

**PENINGKATAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PERSENTASI  
CLASSPOINT DAN GAME EDUKASI (QUIZZIZ & KAHOOT) PADA  
PEMBELAJARAN KIMIA**

**NURAYU FITRIANA**

SMA Islam Cikal Harapan 1

e-mail: [ayufitri4n4@gmail.com](mailto:ayufitri4n4@gmail.com)

**ABSTRAK**

Pembelajaran kimia dianggap pelajaran yang sulit, pesesrta didik berharap penuh guru menjelaskan secara langsung yang mengakaibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga perlu diterapkan metode dan media pembelajaran yang dapat menarik keaktifan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan peserta didik melalui penerapan media persentasi *classpoint* dan *game* edukasi *quizziz* dan *kahoot* dalam pembelajaran kimia. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-3 SMA Islam Cikal Harapan 1, Tangerang Selatan yang berjumlah 20 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dikalsanakan dalam 2 siklus. Data dikumpulkan melalui observasi. Data yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan presentase, selain itu juga didasarkan pada refleksi tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dari 67,14 % menjadi 81,43 %, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi *classpoint* dan *game* edukasi *quizziz* dan *kahoot* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kimia yaitu rata-rata kaktifan peserta didik 81,43 % sudah memenuhi target pencapaian yaitu lebih dari 75 %.

**Kata Kunci:** *Classpoint*, *Game* Edukasi, Media Pembelajaran Interaktif

**ABSTRACT**

Chemistry is considered to be a difficult subject, as students depend on the teacher's ability to teach in a direct way which results in the lack of involvement during lessons. The goal of this research is to improve the productivity of the students through the use of the presentation media *class point* and educational games of *quizziz* and *kahoot* in the learning process. The subject of this research are the 20 students of class X-3 SMA Islam Cikal Harapan 1, South Tangerang. This research is based on observations of class activity in 2 cycles. Data is collected through observations. The data collected through research is analysed using descriptive analysis technique with percentage, additionally based on the reflections of each cycles. Results show the productivity of the students experience increase during the 2 cycles from 67,14% shown in cycle I to 81,43% on cycle II, it can be concluded that the use of the presentation media *classpoint* and the educational games *quizziz* and *kahoot* can increase productivity of students throughout the learning process which has an average productivity rate of 81,43% reaching the target achievement of being higher than 75%.

**Keywords:** Classpoint, Educational Game, Interactive Educational Media

**PENDAHULUAN**

Keaktifan belajar peserta didik merupakan hal yang sangat penting, dimana keberhasilan dan hidupnya kegiatan pembelajaran dilihat dari aktifitas peserta didik didalam kelas. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2011). Pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah aktivitas perhatian, kerjasama dan hubungan sosial, mengemukakan pendapat/ide, pemecahan

masalah, dan disiplin (Wibowo, 2016), ikut serta melaksanakan tugas belajarnya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan, menilai kemampuan diri dan hasil-hasil, menilai kemampuan diri dan hasil-hasil yang diperolehnya (Salam & Junaidi, 2022)

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mampu mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai secara optimal (Hamalik, 2006). Semakin tinggi keaktifan peserta didik, maka keberhasilan proses belajar juga menjadi semakin tinggi dan kemampuan lain pada diri peserta didikpun meningkat. Terutama sekarang ini peserta didik dituntut memiliki kecakapan abad 21 yaitu komunikasi, kritis dan *problem solving*, kolaborasi dan kreatif.

Berdasarkan hasil wawan cara dengan peserta didik di SMA Islam Cikal Harapan 1, mereka menganggap bahwa Kimia adalah mata pelajaran yang sulit, pelajaran yang banyak hafalan maupun perhitungan yang rumit, bukan hanya sekedar menghafal rumus, diperlukan juga pemahaman konsep-konsep dasar dan besaran-besaran penting di kimia. Dalam proses pembelajaran yang penulis alami peserta didik sangat berharap guru menjelaskan langsung materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran guru yang sangat dominan, peserta didik kurang terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi ketidakaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran kimia terlihat dari kurangnya merespon pertanyaan guru entah peserta didik tidak dapat menjawab atau enggan menjawab, tidak bertanya akan materi yang belum dipahami serta masih ada beberapa siswa tidak mengerjakan tugas dan hanya menyalin jawaban teman.

Dengan ketidak aktifan siswa mengikuti pembelajaran harus diciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik untuk aktif, oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran interaktif seperti media persentasi *classpoint* dan *game* edukasi, yang penggunaanya mudah diakses peserta didik melalui *smartphone*

Berlandaskan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran kimia. Penulis melakukan penelitian peningkatan aktifitas peserta didik melalui media persentasi *classpoint* dan *game* edukasi (*quizizz*, *kahoot*) pada pembelajaran kimia

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMA Islam Cikal Harapan 1, Tangerang Selatan, dengan subjek penelitian kelas X.3 sebanyak 20 siswa, dengan judul Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi *Classpoint* Dan *Game* Edukasi (*Quizizz* & *Kahoot*) Pada Pembelajaran Kimia. Penelitian ini dilakukan pada bulan September tahun 2022 dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan penelitian dibagi menjadi empat tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi, kemudian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Pada penelitian ini dilakukan 2 siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan Observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif. Target pencapaian dalam penelitian ini yaitu sebesar 75% peningkatan keaktifan peserta didik dari hasil observasi siklus I dan siklus II.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan observasi pada hasil keaktifan peserta didik dalam pembelajaran setiap siklusnya. Pada proses kegiatan pembelajaran kimia dengan media persentasi *classpoint* dan *game* edukasi berupa *Quizizz* dan *Kahoot*, Keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan per pertemuan setiap siklusnya. Berikut data peningkatan rata – rata skor hasil keaktifan peserta didik :

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I**

<i>No</i>	<i>Indikator Keaktifan dan Aspek yang Diamati</i>	<i>Jumlah Peserta didik yang memenuhi indikator</i>	<i>Rata-rata</i>
1	Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru	13	65 %
2	Tanggung jawab terhadap tugas	15	75 %
3	Bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila kurang mengerti	14	70 %
4	Mengkomunikasikan pendapat /pemahamannya terhadap konsep yang dikuasai	10	50 %
5	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru (Kolaborasi)	14	70 %
6	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	15	75 %
7	Menghargai kontribusi/pendapat peserta didik lain	13	65 %
<b><i>Rata-rata Hasil Observasi Siklus I</i></b>			67,14 %

Dari hasil pengamatan siklus I persentasi indikator keaktifan siswa yang telat mencapai target baru 2 indikator yaitu tanggung jawab terhadap tugas dan mencari informasi yang di perlukan, sedangkan 5 indikator lainnya masih di bawah 75 % dan rata – rata keseluruhan aspek yang diamati baru mencapai 67,14 %, oleh sebab itu dilakukan refleksi dan diputuskan untuk melanjutkan ke siklus ke II. Pada siklus II ini diberikan beberapa tindakan agar keaktifan peserta didik dapat dapat meningkat. Berikut hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus II :

**Tabel 2 .Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus II**

<i>No</i>	<i>Indikator Keaktifan dan Aspek yang Diamati</i>	<i>Jumlah Peserta didik yang memenuhi indikator</i>	<i>Rata-rata</i>
1	Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru	18	90 %
2	Tanggung jawab terhadap tugas	16	80 %
3	Bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila kurang mengerti	18	90 %
4	Mengkomunikasikan pendapat /pemahamannya terhadap konsep yang dikuasai	13	65 %
5	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru (Kolaborasi)	16	80 %
6	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	17	85 %
7	Menghargai kontribusi/pendapat peserta didik lain	16	80 %

*Rata-rata Hasil Observasi Siklus II*

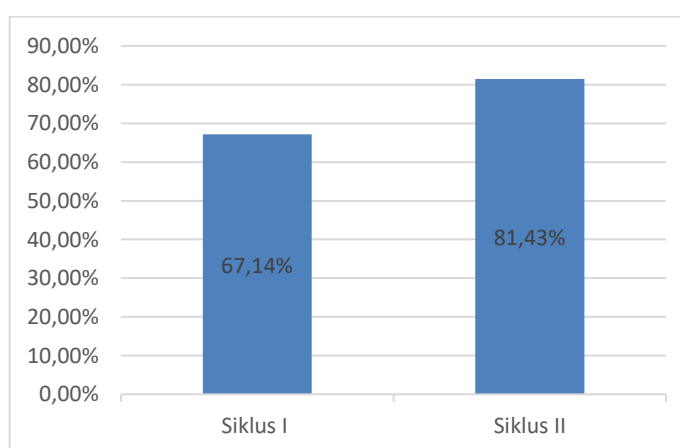
81,43 %

Rata-rata hasil observasi siklus II telah mencapai target yaitu 81,43 %, 6 indikator sudah lebih dari 75 %, sedangkan untuk indikator mengkomunikasikan pendapat /pemahamannya terhadap konsep yang dikuasai baru mencapai 65 %, namun secara keseluruhan terjadi kenaikan indikator keaktifan peserta didik pada siklus II.

**Tabel 3. Persentase kenaikan antara siklus I dan siklus II**

<i>No</i>	<i>Indikator Keaktifan dan Aspek yang Diamati</i>	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>	<i>Kenaikan Persentase</i>
1	Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru	65 %	90 %	25 %
2	Tanggung jawab terhadap tugas	75 %	80 %	5,0 %
3	Bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila kurang mengerti	70 %	90 %	20 %
4	Mengkomunikasikan pendapat /pemahamannya terhadap konsep yang dikuasai	50 %	65 %	15 %
5	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru (Kolaborasi)	70 %	80 %	10 %
6	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	75 %	85 %	10 %
7	Menghargai kontribusi/pendapat peserta didik lain	65 %	80 %	15%

Perbandingan kenaikan persentasi dari siklus I dan siklus II digambarkan pada diagram berikut:



**Gambar 1. Perbandingan Presentase Keaktifan Peserta Didik di Siklus I dan Siklus II**

Terjadi peningkatan rata-rata keaktifan peserta didik dari siklus I ke siklus II yaitu dari 67,14 % menjadi 81,43 %, Hasil siklus 2 sudah memenuhi target pencapaian yaitu lebih dari 75 %. Dengan demikian target yang telah ditetapkan oleh peneliti telah tercapai, solusi perbaikan yang diberikan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Dengan demikian hasil dari

penelitian menunjukkan bahwa media persentasi *classpoint* dan *game* edukasi (*quizizz & kahoot*) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran kimia.

## **Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas X SMA Islam Cikal Harapan 1. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kimia seperti kurangnya mendengarkan dan merespon pertanyaan guru, tidak bertanya akan materi yang belum dipahami, masih ada beberapa siswa tidak mengerjakan tugas dan hanya menyalin jawaban teman, peserta didik masih berharap penuh guru menjelaskan materi, sehingga pembelajaran guru lebih dominan terasa kurang interaktif dan menyenangkan, untuk itu direncanakan perbaikan pembelajaran dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kimia pada konsen struktur atom melalui media persentasi *classpoint* dan *game* edukasi (*Quizizz, Kahoot*).

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan terdiri dari 2 (dua) siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun deskripsi tindakan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

### **1. Siklus I**

Siklus I ini dilakukan penerapan media pembelajaran berupa media persentasi *classpoint* dan *Quizizz* pada pembelajaran kimia, Materi yang dibahas pada pertemuan ini yaitu Struktur Atom, berikut tahapan yang dilalui pada siklus I:

#### ***Tahap perencanaan***

Tahap perencanaan, peneliti menyiapkan hal-hal keperluan selama penelitian yaitu: menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajara (RPP), menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan media pembelajaran interaktif yaitu media persentasi *classpoint* dan *Quizizz* yang akan digunakan.

#### ***Tahap pelaksanaan***

Tahap pelaksanaan yaitu, tahap dilakukannya penerapan media persentasi *classpoint* dan *Quizizz* pembelajaran kimia di kelas X-3 SMA Islam Cikal Harapan, pada tahapan ini peneliti dibantu guru lain yaitu bu Citra sebagai observer aktivitas guru mengajar menerapkan media pembelajaran interaktif, sedangkan peneliti sebagai pelaku tindakan melakukan penerapan media pembelajaran kimia dan sebagai observer aktifitas peserta didik.

#### ***Tahap pengamatan***

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan pada tahap pelaksanaan disatu waktu yang sama, pada tahap pengamatan ini peneliti sebagai observer, hasil pengamatan yang dilakukan disajikan di bagian hasil pada tabel 1.

Pada tabel 1. menunjukkan hasil rata-rata keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kimia dengan penerapan media persentasi *classpoint* dan *Quizizz* pada siklus I ini yaitu 67,14 %. Pengamatan yang dilakukan juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dengan pangalaman sebelumnya pada saat peneliti mengajar.

#### ***Tahap Refleksi***

Persentase peserta didik yang mencapai indikator keaktifan belajar belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Masih terdapat 5 indikator keaktifan belajar peserta didik di bawah 75 %. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Sebagai langkah untuk menindaklanjuti proses pembelajaran pada siklus I, perlu adanya perbaikan dengan tindakan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus berikutnya terutama pada indikator: mendengarkan dan merespon pertanyaan guru,



mengkomunikasikan pendapat /pemahamannya terhadap konsep yang dikuasai dan menghargai kontribusi/pendapat peserta didik lain adalah sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan awal diberikan *game* edukasi, agar pembelajaran dari awal terasa menyenangkan
- b. Bertanya langsung kepada siswa yang kurang memperhatikan dan merespon guru
- c. Memberikan kesempatan yang besar untuk siswa yang belum mampu mengkomunikasikan pendapat /pemahamannya
- d. Banyak memberikan point berupa bintang untuk peserta didik yang menghargai kontribusi/pendapat peserta didik melalui media persentasi *Classpoint*.

## **2. Siklus II**

Tahapan-tahapan siklus II diuraikan sebagai berikut:

### ***Tahap Perencanaan***

Meninjau kembali rancangan pembelajaran yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi dan perbaikan-perbaikan sesuai hasil siklus I.

### ***Tahap Pelaksanaan***

Tahap pelaksanaan ini masih sama pada siklus sebelumnya yaitu peneliti pelaku tindakan melakukan penerapan media pembelajaran kimia dan sebagai observer aktifitas peserta didik. Tahap pelaksanaan ini dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya dan menerapkan solusi yang diberikan

### ***Tahap Pengamatan***

Tahap pengamatan dilaksanakan diwaktu yang bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Peneliti melakukan pengajaran dengan menerapkan media pembelajaran sekaligus melakukan pengamatan terhadap aktifitas peserta didik. Hasil pengamatan siklus II disajikan pada bagian hasil tabel 2. Rata-rata Hasil observasi keaktifan peserta didik siklus II mengalami kenaikan dari siklus sebelumnya.

### ***Tahap Refleksi***

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata keaktifan peserta didik yaitu dari 67,14 % menjadi 81,43% sudah memenuhi target pencapaian yaitu lebih dari 75 %. Dengan demikian target yang telah ditetapkan oleh peneliti telah tercapai, solusi perbaikan yang diberikan mampu mengatasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus II dan tabel 3. Persentase kenaikan antara siklus I dan siklus II menunjukkan kenaikan aktifitas belajar peserta didik untuk semua indikator. Dimana 6 dari 7 indikator sudah memenuhi target pencapaian yaitu lebih dari 75 % sedangkan untuk indikator mengkomunikasikan pendapat /pemahamannya terhadap konsep yang sudah dikuasai baru mencapai 65 % hasil ini pun sudah mengalami kenaikan 15 % dari siklus I yang hanya mencapai 50 % saja. Akan tetapi untuk dapat menuliskan pendapat dan pemahamannya yang sudah dikuasai terhadap konsep yang dipejarai mencapai 90 % yang tertuang dalam kegiatan interaktif di media persentasi *classpoint*. Peneliti sebelumnya juga membuktikan bahwa beberapa siswa yang biasanya tidak mau terlibat dalam menjawab pertanyaan, tetapi dengan menggunakan media *classpoint* ini, peserta didik tersebut mampu mengungkapkan pendapat atau jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru. (Sundari et al., 2021)

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan dengan menerapkan media pembelajaran berupa media persentasi *classpoint* dan *game* edukasi *quizizz* dan *kahoot* dalam pembelajaran kimia kelas X.3 di SMA Islam Cikal Harapan 1, mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kimia. Analisis data observasi menunjukkan keaktifan peserta didik mengalami peningkatan secara keseluruhan yang mana pada siklus I rata-rata keaktifan peserta didik sebesar

Copyright (c) 2023 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah

67,14 % dan meningkat di siklus II sebesar 81,43 %. Sesuai dengan teori belajar dari Thorndike yang mengatakan bahwa belajar merupakan asosiasi antara stimulus dan respon (Bakhtiar, 2013). Dimana dalam penelitian ini stimulus yang diberikan yaitu adalah media pembelajaran yang interaktif digunakan dalam proses pembelajaran berupa gambar, ilustrasi, game dan pertanyaan yang diberikan untuk memancing peserta didik berfikir dan belajar. Respon sementara itu adalah reaksi dari peserta didik yang telah diberikan stimulus yaitu keterlibatan aktifitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seperti komunikasi, kerjasama dan kolaborasi.

Media *game* edukasi *quizizz* dan *kahoot* selain menciptakan pembelajaran yang interaktif dan aktif juga pembelajaran terasa menyenangkan baik untuk peserta didik maupun guru. Hal ini dibuktikan dengan peneliti sebelumnya bahwa melalui media *game* edukasi *Quizizz* menyatakan bahwa media *game* edukasi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena dalam pelaksanaannya seolah-olah membawa aktivitas multi permainan dan membuat pembelajaran lebih interaktif yang menyenangkan (Maulida et al., 2021). *kahoot* media pembelajaran yang sangat menyenangkan, interaktif, menarik, dan efektif dalam pembelajaran (Fauzan, 2019)

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan media persentasi *classpoint* dan *game* edukasi (*Quizizz & Kahoot*) mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kimia, dalam proses pembelajarannya siswa terlibat aktif dalam berkomunikasi seperti merespon pertanyaan guru, bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila kurang mengerti, mampu mengungkapkan pendapat atau pemahamannya yang sudah dikuasai, bekerjasama dalam kelompok dengan peserta didik lain, bertanggung jawab terhadap tugas dan berusaha mencari informasi yang dibutuhkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2007). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bakhtiar, F. A. (2013). Teori Belajar dari Edward Lee Thorndike. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 256–257.
- Hamalik, O. (2006). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Maulida, M.A. 2021. Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Pada Tema 8 Kelas V C Semester Genap SD Supriyadi Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1 (2). 11-18.
- Salam, N. & Junaidi, 2022. Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Guna Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Journal of Education & Pedagogy*, 1(3), 189-197.
- Sardiman, A.M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sundari, D. H., Iskandar, I., Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128-139.