

Peningkatan Pemahaman Materi Perlawanan Pendudukan Jepang di Indonesia Melalui Permainan Kahoot Siswa Kelas XI-3 SMA Kesatrian 2 Semarang

Mawaddatun Ni'mah^{1*}, Slamet², Wasidi³

Universitas Ivet^{1, 2}, SMA Kesatrian 2 Semarang³

*Email: nikmahmawaddatn@gmail.com

Diterima: Mei 2025. Disetujui: Juni 2025. Dipublikasikan: Juli 2025.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi sejarah, khususnya topik Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang di Indonesia. Metode pembelajaran yang masih konvensional seperti ceramah dan penugasan satu arah menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan hanya menghafal fakta tanpa pemahaman mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan Kahoot dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas XI-3 terhadap materi Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang di Indonesia. Desain penelitian ini digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan model siklus yang terdiri dari tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XI-3 SMA Kesatrian 2 Semarang yang berjumlah 35 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dari kondisi pra-siklus, siklus I hingga akhir Siklus II. Pada pra-siklus, sebagian besar peserta didik berada pada kategori kurang baik. Setelah implementasi permainan Kahoot, pada akhir Siklus II diperoleh kriteria sangat baik, yaitu menjadi 94.86%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan antusiasme peserta didik tentang Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang di Indonesia.

Kata kunci: Pemahaman materi sejarah, permainan Kahoot.

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan dan membentuk kesadaran historis dan nasionalisme peserta didik. Sejarah tidak hanya sekedar rangkaian peristiwa masa lalu, tetapi juga merupakan jembatan penghubung antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Melalui pembelajaran sejarah, khususnya sejarah Indonesia, peserta didik tidak hanya diajak untuk mengingat peristiwa masa lalu, tetapi juga merenungkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti semangat juang, nasionalisme, dan rasa cinta tanah air (Sardiman, 2017). Salah satu materi penting dalam sejarah Indonesia adalah perlawanan terhadap pendudukan Jepang yang sarat akan nilai-

nilai patriotisme, semangat kebangsaan, dan strategi perjuangan rakyat Indonesia. Namun dalam praktik pembelajaran, materi sejarah sering kali tidak menarik perhatian bagi peserta didik, cenderung disampaikan secara monoton, dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah. Ditambah dengan pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah dominan, seringkali membuat peserta didik pasif dan kesulitan dalam menginternalisasi konsep-konsep sejarah yang kompleks. Kondisi ini terlihat pada peserta didik kelas XI-3 SMA Kesatrian 2 Semarang, sebagian siswa yang menunjukkan kesulitan dalam memahami materi perlawanan terhadap pendudukan Jepang di Indonesia, dan juga kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas. Berdasarkan observasi awal, nilai rata-rata ulangan harian untuk materi ini cenderung rendah, hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang ada belum memberikan hasil yang optimal.

Fenomena ini tidak sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (Licorish et al., 2018; Plump & LaRosa, 2017). Salah satu inovasi yang relevan dengan karakteristik siswa modern adalah penggunaan teknologi dan permainan edukatif, seperti halnya Kahoot. Permainan Kahoot merupakan platform kuis interaktif berbasis digital yang memungkinkan guru membuat kuis dan peserta didik menjawabnya melalui perangkat elektronik secara *real-time*. Kahoot dikenal memiliki fitur yang menarik, kompetitif, dan dapat memberikan umpan balik instan, sehingga berpotensi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Wang & Tahir, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini merumuskan masalah; bagaimana penggunaan permainan Kahoot dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas XI-3 SMA Kesatrian 2 Semarang terhadap materi Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang di Indonesia?, dengan demikian tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan menganalisis penerapan permainan Kahoot dalam meningkatkan pemahaman materi perlawanan terhadap pendudukan Jepang di Indonesia bagi peserta didik kelas XI-3 SMA Kesatrian 2 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Desain PTK yang digunakan mengikuti model *Kemmis* dan *McTaggart* yang terdiri dari 4 (empat) tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dengan 2 (dua) pertemuan untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI-3 SMA Kesatrian 2 Semarang yang berjumlah 35 orang. Pemilihan

subjek didasarkan pada identifikasi awal terhadap kesulitan pemahaman materi sejarah dan rendahnya minat belajar pada kelas tersebut.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu: 1) observasi partisipatif: guru sebagai peneliti dan observer mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran peserta didik dengan penerapan permainan Kahoot. Guru mencatat perubahan perilaku, partisipasi, dan antusiasme peserta didik; 2) tes evaluasi pemahaman materi: tes ini dalam bentuk soal pilihan ganda atau essey yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi perlawanan terhadap pendudukan Jepang di Indonesia; 3) dokumentasi: yaitu mengumpulkan data berupa rencana pelaksanaan modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), nilai-nilai sebelumnya, dan foto/video kegiatan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, digunakan untuk mencatat pelaksanaan proses pembelajaran dan partisipasi peserta didik; dan 2) soal tes pemahaman materi, disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi materi perlawanan terhadap pendudukan Jepang di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel: Rekap Hasil Pemahaman Materi pada Peserta Didik

Tahapan	Kategori	Hasil
Pra-Siklus	Kurang Baik (KB)	Sebagian besar peserta didik berada pada kriteria kurang baik.
Siklus I	Baik (B)	53.33% peserta didik mencapai kriteria baik.
Siklus II	Sangat Baik (SB)	82.86% peserta didik mencapai kriteria sangat baik.

1. Pra-Siklus

Sebelum intervensi tindakan dilakukan, kondisi awal pemahaman peserta didik dianalisis. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kriteria dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini ditunjukkan dengan nilai pada kriteria "Kurang Baik" dan "Cukup Baik". Berdasarkan data yang ada, tidak ditemukan peserta didik yang mencapai kriteria "Baik" dan "Sangat Baik".

2. Siklus I

Pada Siklus I, dilakukan dua kali pertemuan dengan menerapkan permainan Kahoot. Pada pertemuan pertama, mulai terlihat adanya peningkatan. Jumlah peserta didik yang berada di kriteria "Baik" meningkat dari 2 peserta didik (5,71%) menjadi 5

peserta didik (14,29%). Namun masih terdapat 10 peserta didik (28,57%) yang berada pada kriteria "Kurang Baik". Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Data menunjukkan adanya pergeseran ke arah kriteria yang lebih tinggi. Kriteria "Sangat Baik" mulai muncul, dengan 5 peserta didik (7,14%) mencapainya. Sebagian besar peserta didik (53,33%) berada pada kriteria "Baik", menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik sudah mulai meningkat.

3. Siklus II

Tahapan ini merupakan penyempurnaan dari Siklus I. Pada Siklus II terjadi peningkatan pemahaman yang sangat signifikan dan konsisten. Pada pertemuan pertama diperoleh kriteria "Sangat Baik" mencapai 25 peserta didik dengan persentase 71.42%. Hasil ini sudah mendekati indikator keberhasilan yang ditetapkan. Puncaknya pada pertemuan diperoleh frekuensi tertinggi berada pada kriteria "Sangat Baik", yaitu sebanyak 33 peserta didik dengan persentase 94.28%. Angka ini jauh melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Dengan demikian tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil. Secara keseluruhan perbandingan hasil dari pra-siklus hingga Siklus II menunjukkan peningkatan pemahaman yang sangat signifikan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini sangat jelas dan kuat menunjukkan bahwa penggunaan permainan Kahoot secara efektif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Perlawanan Pendudukan Jepang di Indonesia. Temuan ini tidak hanya sekadar membuktikan hipotesis yang diajukan, tetapi juga secara langsung menjawab rumusan masalah penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa permainan Kahoot dapat menjadi solusi inovatif yang relevan untuk mengatasi tantangan klasik dalam pembelajaran sejarah, yaitu rendahnya minat dan pemahaman yang sering kali disebabkan oleh metode konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru.

Pada tahap pra-siklus, hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa pemahaman materi pada peserta didik masih sangat rendah, dengan mayoritas peserta didik berada pada kategori "Kurang Baik". Hal ini menunjukkan bahwa ada masalah pembelajaran yang perlu diatasi. Peningkatan signifikan kemudian tercatat dari tahap ini hingga Siklus II, yang merupakan bukti empiris tak terbantahkan mengenai pergeseran pola belajar yang sangat positif.

Setelah dilakukan tindakan intervensi menggunakan permainan Kahoot pada Siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan. Meskipun masih ditemukan beberapa kendala, sebanyak 53.33% peserta didik berhasil mencapai kriteria "Baik", menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi. Peningkatan yang paling signifikan terjadi pada Siklus II. Pada akhir siklus ini, frekuensi terbesar berada pada kategori "Sangat Baik", yaitu sebanyak 82.86% peserta

didik. Hasil ini melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%. Data ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot secara konsisten dan terarah efektif dapat meningkatkan pemahaman materi "Perlawanan Pendudukan Jepang di Indonesia" serta berhasil mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Perubahan fundamental ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan hasil dari karakteristik Kahoot yang berhasil mentransformasi suasana kelas yang pasif menjadi lebih dinamis, kompetitif, dan menyenangkan. Aspek-aspek gamifikasi, seperti sistem poin, *countdown timer*, dan papan peringkat (*leaderboard*), secara langsung memicu motivasi intrinsik peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan berjuang untuk mendapatkan skor terbaik. Unsur kompetisi yang sehat ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga menumbuhkan semangat juang dan ketekunan. Fenomena ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu yang secara meyakinkan menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar (Wang & Lieberoth, 2016; Licorish et al., 2018).

Meskipun Kahoot berorientasi pada kompetisi individu, implementasinya di kelas juga secara efektif mendorong kolaborasi dan interaksi sosial. Setelah setiap putaran kuis, guru dapat membuka sesi diskusi singkat untuk membahas jawaban yang benar dan salah. Proses ini secara alami memicu interaksi antara peserta didik, yaitu saling berbagi pemahaman, berargumentasi, dan belajar dari kesalahan bersama. Ini mengubah dinamika kelas menjadi komunitas belajar yang kohesif, karena pembelajaran tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga antar sesama peserta didik.

Lebih dari sekadar alat evaluasi, Kahoot berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menguatkan pemahaman. Mekanisme umpan balik instan yang diberikan oleh Kahoot memungkinkan peserta didik untuk segera mengetahui jawaban benar atau salah. Fitur ini krusial dalam memfasilitasi proses belajar yang konstruktif, karena peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui proses *trial and error* yang cepat dan efisien. Mekanisme ini juga membantu guru untuk melakukan evaluasi formatif secara *real-time*, sehingga dapat mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik secara cepat dan memberikan bimbingan yang tepat sasaran.

Penerapan Kahoot juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk numerasi dan pemikiran kritis, dalam konteks materi sejarah. Guru dapat merancang pertanyaan yang bersifat analitis, seperti perbandingan jumlah populasi yang terlibat dalam suatu peristiwa atau analisis kronologis, yang melatih peserta didik untuk tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga menganalisis konteks. Keterlibatan aktif peserta didik dalam diskusi yang dipicu oleh kuis juga secara tidak langsung mengasah kemampuan berpikir analitis, sintesis, dan evaluasi.

Transformasi proses pembelajaran ini juga mengubah peran guru. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi beralih menjadi fasilitator dan desainer pembelajaran. Tugas guru bergeser dari hanya memberikan ceramah menjadi

merancang skenario pembelajaran yang menarik, menyusun pertanyaan kuis yang menantang, dan memandu diskusi yang produktif setelah setiap putaran permainan. Peran ini sangat penting untuk memastikan bahwa Kahoot tidak hanya dimainkan sebagai hiburan, tetapi benar-benar dimanfaatkan sebagai instrumen pedagogis yang efektif.

Temuan penelitian ini memiliki relevansi kuat dengan kebijakan pendidikan nasional, khususnya implementasi Kurikulum Merdeka. Salah satu pilar utama Kurikulum Merdeka adalah menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Penerapan Kahoot secara sempurna sejalan dengan visi ini. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi bukanlah sebuah tren semata, tetapi sebagai sebuah kebutuhan strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dan efektif bagi generasi digital.

Sebagai kesimpulan, Kahoot terbukti menjadi pendekatan yang holistik. Peningkatan pemahaman kognitif yang ditunjukkan oleh data kuantitatif hanyalah sebagian dari keberhasilannya. Secara lebih luas, Kahoot juga memupuk aspek afektif (motivasi dan minat belajar) serta psikomotorik (keterampilan digital dan kolaborasi). Dengan demikian, Kahoot bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan sebuah instrumen pedagogis yang kuat untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, efektif, dan mampu mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di abad ke-21.

PENUTUP

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan permainan Kahoot secara efektif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah. Peningkatan signifikan yang tercatat dari tahap pra-siklus hingga Siklus II, yang ditunjukkan dengan pencapaian kriteria "Sangat Baik" oleh mayoritas peserta didik. Ditegaskan bahwa permainan Kahoot mampu mengatasi tantangan pembelajaran yang sebelumnya dihadapi. Temuan ini juga menegaskan kembali pentingnya adopsi pendekatan inovatif yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif, Kahoot tidak hanya sekadar menjadi alat evaluasi, tetapi juga berfungsi sebagai katalis untuk menumbuhkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual yang lebih dalam pada mata pelajaran sejarah.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang modern dan efektif. Implementasi Kahoot menunjukkan bahwa teknologi dapat diintegrasikan secara holistik untuk tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memupuk aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa Kahoot adalah instrumen pedagogis yang kuat dan relevan untuk menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik,

efektif, dan mampu mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kemendikbudristek. (2021). *Buku Saku Literasi dan Numerasi*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Kamarga, H., & Kusmarni, Y. (2017). *Pendidikan Sejarah: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Cornick, M., & Westgarth, J. (2018). "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing.
- Piaget, J. (1971). *Biology and Knowledge: An Essay on The Relations Between Organic regulations and cognitive processes*. University of Chicago Press.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). "The Game-Based Learning Platform Kahoot! As a Tool for Engaging Economics Students". *International Review of Economics Education*, 26, 1-11.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prensky, M. (2021). "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Ricklefs, M. C. (2018). *A History of Modern Indonesia Since c.1200* (4th ed.). Stanford University Press.
- Sardiman, A. M. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education.
- Sulastri, T. (2022). "Numerasi dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 55-68.
- Susanto, A. (2018). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyanto, S. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Hikayat Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.



MANALISIH

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2025

Majalah Pendidikan, Sosial dan Humaniora Universitas Ivet

<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/manalisih>

- Wahyudin. (2020). “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.” *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 45–52.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). “The effect of using Kahoot! for Learning-A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.