorong kemampuann siswa untuk berpikir.

Dalam proses pembelajaran, keaktifansiswa dalam bertanya meruapakn suatu hal yang penting, karena siswa dapat langsungmengetahui informasi yang menurut siswa belum mengerti dengan mengajukan pertanyaan siswa menjadi lebih paham dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru.

**Pernyataan 3** Guru menilai setuju bahwa siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu, Dalam mengerjakan Tugas yang diberikan oleh guru siswa juga tepat waktu.

Sebagai seorang siswa sudah merupakan kewajiban mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu itu merupakan bentuk tanggung jawab dan kedisiplinan seorang siswa. Siswa-siswi SDK Santa Clara selalu tepat waktu dalam mengerjakan tugas-tugas

yang diberikan oleh guru. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Gunarsa (Tria Melvin, 2017: 6) dia menatakan bawa mengemukakan ciri-ciri disiplin belajar sebagai berikut:

- a. Taat, terdiri dari disiplin terhadap jam pelajaran,
- b. Tanggung jawab, terdiri dari kepatuhan terhadap jam pelajaran. Tanggung jawab, terdiri dari kepatuhan terhadap aturan sekolah,
- c. Komitmen, terdiri dari kesetiaan terhadap materi pelajaran,
- d. Efektif, terdiri dari keteraturan penggunaan waktu
- e. Kerja sama terdiri dari ketertiban dalam proses pembelajaran.

**Pernyataan 4** Guru menilai sangat setuju bahwa sebagai seorang siswa harus bisa memannfaatkan waktu yang ada dengan baik untuk berdiskusi dengan teman ataupun dengan guru

Anak-anak juga berdiskusi dengan teman ataupun Guru tentang pelajaran. Hal ini selaras dengan yang disampaikan Andrew Ho (2002:66) bahwa "Perbedaan yang paling nyata antara orang yang sukses dan gagal dapat dilihat dari cara mereka memanfaatkan waktu. Siswa sebagai seorang pelajar seharusnya dapat memanfaatkan waktu di setiap kesempatan senantiasa memanfaatkan waktu untuk belajar baik di rumah maupun di sekolah. Untuk itu, perlu diperhatikan waktu yang tersedia agar digunakan secara efektif dan efisien. Siswa siswi di SDK Santa Clara khususnya kelas

V banyak memanfaatkan waktu yang ada untuk membaca materi. Menurut Darminto (2001:164), waktu adalah “kesempatan yang tersedia”. Bagi orang yang rajin dan mempunyai tujuan hidup yang jelas, waktu adalah sesuatu yang sangat berharga, mereka tidak akan membuang waktu sia-sia tetapi justru menggunakannya dengan lebih bijaksana.

**Pertanyaan 5** Guru menilai setuju dengan siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.

Siswa dalam mencari sumber jawaban anak-anak juga aktif membaca buku. “Membaca buku merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan”. Sudut pandang inilah yang berusaha diangkat oleh penulis, perubahan sudut pandang adalah hal pertama yang harus pelajar lakukan untuk masuk dalam dunia membaca dan mengubah persepsi membaca buku merupakan kebiasaan pelajar yang harus dibiasakan.

**Pernyataan 6** Guru menilai sangat setuju dengan pernyataan bahwa Siswa aktif berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Siswa di dalam kelas juga aktif berdiskusi dengan teman dalam menyelesaikan tugasnya di kelas. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Sardiman, (2001:98) Macam aktifitas siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama adalah aktifitas fisik dan yang kedua adalah aktifitas psikis. Keaktifan belajar siswa

merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

**Pernyataan 7** Guru menilai setuju dengan pernyataan siswa tekun mengerjakan tugas yang diberikan

Hal itu merupakan bentuk motivasi belajar. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan Sanjaya (2010:249) bahwa proses pembelajaran yang motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

**Pernyataan 8** Guru menilai setuju atas pernyataan siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas.

Siswa juga semangat dan tidak menyerah dan tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas. Hal ini selaras dengan pendapat (Kasali, 2010:1) yang mengatakan hakikat pantang menyerah dan ulet adalah perjuangan yang tangguh penuh

semangat, tidak putus asa, tidak mudah menyerah dan pantang berputus asa menghadapi kesulitan sampai kesulitan tersebut teratasi.

**Pernyataan 9** Guru menilai setuju bahwa siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan.

Rasa percaya diri harus ditumbuhkan dalam diri siswa agar tidak malu ketika mengalami kegagalan dan mampu bangkit lagi serta percaya diri. Anak-anak SD Santa Clara juga tidak malu ketika mengalami kegagalan di kelas. Hal ini selaras dengan Lauster (1997:4) yang mengatakan bahwa “percaya diri mempengaruhi sikap hati-hati, ketidaktergantungan, ketidakserakahan, toleransi dan cita-cita.” Kepercayaan diri mempengaruhi banyak hal yang mendasar pada kepribadian seseorang. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri akan berhati-hati dalam bertindak dan mengambil keputusan. Keyakinan terhadap kemampuan diri akan menimbulkan rasa kemandirian dan tidak ketergantungan terhadap orang lain juga menjadikan seseorang menjadi tidak egois serta lebih toleran.

**Pernyataan 10** Guru menilai setuju bahwa siswa mengerjakan soal di kelas siswa dapat mengkaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Hal ini sependapat dengan (Prमितasari, 2011:211) Keberhasilan dalam belajar, selain menggunakan pendekatan dan metode yang tepat juga membutuhkan motivasi siswa untuk belajar. Jika siswa memiliki motivasi, dan bersemangat dalam

pembelajaran maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar diantaranya dengan memberikan variasi dalam metode pembelajaran dan dengan mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

**Pernyataan 11** Guru menilai Setuju bahwa siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil.

Anak-anak juga peduli terhadap temannya yang belum selesai dalam mengerjakan tugas dengan saling membantu. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak mungkin bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hubungan dengan yang lainnya. Di zaman globalisasi ini atau biasa disebut dengan zaman modern menyebabkan semakin menipisnya empati pada diri tiap individu. Semakin modern dunia semakin tinggi pula egoisme pada tiap individu, sehingga kepedulian terhadap sesama sangat jarang dilakukan. Kenyataan yang ada sekarang ini cinta terhadap manusia semakin menipis sehingga tidak adanya kepedulian terhadap sesama. Individu zaman sekarang ini lebih disibukkan dengan cintanya.

**Pernyataan 12** Guru menilai Sangat setuju bahwa siswa dalam mengerjakan sesuai dengan kemampuannya.

Siswa mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Sebagai seorang siswa sudah seharusnya mengerjakan tugas sesuai kemampuan tidak perlu dipaksakan dan dengan penuh rasa tanggung jawab. Seperti yang telah dikemukakan diatas, metode pemberian tugas ini memiliki banyak sekali manfaatnya salah satunya adalah dapat menumbuhkan karakter tanggungjawab pada peserta didik. Menurut Hasan dalam Rahayu (2016:97) menyatakan bahwa tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri.

**Pernyataan 13** Guru menilai setuju bahwa sebagai seorang siswa harus percaya diri saat di kelas.

Sebagai seorang siswa percaya diri adalah hal yang sangat penting. Siswa-siswi dalam mengerjakan soal penuh dengan rasa percaya diri. Hal ini selaras dengan Konseling (2005:87), percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri. Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis,

bahkan ketika Jurnal Edueksos Vol. VIII No. 2, Desember 2019 74 The journal of social and economics education harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya

**Pernyataan 14** Guru menilai setuju bahwa siswa berani menyampaikan pendapat di kelas.

Sebagai seorang siswa memang dituntut untuk berani menyampaikan pendapat di kelas beberapa anak-anak sudah berani menyampaikan pendapatnya. Hal ini selaras dengan yang dikatakan mengungkapkan bahwa kemampuan mengemukakan pendapat adalah kemampuan menyampaikan gagasan atau pikiran secara lisan yang logis, tanpa memaksakan kehendak sendiri serta menggunakan bahasa yang baik. Kemampuan mengemukakan pendapat yang dikuasai siswa diharapkan akan membantu memperoleh hasil belajar yang optimal. Apabila siswa tidak memiliki kemampuan mengemukakan pendapat, dikhawatirkan siswa akan mengalami berbagai gangguan dan hambatan dalam mencapai keberhasilan belajarnya. Hal tersebut dapat dianggap sebagai suatu hambatan bagi siswa untuk berhasil dalam belajar karena kemampuan mengemukakan pendapat akan menunjukkan kemampuannya dalam berpikir.

**Pernyataan 15** Guru menilai setuju bahwa siswa mampu mempertahankan pendapatnya.

Sebagai seorang siswa SD memang tidak mudah mempertahankan sebuah pendapat yang disertai alasan kuat namun tak sedikit siswa yang berani mempertahankan pendapatnya. Hal ini selaras dengan Piaget dalam Santrock, (2007:245) Berani tampil mengemukakan pendapat sebagai bentuk pencapaian perkembangan kognitif mengemukakan bahwa terdapat empat tahap perkembangan kognitif pada masa remaja awal yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal. dalam Yamin, (2008:66) memandang bahwa perkembangan berpikir terjadi karena adanya perkembangan dialog yang kooperatif antara anak dengan anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan lebih. Pengertian tersebut dapat ditransfer di dalam pembelajaran di kelas yaitu diharapkan dapat terjadi dialog kooperatif antara guru dengan siswa utamanya dalam mengemukakan pendapatnya.

Adapun perolehan skor motivasi belajar siswa siklus I sebagai berikut :

**Tabel 4.1.3 Tabel rata-rata motivasi belajar siswa siklus I**

NO	NAMA	SKOR MOTIVASI	PRESENTASE	KETERANGAN
1	AA	42	84%	BAIK
2	CC	47	94%	SANGAT BAIK

3	CH	46	92%	SANGAT BAIK
4	EO	40	80%	BAIK
5	GB	43	86%	SANGAT BAIK
6	GR	44	88%	SANGAT BAIK
7	GA	45	90%	SANGAT BAIK
8	GE	44	88%	SANGAT BAIK
9	IM	42	84%	BAIK
10	JD	45	90%	SANGAT BAIK
11	JT	48	96%	SANGAT BAIK
12	KA	42	84%	BAIK
13	LD	41	82%	BAIK
14	ME	43	86%	SANGAT BAIK
15	MF	41	82%	BAIK
16	MA	40	80%	BAIK
17	MK	47	94%	SANGAT BAIK
18	ML	46	92%	SANGAT BAIK
19	MN	48	96%	SANGAT BAIK
20	NP	43	86%	SANGAT BAIK
21	NC	43	86%	SANGAT BAIK
22	NE	44	88%	SANGAT BAIK
23	OS	40	80%	BAIK
24	PE	40	80%	BAIK
25	PE	38	76%	BAIK
26	RW	45	90%	SANGAT BAIK
	<b>RATA-RATA</b>	<b>44,3%</b>		<b>SANGAT BAIK</b>

Berdasarkan tabel tersebut hasil skor motivasi belajar siswa pada siklus I memaparkan data bahwa pada siklus I siswa kelas V yang memperoleh skor motivasi belajar siswa dalam kategori sangat baik terdapat 16 siswa. Sedangkan terdapat 10 siswa memperoleh skor motivasi belajar baik. Hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa siswa kelas V memperoleh skor motivasi belajar  $\geq 76\%$  yaitu Hal tersebut sudah memenuhi standart indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 88 % siswa Berikut analisis data siklus I

Berdasarkan diagram diatas terjadi peningkatan Motivasi Belajar siswa dari Siklus I ke siklus II

#### **A. Analisis Data Pertemuan Pertama ( 14 Agustus 2023)**

Secara umum pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada siklus pertama dengan menggunakan *kahoot* telah berlangsung dengan tertib dan baik.. Hal ini sesuai dengan analisis peneliti

**Pernyataan 1** Bahwa siswa senang bisa belajar PAK menggunakan kahoot. Pendidikan Agama Katolik adalah suatu pelajaran yang mengutamakan pengetahuan dan keterampilan dengan menggumuli, menginterpretasikan hidup dalam terang ajaran iman Katolik. Komisi Kateketik KWI, (2001: 12). Menurut Heryatno (2008: 23), yang ditulis dan bersumber dari buku VOCAT, Pendidikan Agama Katolik adalah proses pendidikan dalam iman yang diselenggarakan oleh Gereja, sekolah, keluarga, dan kelompok jemaat lainnya untuk membantu naradidik agar semakin beriman kepada Tuhan Yesus Kristus sehingga nilai-nilai kerajaan Allah sungguh terwujud di tengah-tengah hidup mereka. Aplikasi kahoot diimplementasikan berbasis game, sehingga memberi banyak manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap ubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan. Irwan Hamdi (2019:98) menyatakan mengapa assesmen dengan permainan menjadi menarik, yaitu : Pertama Atraktif, sebab peserta

didik akan lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangat disukai yaitu pola permainan. Kedua kebaruan, karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. Ketiga suasana rileks dan menyenangkan, karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik, Keempat mengeliminir kebosanan, karena variasi permainan dan pola pembelajaran.

**Pernyataan 2** Bahwa siswa sangat tidak setuju ketika mendapatkan nilai jelek mudah menyerah.

Siswa menunjukkan kerja keras dengan berusaha sungguh-sungguh mengerjakan tugas untuk mendapatkan nilai yang baik dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik. Selaras dengan pendapat Mirhan dan Jusuf (2016: 86-87) bahwa kerja keras adalah berusaha dengan sepenuh hati dengan sekuat tenaga untuk berupaya mendapat keinginan pencapaian hasil yang maksimal.

**Pernyataan 3** Bahwa siswa antusias belajar lebih giat lagi untuk mendapatkan nilai bagus.

Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan Irwan et al. (2019:28) juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kahoot dapat menumbuhkan minat belajar siswa dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan

pada akhirnya prestasi belajarnya pun meningkat. Kemudian dikatakan bahwa media pembelajaran *kahoot* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa

**Pernyataan 4** Siswa lebih termotivasi belajar menggunakan aplikasi *kahoot*.

Hal ini sependapat dengan Koesnandar (2006:37) Dengan menggunakan aplikasi Kahoot ini diharapkan dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Menggunakan permainan Kahoot meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. bahwa penggunaan teknologi membantu pembelajar memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan seterusnya. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot, dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan *Kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Kesimpulannya, media pembelajaran *Kahoot*, sangat menarik, mengasyikkan, dan membuat siswa nyaman dengan aktivitasnya, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan mudah memahami materi yang disampaikan guru sehingga tercapai kompetensi pembelajaran.

**Pernyataan 5** Bahwa siswa sangat setuju mendengarkan dengan jelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa antusias menjawab dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru yang termasuk dalam aktivitas mendengarkan dalam proses pembelajaran.

**Pernyataan 6** Bahwa siswa tidak malu bertanya kepada guru saat tidak paham.

Kahoot tidak hanya menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan tetapi juga melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media *kahoot* mudah digunakan dan bermanfaat baik guru maupun siswa. *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur berupa game kuis. *Kahoot* termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dikarenakan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest. Aplikasi kahoot dapat diakses pada telepon genggam sehingga memudahkan siswa dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun.

**Pernyataan 7** Bahwa siswa tertarik menyelesaikan soal agama yang diberikan oleh guru dengan aplikasi kahoot.

Hal ini sependapat dengan Ibram (2018,3) yang mengatakan *Game* merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang

dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan. *Game based learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain dengan menggunakan aplikasi permainan atau game untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut penulis model ini sangat cocok diterapkan bagi generasi digital. *Game based learning* juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran berbasis game elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk berksperimen menakhluikkan tantangan

**Pernyataan 8** Bahwa siswa belajar PAK untuk menambah ilmu pengetahuan

Pendidikan Agama Katolik pada dasarnya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk membangun hidup yang semakin beriman. Membangun hidup beriman Kristiani berarti membangun kesetiaan pada Injil Yesus Kristus, yang memiliki keprihatinan tunggal, yakni Kerajaan Allah. Kerajaan Allah merupakan situasi dan peristiwa penyelamatan, situasi dan perjuangan untuk perdamaian dan keadilan, kebahagiaan dan kesejahteraan, persaudaraan dan kesetiaan, kelestarian lingkungan hidup, yang dirindukan oleh setiap orang dari pelbagai agama dan kepercayaan.

**Pernyataan 9** Bahwa siswa lebih mudah memahami materi dengan aplikasi kahoot.

Hal ini sependapat dengan Huda (2014:197) Penggunaan *Game Based Learning* ini menggunakan Pendekatan Kolaboratif dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament merupakan suatu pendekatan kooperatif untuk membantu peserta didik untuk mereview dan menguasai materi pelajaran. Model ini akan membentuk kelompok belajar secara random dan heterogen, yang kemudian peserta didik akan mempelajari materi bersama anggota kelompoknya. Barulah peserta didik akan diuji kemampuannya secara individual melalui game akademik yang menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Ketika guru memanfaatkan metode permainan dalam belajar harus sesuai dengan karakteristik siswa, selain itu metode ini juga bisa digunakan agar siswa bisa berinteraksi dengan siswa lainnya, kegiatan ini akan bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal.

**Pernyataan 10** Bahwa siswa suka permainan kuis dalam kahoot karena menambah motivasi belajar.

Sependapat dengan Ahmad (2007:128) Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi 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. Dalam siklus II akan menekankan pengembangan proses pembelajaran sebagai peningkatan kembali perhatian siswa. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus I sudah memenuhi standart indikator keberhasilan yang selanjutnya akan melakukan pengembangan motivasi belajar siswa.

#### 4.1.5 Refleksi Siklus I

Pada pertemuan siklus I, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pada siklus I. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat selama proses tindakan siklus I serta dapat dijadikan sebagai acuan di pelaksanaan pada siklus II. Adapun refleksi dari siklus I dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.1.4 Tabel Refleksi, Rekomendasi dan Tindak Lanjut Siklus I**

Hasil Refleksi	Rekomendasi	Tindak Lanjut
Materi yang digunakan oleh peneliti adalah materi dalam semester II Masih terdapat 16 siswa yang memperoleh kategori motivasi belajar Sangat baik, sedangkan 14	Menyederhanakan materi selanjutnya terlebih bahasa serta contoh yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.	Peneliti mengoptimalkan kembali penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam proses pembelajaran. Sehingga indikator

Hasil Refleksi	Rekomendasi	Tindak Lanjut
<p>siswa memperoleh kategori Baik.</p>	<p>Guru dapat menumbuhkan kembali motivasi terhadap siswa melalui proses pembelajaran yang menarik. Penerapan Kahoot dapat melibatkan siswa untuk menunjukkan minat semangat dan ketekunan tinggi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan prinsip motivasi. Guru dapat memberikan latihan-latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa. Prinsip ini cukup penting sebagai alat ukur guru dalam kemajuan pembelajaran yang telah</p>	<p>keberhasilan motivasi belajar akan meningkat( dengan memanfaatkan fitur kahoot yang berbeda.</p>

Hasil Refleksi	Rekomendasi	Tindak Lanjut
	di capai oleh siswa dan memicu siswa untuk mendapat nilai yang baik.	

Berdasarkan diagram diatas terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada Siklus I dan Siklus I

#### **4.1.6 Deskripsi Pelaksanaan Siklus II**

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 16 Agustus 2023 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Agustus 2023. Materi yang digunakan pada siklus II adalah materi tentang Salomo raja yang bijaksana.

#### **4.1.7 Perencanaan**

Pada Tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

1. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran yang dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru yaitu tentang Salomo raja yang bijaksana. RPP yang disusun disesuaikan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan

model pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas yang kemudian akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDK Santa Clara Surabaya khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

2. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

Pada penelitian siklus II media yang digunakan adalah media pembelajaran Kahoot. Peneliti membuat pertanyaan dan jawaban dari materi yang akan disampaikan pada siklus II. Materi pembelajaran pada siklus II yaitu tentang Salomo raja yang bijaksana. Materi tersebut dijabarkan dalam bentuk pilihan ganda (kuis) kemudian anak-anak menjawab kuis tersebut.. Pada siklus II media yang digunakan yaitu media pembelajaran Kahoot dan juga Video tentang Raja Salomo membangun Kerajaan Allah.

3. Menyusun lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas Lembar observasi ini disusun oleh peneliti dan selanjutnya dikonsultasikan dengan pembimbing

#### **4.1.8 Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 bulan

Agustus tahun 2023. Pertemuan siklus II dengan alokasi waktu 1 x 70 menit. Pelaksanaan tindakan dalam siklus II dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas V sub tema Salomo Raja yang bijaksana (toko-toko perjanjian lama). Pelaksanaan tindakan sebagai berikut :

#### 1. Kegiatan Awal

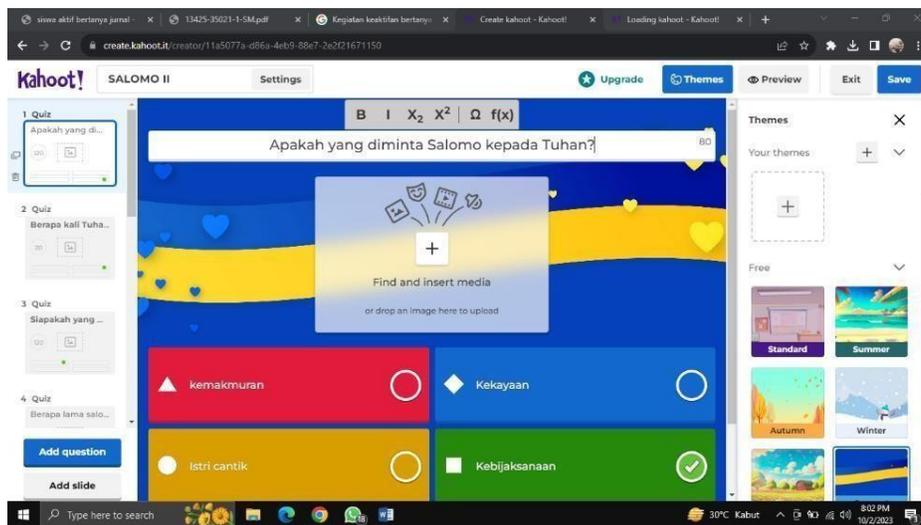
Pertemuan Siklus II dilakukan pada jam 09.40 sampai 10.50 WIB. Pembelajaran dimulai dengan ucapan selamat pagi yang di sampaikan oleh Guru terhadap siswa. Guru memberi sapaan yang khas yaitu "Selamat Pagi" siswa menjawab "Pagi, Pagi, Pagi, Yess' dengan bantuan gerakan tangan kanan di angkat ke atas. Setela itu berdoa sebelum memulai pelajaran dan juga ice breaking gerak dan lagu

#### 2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan tentang materi hari ini yaitu tentang Raja salomo Guru bertanya kepada siswa " apa yang salomo minta kepada Tuhan?" siswa antusias menjawab kebijaksanaan, Guru menyimpulkan bahwa raja salomo meminta kebijaksanaan kepada Tuhan untuk memimpin bangsa Israel. Kemudian Guru menjelaskan tentang kebijaksanaan salomo yang digunakan untuk menyelesaikan perkara 2 orang ibu yan memperebutkan anak.

Guru juga mengajak siswa melihat video salomo yang membangun bait Allah. Guru bertanya kepada siswa “ Setelah melihat video tersebut apa yang dapat

kita teladani dari raja salomo?’’ siswa antusias menjawab ‘’ bersikap bijaksana’’. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang sudah antusias dalam menjawab Guru menarik kesimpulan bahwa dengan bijaksana kita dapat menyelesaikan masalah. Setelah itu guru menajak siswa untuk menjawab kuis di aplikasi kahoot. Siswa tampak lebih antusias dalam menjawab kuis karena pada siklus yang kedua ini guru menajak bermain kahoot pada awal dan akhir pelajaran. Setelah selesai bermain kahoot anak-anak lalu mengisi angket motivasi belajar.



**Gambar 4.1.6 Penerapan Aplikasi Kahoot Siklus II**

### 3. Kegiatan Penutup

Guru memberikan apresiasi kepada siswa dalam proses pembelajaran hari ini yang sangat antusias dan menyenangkan yang memperoleh juara 1,2,3 di game kahoot Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama

#### 4.1.5 Tabel Observasi oleh guru Siklus II

Nama Guru	PERNYATAAN															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Reginaldus	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	65
Erson S,Fil																

#### 4.1.9 Observasi

Observasi siswa dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran yang di sesuaikan dengan instrument motivasi belajar. Peneliti menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa. Proses observasi dilakukan oleh Peneliti bersama Guru Agama Katolik.

**Pernyataan 1** Guru menilai setuju dengan pernyataan siswa aktif memperhatikan penjelasan guru.

Siswa siswi SDK Santa Clara juga aktif dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini selaras dengan yang dikatakan (Mulyono,2002:19-20) Dalam proses pembelajaran terdapat tahap input, proses, output dan umpan balik. Umpan balik adalah segala informasi baik yang menyangkut keluaran maupun proses pembelajaran. Umpan balik ini diperlukan untuk memperbaiki masukan maupun proses pembelajaran. Akhirnya dari proses pembelajaran diperoleh hasil belajar yang dinyatakan sebagai output atau keluaran.

Output yang kurang bermutu atau belum memenuhi harapan, dapat dipengaruhi oleh input atau masukan yang kurang baik kualitasnya, guru dan personal yang kurang tepat, materi yang kurang tepat serta metode belajar yang kurang mendukung sehingga menyebabkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.

**Pernyataan 2** Guru menilai setuju Siswa aktif bertanya pada guru mengenai materi yang belum di pahami yaitu materi tentang salomo raja yang bijaksana

Sebagai seorang siswa jika ada materi yang belum dipahami harus aktif bertanya kepada guru. Hal ini selaras dengan yang dikatakan (Faradila, 2020:19) Proses pembelajaran aktif ditandai adanya siswa yang sering mengajukan pertanyaan, menuangkan gagasan, serta dapat berfikir kritis. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam keaktifan siswa pada saat pembelajaran, susasana yang aktif dan

kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran dapat menumbuhkan pengetahuan siswa semakin baik.

**Pernyataan 3** Guru menilai setuju bahwa siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu.

Siswa-siswi SDK Santa Clara Surabaya juga tepat waktu dalam mengerjakan tugas karena selalu menjunjung kedisiplinan. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Prayitno (1997:7) yang menyatakan keterampilan menyelesaikan tugas merupakan bagian dari proses pembelajaran, tujuan utamanya adalah membelajarkan siswa. Melalui tugas-tugas itu siswa dituntut untuk mengerjakannya dengan mencari bahan, mempelajari dan mengkaji lebih lanjut. Mengerjakan tugastugas tertentu dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan baru sesuai dengan materi tugas.

**Pernyataan 4** Guru menilai sangat setuju bahwa sebagai seorang siswa harus bisa memanfaatkan waktu yang ada dengan baik untuk berdiskusi dengan teman ataupun dengan guru.

Siswa-siswi bisa memanfaatkan waktu yang ada dengan baik. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Kurnia (2011:6) yang mengatakan waktu luang merupakan waktu di luar aktivitas wajib yang selalu dilakukan. Waktu ini dapat diisi dengan kegiatan yang positif misalnya melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan hobi atau aktivitas yang disenangi. Penggunaan dan pengaturan

waktu luang adalah salah satu cara efektif untuk meningkat kualitas belajar peserta didik.

**Pertanyaan 5** Guru menilai setuju dengan siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.

Sebagai seorang siswa membaca merupakan hal yang penting untuk menambah pengetahuan siswa. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan Susanto (2015: 89) yang mengatakan pendidikan di Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya. Karena itulah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di Sekolah Dasar tidak lepas dari kegiatan membaca. Dengan membaca, siswa dapat menguasai semua bidang studi yang dipelajari dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah

**Pernyataan 6** Guru menilai sangat setuju dengan pernyataan bahwa Siswa aktif berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Siswa dengan adanya metode diskusi dapat menyelesaikan tugas dengan cepat karena bisa saling membantu. Hal ini selaras dengan Semi (1993: 10) yang menyatakan bahwa diskusi adalah suatu percakapan yang terarah yang berbentuk pertukaran pikiran antara dua orang atau lebih secara lisan untuk mendapatkan kesepakatan atau kecocokan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi.

**Pernyataan 7** Guru menilai setuju dengan pernyataan siswa tekun mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa siswi SDK Santa Clara Surabaya sangat bersemangat dan tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Hal ini selaras dengan yang dikatakan Uno (2017:23) yang mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung salah satunya tekun mengerjakan tugas.

**Pernyataan 8** Guru menilai setuju atas pernyataan siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas.

Siswa siswi SDK Santa clara semangat dan tidak mudah putus asa Hal ini selaras dengan yang dikatakan Sardiman (2011:69) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Motivasi berperan khas dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Seseorang yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk belajar, menggali pengetahuan untuk belajar.

**Pernyataan 9** Guru menilai setuju bahwa siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan.

Sebagai seorang siswa sudah sewajarnya bila dalam belajar menemui kegagalan namun kita tidak perlu malu atas kegagalan tersebut. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Angelis (2005 : 20) “rendah diri, rasa malu, rasa takut melakukan sesuatu, frustrasi, perasaan cemas atau bahkan sikap agresif merupakan indikator dari kurang atau tidak adanya kepercayaan diri”. Gejala tidak percaya diri ini umumnya dianggap sebagai gangguan ringan karena tidak menimbulkan masalah besar. Disadari atau tidak, sebagian besar orang ternyata mengalami gejala tidak percaya diri seperti ini.

**Pernyataan 10** Guru menilai setuju bahwa siswa mengerjakan soal di kelas siswa dapat mengkaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagai seorang siswa sudah seharusnya bisa menerapkan dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Menurut Mikarsa (2007:27), hal yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah siswa belajar berdasarkan pengalaman yang relevan dan media pembelajaran diambil harus dari bahan yang konkrit sehingga dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

**Pernyataan 11** Guru menilai setuju bahwa siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil.

(Aditiya, 2016:89) mengatakan sudah seharusnya sebagai seorang siswa memiliki rasa kepedulian terhadap sesama teman hal ini juga dilakukan siswa-siswi SDK Santa clara Surabaya. Hal ini sependapat dengan Kepedulian sosial adalah perasaan bertanggung jawab atas kesulitan yang dihadapi oleh orang lain dan terdorong untuk melakukan sesuatu untuk mengatasinya. Kepedulian tidak bisa tumbuh pada diri setiap orang, melainkan membutuhkan proses latihan dan didikan

**Pernyataan 12** Guru menilai Sangat setuju bahwa siswa dalam mengerjakan sesuai dengan kemampuannya.

Siswa siswi SDK santa clara selalu mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan nya sendiri tidak ada yang mencontek.

Hal ini selaras dengan Rini (2014:33) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang penting bagi setiap orang. Tanpa adanya kepercayaan diri, akan banyak masalah pada diri seseorang. Dengan kepercayaan diri, seseorang mampu mengaktualisasikan potensi dalam dirinya. Seseorang yang percaya diri akan selalu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

**Pernyataan 13** Guru menilai Sangat setuju bahwa sebagai seorang siswa harus percaya diri saat di kelas.

Sebagai seorang siswa memiliki rasa percaya diri saat di kelas merupakan hal yang sangat penting. Hal ini sependapat dengan yang dikatakan dikemukakan oleh (Sadeghi dkk, 2015: 1010-1011). Pentingnya percaya diri dalam kehidupan peserta didik. Kepercayaan diri sebagai langkah pertama untuk kemajuan, perkembangan, perbaikan, dan keberhasilan.

**Pernyataan 14** Guru menilai Sangat setuju bahwa siswa berani menyampaikan pendapat di kelas.

Sebagai seorang siswa harus berani mengungkapkan gagasan dan pendapatnya ketika di kelas, Siswa-siswi SDK Santa Clara banyak yang sudah berani berpendapat di kelas. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan (Novianti 2022:40). Yang mengungkapkan perasaan dan pikiran dengan berani dalam bentuk kata-kata yang sistematis di depan banyak orang merupakan contoh keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi. Siswa yang berani menonjolkan diri merupakan ciri siswa yang energik dan aktif, serta penuh percaya diri Siswa yang aktif dapat diidentifikasi dari bagaimana mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran mengajar di kelas, aktif bertanya, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi tanpa diminta kelompok yang baik.

**Pernyataan 15** Guru menilai Sangat setuju bahwa siswa mampu mempertahankan pendapatnya.

Sebagai seorang siswa SD mampu mempertahankan pendapat bukanlah sesuatu yang mudah, Namun siswa-siswi sudah berani mempertahankan pendapatnya ketika ada pendapat dariteman di kelas. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh (Aristiani, 2016:34) sebab itu ketika seseorang merasa pendapat itu harus diperjuangkan akan tumbuh pada dirinya keberanian untuk melakukannya meskipun hal tersebut harus menghadapi hambatan-hambatan yang serius.

Maka dari itu dibutuhkan pembiasaan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat. Sebab hal tersebut dapat menimbulkan rasa berani pada diri siswa untuk bertanya maupun mengemukakan pendapatnya. Tumbuhnya rasakeberanian pada diri siswa dapat meningkatkan pemahaman materi pada diri siswa dalam proses pembelajaran. Adapun perolehan skor skala perhatian siswa siklus II sebagai berikut :

**Tabel 4.1.7 Tabel Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Siklus II**

NO	NAMA	SKOR MOTIVASI	KETERANGAN
1	AF	45	SANGAT BAIK
2	AN	45	SANGAT BAIK
3	AC	44	SANGAT BAIK
4	AC	40	BAIK

5	AA	48	SANGAT BAIK
6	CC	49	SANGAT BAIK
7	CH	46	SANGAT BAIK
8	EO	45	SANGAT BAIK
9	GB	40	BAIK
10	GR	46	SANGAT BAIK
11	GA	46	BAIK
12	GE	42	BAIK
13	IM	43	BAIK
14	JD	44	SANGAT BAIK
15	JT	45	SANGAT BAIK
16	KA	43	BAIK
17	LD	43	BAIK
18	ME	44	SANGAT BAIK
19	MF	42	BAIK
20	MA	42	BAIK
21	MK	48	SANGAT BAIK
22	MN	47	SANGAT BAIK
23	NC	45	SANGAT BAIK
24	NE	44	SANGAT BAIK

25	OS	43	SANGAT BAIK
26	RW	46	SANGAT BAIK
	RATA-RATA	<b>45,3%</b>	<b>SANGAT BAIK</b>

Pada siklus yang ke II ini Skor motivasi belajar siswa meningkat dari pra siklus dan siklus I terlihat dari rata-rata yang diperoleh siswa di Siklus II ini lebih besar dibandingkan dengan Pra Siklus dan Siklus I. 18 Siswa mendapatkan kategori Sangat Baik dan 8 siswa mendapat kategori Baik.

#### **4.1.10 Analisis Data Pertemuan kedua ( 16 Agustus 2023)**

Secara umum pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada pertemuan kedua dengan menggunakan *kahoot* telah berlangsung dengan tertib dan baik. Hal ini sesuai dengan analisis peneliti

**Pernyataan 1** Bahwa siswa senang bisa belajar PAK menggunakan kahoot.

Pendidikan Agama Katolik adalah suatu pelajaran yang mengutamakan pengetahuan dan keterampilan dengan menggumuli, menginterpretasikan hidup dalam terang ajaran iman Katolik. Komisi Kateketik KWI, (2001: 12). Menurut Heryatno (2008: 23), yang ditulis dan bersumber dari buku VOCAT, Pendidikan Agama Katolik

adalah proses pendidikan dalam iman yang diselenggarakan oleh Gereja, sekolah, keluarga, dan kelompok jemaat lainnya untuk membantu naradidik agar semakin beriman kepada Tuhan Yesus Kristus sehingga nilai-nilai Kerajaan Allah sungguh terwujud di tengah-tengah hidup mereka. Aplikasi Kahoot diimplementasikan berbasis game, sehingga memberi banyak manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap ubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan.

Irwan Hamdi (2019:87) menyatakan mengapa assesmen dengan permainan menjadi menarik, yaitu : Pertama Atraktif, sebab peserta didik akan lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangat disukai yaitu pola permainan. Kedua kebaruan, karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. Ketiga suasana rileks dan menyenangkan, karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik, Keempat mengeliminir kebosanan, karena variasi permainan dan pola pembelajaran.

**Pernyataan 2** Bahwa siswa sangat tidak setuju ketika mendapatkan nilai jelek mudah menyerah.

Siswa menunjukkan kerja keras dengan berusaha sungguh-sungguh mengerjakan tugas untuk mendapatkan nilai yang baik dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik. Selaras dengan pendapat Mirhan dan Jusuf (2016: 86-87)

bahwa kerja keras adalah berusaha dengan sepenuh hati dengan sekuat tenaga untuk berupaya mendapat keinginan pencapaian hasil yang maksimal.

**Pernyataan 3** Bahwa siswa antusias belajar lebih giat lagi untuk mendapatkan nilai bagus.

Hal ini Sependapat dengan yang dikemukakan Irwan et al. (2019:45) juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kahoot dapat menumbuhkan minat belajar siswa dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan pada akhirnya prestasi belajarnya pun meningkat. Kemudian dikatakan bahwa media pembelajaran kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

**Pernyataan 4** Bahwa siswa lebih termotivasi belajar menggunakan aplikasi kahoot.

Hal ini Sependapat dengan Koesnandar (2006:28) Dengan menggunakan aplikasi Kahoot ini diharapkan dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Menggunakan permainan Kahoot meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. bahwa penggunaan teknologi membantu pembelajar memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir

kritis, bereksplorasi dan seterusnya. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot, dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Kesimpulannya, media pembelajaran kahoot, sangat menarik, mengasyikkan, dan membuat siswa nyaman dengan aktivitasnya, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan mudah memahami materi yang disampaikan guru sehingga tercapai kompetensi pembelajaran.

**Pernyataan 5** Bahwa siswa sangat setuju dan mendengarkan dengan jelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa antusias menjawab dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru yang termasuk dalam aktivitas mendengarkan dalam proses pembelajaran.

**Pernyataan 6** Bahwa siswa tidak malu bertanya kepada guru saat tidak paham.

Kahoot tidak hanya menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan tetapi juga melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media kahoot mudah digunakan dan bermanfaat baik guru maupun siswa. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur berupa game

kuis. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dikarenakan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest. Aplikasi kahoot dapat diakses pada telepon genggam sehingga memudahkan siswa dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun.

**Pernyataan 7** Bahwa siswa tertarik menyelesaikan soal agama yang diberikan oleh guru dengan aplikasi kahoot.

Hal ini sependapat dengan Ibram (2018:3) yang mengatakan Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan. Game based learning adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain dengan menggunakan aplikasi permainan atau game untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut penulis model ini sangat cocok diterapkan bagi generasi digital. *Game based learning* juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran berbasis game elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk berksperimen menakhlikkan tantangan.

**Pernyataan 8** Bahwa siswa belajar PAK untuk menambah ilmu pengetahuan

Pendidikan Agama Katolik pada dasarnya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk membangun hidup yang semakin beriman. Membangun hidup beriman Kristiani berarti membangun kesetiaan pada Injil Yesus Kristus, yang memiliki keprihatinan tunggal, yakni kerajaan Allah. Kerajaan Allah merupakan situasi dan peristiwa penyelamatan, situasi dan perjuangan untuk perdamaian dan keadilan, kebahagiaan dan kesejahteraan, persaudaraan dan kesetiaan, kelestarian lingkungan hidup, yang dirindukan oleh setiap orang dari pelbagai agama dan kepercayaan.

**Pernyataan 9** Bahwa siswa lebih mudah memahami materi dengan aplikasi kahoot.

Hal ini sependapat dengan (Huda, 2014:197) Penggunaan *Game Based Learning* ini menggunakan pendekatan kolaboratif dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament merupakan suatu pendekatan kooperatif untuk membantu peserta didik untuk mereview dan menguasai materi pelajaran. Model ini akan membentuk kelompok belajar secara random dan heterogen, yang kemudian peserta didik akan mempelajari materi bersama anggota kelompoknya. Barulah peserta didik akan diuji kemampuannya secara individual melalui game akademik yang menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran ketika guru memanfaatkan metode permainan dalam belajar harus sesuai dengan karakteristik

siswa, selain itu metode ini juga bisa digunakan agar siswa bisa berinteraksi dengan siswa lainnya, kegiatan ini akan bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal.

**Pernyataan 10** Bahwa siswa suka permainan kuis dalam kahoot karena menambah motivasi belajar.

Hal ini sependapat dengan (Ahmad, 2007:128) Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi 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.

#### **4.1.11 Refleksi Siklus II**

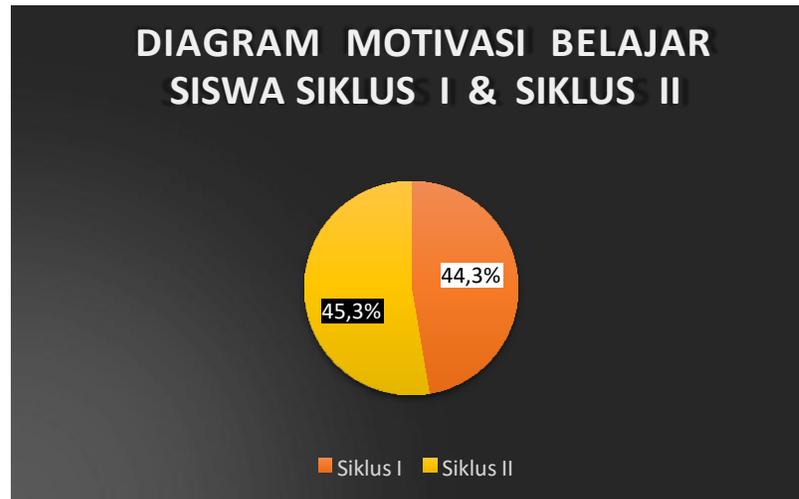
Pada pertemuan siklus II observer memberikan refleksi yang bertujuan untuk menjadi bahan pertimbangan terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik terlebih peneliti.

Adapun refleksi dari siklus II sebagai berikut :

**Tabel 4.1.8 Refleksi, Rekomendasi dan Tindak Lanjut Siklus II**

Hasil Refleksi	Rekomendasi	Tindak Lanjut
Guru menyampaikan bahwa peneliti Harus lebih sering berintraksi melakukan Tanya jawab agar siswa juga memberikan umpan balik agar pembelajaran semakin hidup dan pembelajaran tidak terkesan membosankan	Mengupayakan agar seluruh siswa lebih aktif bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Katolik, Agar anak-anak juga semakin aktif dan tidak membosankan sehingga anak tidak mudah jenuh dalam belajar	Penelitian mengajak guru untuk mengajar menggunakan aplikasi kahoot agar Siswa yang masih merasa bosan, mengantuk, dan jenuh dapat dicegah dengan bermain Kuis yang ada di Kahoot sehingga anak-anak semakin aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Berikut ini diagram perbandingan hasil motivasi siswa pada siklus 1 dan siklus II



**Gambar 3.1.3 Diagram Perbandingan Siklus I & Siklus II**

#### **4.1.4 Pembahasan**

Dengan menggunakan model pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas V SD Santa Clara Surabaya menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau sering disebut dengan PTK. Arikunto (2010: 4) mengemukakan bahwa kegiatan PTK bermaksud untuk memperbaiki situasi pembelajaran di kelas, yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan. Model pelaksanaan PTK ini menggunakan PTK Kolaboratif yaitu peneliti berkolaborasi dengan guru agama katolik kelas V SD Katolik Santa Clara Surabaya sebagai observer. Peneliti melakukan observasi ketika proses pembelajaran yang dilakukan di SD Katolik Santa Clara Surabaya terutama pada muatan pelajaran

Pendidikan Agama Katolik. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan ditemukan berbagai permasalahan yang membutuhkan alternatif pemecahan masalah. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Pemecahan masalah tersebut dilakukan dengan menggunakan model penelitian yaitu model PTK. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yaitu perencanaan (*planing*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2013: 137). Prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Menurut Heryatno (2008: 23), yang ditulis dan bersumber dari buku VOCAT, Pendidikan Agama Katolik adalah proses pendidikan dalam iman yang diselenggarakan oleh Gereja, sekolah, keluarga, dan kelompok jemaat lainnya untuk membantu naradidik agar semakin beriman kepada Tuhan Yesus Kristus sehingga nilai-nilai Kerajaan Allah sungguh terwujud di tengah-tengah hidup mereka. Pendidikan Agama Katolik adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan ajaran. Gereja Katolik, dengan tetap memperhatikan penghormatan terhadap agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. Pendidikan Agama Katolik pada dasarnya bertujuan

agar peserta didik memiliki kemampuan untuk membangun hidup yang semakin beriman.

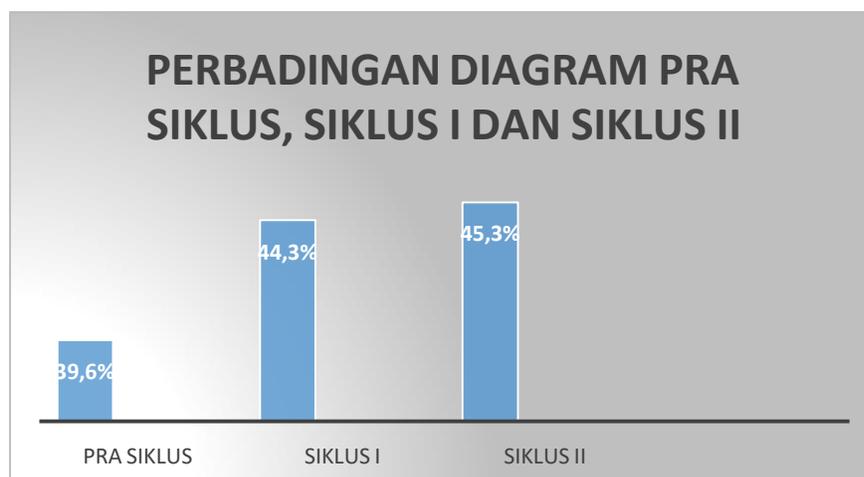
(Dellos, 2015: 49) Mengatakan *Kahoot* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar Pra Siklus mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik siswa kelas V SD Santa Clara Surabaya , Rata-rata motivasi belajar siswa dalam kategori Baik (39,6%). Dari hasil observasi aktivitas siswa pada Pra Siklus siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketika diberikan materi banyak siswa yang mengantuk dan mengobrol dengan teman disampingnya. Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat mereka tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan mengantuk. Guru juga hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa siswi menjadi cepat bosan.

Berdasarkan dengan kondisi di atas, peneliti menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot (*Game Based Learning*) untuk memperbaiki kondisi tersebut, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Katolik. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa setelah diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran tersebut belajar Pendidikan Agama Katolik siswa kelas V meningkat menjadi kategori Sangat Baik (44,3%).

Peningkatan motivasi belajar Pendidikan Agama Katolik pada siklus I ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based learning* dengan Penelitian tindakan Kelas Cukup berhasil. Hal ini selaras dengan Menurut Aqib, (2011:3) mengatakan bahwa, PTK adalah “penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat’ Menurut Torrente, game-based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan Musfiroh, 2014 Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa serta aktivitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar Pendidikan Agama Katolik siswa kelas V sudah mengalami peningkatan. Namun demikian masih perlu dilakukan lanjutan siklus II, Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya menjadi (45,3%) dengan kategori Sangat Baik. Selain itu, dari data hasil observasi selama proses pembelajaran siklus II, siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Katolik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Mereka terlihat bersemangat saat bermain menggunakan *Game Based Learning* dengan kuis di Kahoot. Hampir seluruh siswa memperhatikan penjelasan dari guru, hal ini dikarenakan pada siklus I, saat guru menyampaikan materi dan mereka kurang memperhatikan, beberapadiantara mereka masih salah karena baru pertama kali belajar menggunakan aplikasi Kahoot. Maka dari itu pada siklus ini, mereka sudah lebih memperhatikan. Setiap langkah-langkah dalam proses pembelajaran sudah dilaksanakan guru dengan baik.

Siswa juga sudah tertib saat model pembelajaran dijalankan, karena pada siklus ini dilakukan sedikit variasi untuk mengurangi tingkat keributan siswa saat siswa bermain Kahoot di komputer. Pada siklus ini semua siswa terlihat senang dan antusias bermain dengan pembelajaran seperti ini. Mereka dengan ulet dan tekun menjawab kuis-kuis yang ada. Kegiatan-kegiatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sudah mulai terlihat, sesuai yang disampaikan oleh Sardiman (2007: 83) yang mengatakan bahwa ciri-ciri adanya motivasi dalam diri seseorang yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan dan menunjukkan minat. Setelah dilakukan analisis, hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa motivasi belajar Pendidikan Agama Katolik siswa kelas V SD Santa Clara Surabaya mengalami peningkatan dan telah mencapai rata-rata 45,3%. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan dari penelitian ini.



**Gambar 3.1.4** Diagram perbandingan Pra Siklus & Siklus I dan Siklus II

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan kahoot, maka dapat dilihat beberapa kesimpulan dan usul saran pada bab V ini :

#### **5.1 Kesimpulan**

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* melalui aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama katolik siswa kelas V, Melalui kegiatan tersebut siswa menjadi semangat dan termotivasi untuk belajar pendidikan agama katolik. Pada proses kegiatan pembelajaran tersebut anak-anak diberi waktu untuk menjawab kuis yang tersedia. Terlihat di pra siklus mendapatkan rata-rata 39,6% dengan kategori baik sedangkan di siklus I mendapat 44,3% dengan kategori sangat baik dan siklus II mendapat 45,3% dengan kategori sangat baik peningkatan tersebut terjadi setelah terjadi refleksi pada siklus I menuju siklus II dengan cara guru memberi variasi model pembelajaran melalui aplikasi kahoot variasi tersebut yaitu menggunakan game berbentuk kuis di awal dan akhir pembelajaran.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran antara lain :

### **5.2.1 Bagi Guru Pendidikan Agama Katolik**

Bagi Guru Pendidikan Agama Katolik hendaknya dapat memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa agar siswa tidak merasa mengantuk, bosan dan jenuh dan inovatif sesuai perkembangan jaman. Guru dapat mengembangkan salah satunya penggunaan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran. Guru dapat membuat permainan kuis lebih kreatif dengan mengembangkan keterampilan yang ada.

### **5.2.2 Bagi Lembaga SDK Santa Clara Surabaya**

Melalui penelitian ini hendaknya lembaga SDK Santa Clara Surabaya dapat menyediakan fasilitas yang dapat mendukung memberikan sarana media pembelajaran alternatif untuk sekolah. Sehingga metode yang digunakan guru tidak hanya monoton dengan metode ceramah saja. Selain itu juga dapat dapat memberikan inovasi pada sekolah lewat aplikasi berbasis game.

### **5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Melalui penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperoleh wawasan yang berkaitan dengan Aplikasi Kahoot Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai jenis kuis yang sudah ada. Sehingga aplikasi kahoot dapat membantu permasalahan guru sekolah dasar terlebih dalam motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, (2007). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar. *Jurnal University Of Muhammadiyah Sumatera Utara, Vol 3, 128*
- Andi Prastowo. (2010). Menguasai Teknik-teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif. *Jogjakarta: DIVA Press, 147*
- Anjani et al, (2016). Pengaruh Game Based Learning terhadap motivasi belajar. *Jurnal Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia, 35*
- Angelis, (2005). Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Dalam Mengemukakan Pendapat Melalui Layanan Bimbingan Kelompok *Jurnal SMP 21 Pekanbaru Vol 11 No 1, 20*
- Astuti, (2019). Pengaruh keaktifan bertanya siswa terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD Vol 6 No 1, 30*
- Aristiani, (2016). Keberanian mengungkapkan pendapat *Jurnal Of Universitas Ibn Khaldun Bogor. Vol 6 No 1, 34*
- Andrew Ho, (2002). Pemanfaatan Waktu. *Jurnal Of F.KIP Universitas Jambi, 66*
- Aqib. (2011). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru. Bandung:Yrama Widya, 3

- Darminto, (2001). Pemanfaatan Waktu *Jurnal Of SMPN 44 BANDAR LAMPUNG*,  
164
- Dellos, (2015). Kahoot Game based learning *Jurnal Universitas Muhammadiyah  
Yogyakarta*, 49
- Faradila, (2020). Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD Vol 6 No 1*, 19
- Harmalis (2019). Pengaruh motivasi belajar di era new normal. *Jurnal  
UniversitasHamzanwadi Vol 6 No 1*, 5
- Harlina, dkk, (2017). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran secara  
daring *Jurnal Universitas Negeri Jambi*, 627
- Hazmi, (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android  
Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Universitas Pendidikan  
Ganesha Vol 5 No 3*, 406-413
- Heryatno, (2008). Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Pendidikan katolik Vol 1 No 1  
Tahun 2021*, 23
- Huda, (2014). Game Based Learning. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Vol 5  
No 3*, 197
- Ibam, (2018). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi. *Jurnal  
Universitas Pendidikan Ganesha Vol 5 No 3*, 3

- Kasali, (2010). Hakikat Pantang Menyerah. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Metro Vol 4 No 1, 1*
- Kholid Idham, (2017). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Universitas Negeri Gorontalo, 2-8*
- Koesnandar. (2006), Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Universitas Taman Siswa Jojakarta, Vol 1 No 1, 28*
- Komisi Kateketik KWI, (2001). Pendididkan Agama Katolik *Jurnal Pendidikan katolik Vol 1 No 1 Tahun 2021, 12*
- Kurnia, (2011). Pemanfaatan Waktu Luang. *Jurnal Mahasiswa PGSD, Tahun 2021, 6*
- Lauster, (1997). Kepercayaan Diri. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta, 4*
- Lwin dkk, (2008). Analisis kecerdasan interpersonal peserta didik. *Jurnal Universitas Sriwijaya, 6*
- Mansyur, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Vol 5 No 3, 406-413*
- Mikarsa, (2007). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Vol 9 No 2 Tahun 2019, 27*

- Mudjiono (2002). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. *Jurnal Universitas Semarang*, 97
- Mulyono, (2002). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru *Jurnal Universitas Muhammadiyah Tanggerang*, 19-20
- Novianti, (2022). Keberanian Mengemukakan Pendapat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal On Education. Vol 6 No 1 Tahun 2023*, 40
- Pramitasari, (2011). Pentingnya Kepercayaan Diri Dan Motivasi Sosial Dalam Keaktifan Mengikuti Proses Kegiatan Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Ekonomi. Vol 8 No 2 Tahun 2019*, 211
- Pratiwi & Musfiroh, (2014). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar, *Jurnal Universitas Kristen Setya Wacana*, 48
- Punaji Setyosari, (2010). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal IAIN Ternate. Vol 13 No 2*, 1-2
- Prayitno, (1997). Hubungan Kemampuan Menyelesaikan Tugas-Tugas Pelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio. Vol 2 No 2 Tahun 2016*, 7
- Rini, (2014). Pengaruh Tanggung Jawab Terhadap Rasa Percaya Diri. *Jurnal Student Universitas Negeri Yogyakarta*, 33

- Rohmah (2015: 249) Ciri-Ciri Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar. *Jurnal Universitas Semarang*, 249.
- Sadeghi dkk, (2015). Pengaruh Penguatan Positif Dan Konsep Diri Terhadap Percaya Diri Siswa. *Jurnal Student Universitas Negeri Yogyakarta*, 1010-1011
- Sanaky, (2013). Media Pembelajaran Intraktif – Inovatif. *Jurnal Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 5
- Santrock, (2002).. Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa, *Jurnal Universitas Riau*, 273
- Sardiman, (2007). Intraksi & Motivasi Belajar. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 83
- Sardiman,(2007). Peranan Motivasi Belajar. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 75
- Sardiman, (2011). Identifikasi Motivasi Belajar. *Universitas Negeri Semarang*, 69
- Sardiman, (2001). Intraksi Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 98
- Semi, (1993). Meningkatkan keterampilan berdiskusi. *Universitas Hasanuddin Vol XVI No1 Tahun 2017*, 10

Susanto, (2015). Inovasi Pembelajaran Di sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media, 89

Syaiful Bahri Djamarah, (2000). Jenis-Jenis Motivasi Belajar. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta* 149-152

Tafonao, (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Vol 5 No 3*, 406-413

Tria Melvin, (2017). Ciri-Ciri Disiplin Belajar. *Jurnal Universitas Tanjungpura Pontianak*, 6

Uno, (2017). Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar. *Jurnal Universitas Negeri Makasar*, 23

Wina, Sanjaya (2010). Pentingnya Motivasi Belajar. *Jurnal Universitas Negeri Gorontalo*, 249

Yamin, (2008). Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat. *Jurnal Student Universitas Negeri Yogyakarta*, 66