

Implementasi Pendekatan *Teaching at the Right Level* Melalui Media *Google Sites*

Berbantuan *Game Kahoot* untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas V SDN Kebonsari 2 Malang

Elisa Anjani

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

anjaniea99@gmail.com

Abstract: *Researchers conducted research at SDN Kebonsari 2 Malang, because they saw that in the VC class there was a lack of innovation in implementing learning, namely not providing learning in accordance with students' learning needs. Therefore, it is necessary to implement a learning approach to support the delivery of material so that it can be understood easily by students with a variety of cognitive abilities. This research aims to examine the improvement in student learning outcomes from implementing the TaRL approach through Google Sites media with the help of the Kahoot Game. The research method used is Classroom Action Research (PTK). Based on the research results, the increase in learning completeness was 74.08%, where in cycle I obtained 14.81% completeness and in cycle II obtained 88.89% completeness. So there is a positive impact in implementing the TaRL approach through Google Sites with the help of the Kahoot game to improve student learning outcomes.*

Keywords: *TaRL, jBL, Google Sites, Kahoot, and Learning Results*

Abstrak: *Peneliti melakukan penelitian di SDN Kebonsari 2 Malang, karena melihat bahwa di kelas VC kurang adanya inovasi dalam melaksanakan pembelajaran yakni belum memberikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya implementasi pendekatan pembelajaran sebagai penunjang dalam penyampaian materi agar dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik dengan ragam kemampuan kognitinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan hasil belajar peserta didik dari implementasi pendekatan TaRL melalui media *Google Sites* berbantuan *Game Kahoot*. Adapun Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peningkatan ketuntasan belajar sebesar 74,08%, dimana pada siklus I diperoleh ketuntasan 14,81% dan siklus II memperoleh ketuntasan 88,89%. Sehingga adanya dampak positif dalam implementasi pendekatan TaRL melalui media *google sites* berbantuan *game Kahoot* untuk peningkatan hasil belajar peserta didik.*

Kata Kunci: *Teaching at the Right Level, Google Sites, Kahoot, dan Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan belajar siswa, motivasi mereka untuk belajar, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, kemampuan guru, dan peran orang tua semuanya berkontribusi pada hasil belajar siswa (Dakhi, A. S., 2020). Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran di sekolah adalah dugaan bahwa tingkat hasil belajar siswa rendah, hal ini juga terjadi di SDN Kebonsari 2 Malang pada peserta didik kelas VC. Fokus utama kegiatan sekolah adalah proses belajar mengajar yang

berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes asesmen diagnostik kognitif, terlihat bahwa hanya 9 dari 27 peserta didik yang mencapai kriteria sangat mahir dengan mampu menjawab 4-5 dari 5 butir soal. Artinya, indeks ketuntasan hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya kekurangan dalam pencapaian hasil belajar. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga menunjukkan perbedaan dalam tingkat kognitif. Peserta didik dengan level kognitif rendah menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang levelnya lebih tinggi. Hal ini dapat menjadi tantangan bagi mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Cahyani, 2023).

Berdasarkan pengamatan di kelas VC, guru masih melaksanakan pembelajaran yang berpihak pada guru artinya pembelajaran yang diberikan belum disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini tidak dapat membantu siswa menghadapi tantangan dan kemajuan sesuai perkembangan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi dan literasi dasar bagi siswa adalah pendekatan TaRL (*Teaching at The Right Level*). Pendekatan ini merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran pada tingkat yang sesuai dengan kemampuan mereka (Rohani,dkk., 2023). Pendekatan TaRL ini sering kali digunakan untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar antara peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Pendekatan dilakukan dengan bentuk perlakuan yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik, yakni peserta didik dengan tingkat pemahaman yang rendah diberikan bantuan lebih intensif, sementara peserta didik dengan kemampuan yang lebih tinggi diberikan materi yang lebih menantang. Pendekatan TaRL mengelompokkan peserta didik sesuai fase perkembangan atau kemampuannya, selaras dengan prinsip pendidikan Ki Hajar Dewantara.

Perkembangan jaman sangat beriringan dengan perkembangan teknologi, hal ini tentunya juga berdampak pada bidang Pendidikan terutama pada lingkungan belajar abad 21. Pada pembelajaran di kelas VC, guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran berbasis digital. Melihat hal itu tentunya guru seharusnya mengikuti perkembangan teknologi dengan memanfaatkan perangkat digital untuk dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam menentukan keberhasilan dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Utami, 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan upaya dan strategi yang berbeda untuk membantu peserta didik dengan level kognitif rendah agar dapat memahami materi dengan lebih baik. Pengajaran harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka agar mencapai hasil belajar yang memadai. Oleh karenanya, pentingnya inovasi pembelajaran

sebagai Solusi yakni implementasi pendekatan *Teaching at the Right Level* dengan media *google sites* berbantuan *games Kahoot*. Pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) ini mengelompokkan peserta didik berdasarkan Tingkat kemampuan kognitifnya menjadi 3 kelompok yakni kelompok berkembang, mahir, dan sangat mahir. Pemahaman yang didapat agar menjadi bermakna maka diterapkan dengan model *project based learning* (PjBL) supaya peserta didik memahamkan materi dengan memecahkan masalah dan membuat proyek secara langsung untuk mendalami pemahamannya. Selain itu, sebagai peserta didik yang tumbuh di era serba digital maka perlunya pemanfaatan digital untuk diterapkan pada pembelajaran salah satunya dengan penyampaian materi melalui media web digital yakni *google sites* dan bentuk soal evaluasi melalui *game education online* yakni *Kahoot*.

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengkaji peningkatan hasil belajar peserta didik dari implementasi pendekatan TaRL melalui media *google sites* berbantuan *game Kahoot*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK), artinya bahwa peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan berakhirnya penelitian. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan yakni pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus yakni siklus 1 dilakukan tanggal 29 Februari 2024 dan siklus II pada tanggal 27 Maret 2023. Penelitian dilakukan di SDN Kebonsari 2 Malang pada siswa kelas VC dengan jumlah 27 siswa. Objek penelitiannya yaitu hasil belajar. Adapun jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian berupa data primer dan sekunder. Data primer adalah guru dan siswa meliputi nilai sumatif dan hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Data sekunder berupa hasil observasi. Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi 2 siklus pembelajaran. Setiap siklus dilaksanakan dengan tahapan: (1) Perencanaan Tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

1. Mengadakan observasi awal untuk mencari akar permasalahan (identifikasi masalah).
2. Melaksanakan wawancara dengan guru untuk menjaring data
3. Mencari pemecahan masalah terhadap permasalahan pembelajaran.
4. Mengadakan pertemuan dengan guru kelas untuk konsultasi dalam melakukan persiapan Tindakan.
5. Menentukan pendekatan dan media pembelajaran yaitu pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dan media *google sites* berbantuan *game Kahoot*, serta merancang media kongkrit alat peraga system pencernaan manusia sebagai pendukung proses pembelajaran.

6. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam bentuk modul ajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan pembelajaran sesuai modul ajar dan penerapan model pembelajaran PjBL dan pendekatan TaRL. Langkah-langkah pembelajaran pada setiap pertemuan sebagai berikut:

1. Memberikan asesmen diagnostic kognitif dihari sebelum pelaksanaan PTK untuk pemetaan kemampuan belajar peserta didik yang terbagi 3 kelompok yakni kelompok berkembang, mahir, dan sangat mahir.
2. Melaksanakan pra pembelajaran berupa salam, doa dan presensi siswa.
3. Melakukan kegiatan awal yaitu apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran.
4. Melakukan kegiatan inti penerapan sintaks PjBL yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, Menyusun jadwal, memonitoring kemajuan siswa dan kemajuan proyek, menguji hasil, mengevaluasi pengalaman.
5. Melaksanakan pasca pembelajaran meliputi kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut.

c. Tahap pengamatan atau observasi Peneliti melakukan pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan berpedoman pada hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang telah dibuat dan mendokumentasikan kegiatan siswa.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melakukan refleksi yang dicapai yaitu menganalisis hasil pengamatan apa yang masih kurang, bagaimana pemecahan masalahnya dan tindak lanjut apa yang akan dilakukan guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Siklus 2

Langkah-langkah pada siklus 2 pada dasarnya sama dengan siklus 1.

Perbedaanya terletak pada perbaikan yang dilihat dari hasil refleksi siklus 1. Hal ini bertujuan untuk melihat keterlibatan aktif seluruh peserta didik dan peningkatan hasil belajarnya pada akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas VC ini menggunakan media web digital yaitu *Google Sites* berbantuan game *Kahoot* sebagai asesmen soal evaluasi peserta didik yang dikerjakan secara individu dengan penerapan sintaks PjBL yang kemudian peserta didik membuat proyek alat peraga sederhana dari botol bekas. Selain penggunaan media digital, guru juga menggunakan media kongkrit yakni alat peraga system pencernaan manusia

dari kardus bekas untuk mendukung proses pembelajaran dalam pemahaman materi. Tentunya kegiatan ini dilakukan selama 2 siklus.

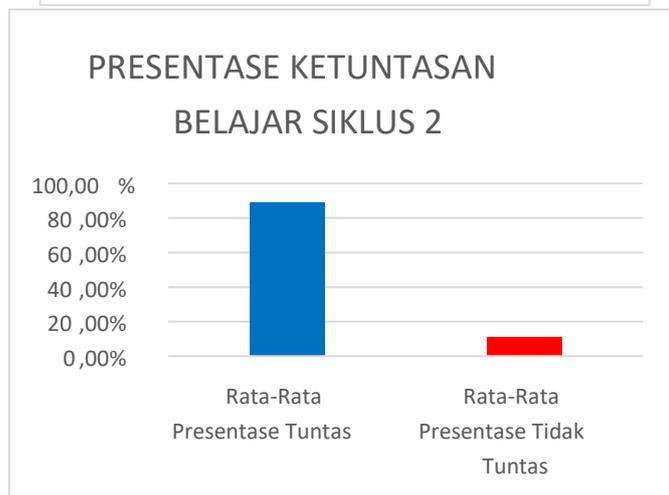
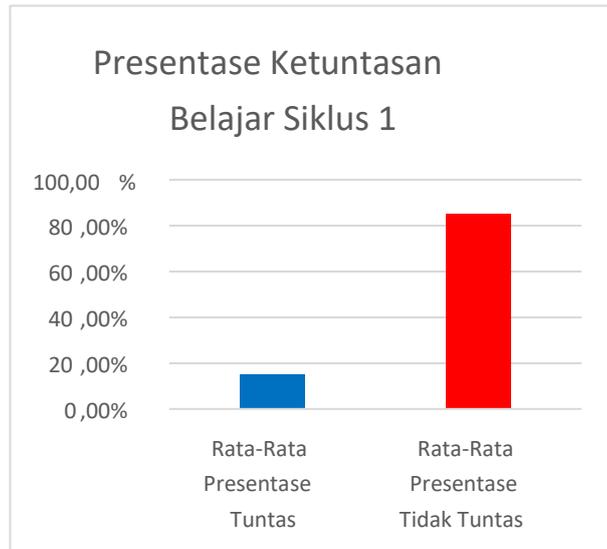
Hasil belajar peserta didik pada siklus 1 materi sistem pencernaan manusia, siswa yang memperoleh nilai >80 baru 4 siswa, sehingga ketuntasan belajar pada kondisi awal ini baru sebesar 14,81%. Sedangkan sebesar 85,19% yakni berjumlah 23 siswa masih perlu bimbingan lagi agar bisa mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan. Artinya bahwa pembelajaran pada siklus 1 masih tergolong rendah, belum mencapai standar ketuntasan klasikal.

Berdasarkan pengamatan pada siklus 1 ditemukan bahwa: 1) pelaksanaan pengerjaan tugas kelompok hanya sebagian yang terlibat, sedangkan yang lainnya tidak berkontribusi dalam mengerjakan. 2) kurangnya variasi butir soal pada Kahoot, karena hanya berbentuk pilihan ganda saja. 3) kurangnya focus dalam menyimak materi karena media *google sites* hanya diakses oleh guru saja.

Berdasarkan hasil belajar dan temuan pada siklus 1 untuk mengatasi hal ini, dilakukan penelitian lebih lanjut pada siklus II guna melakukan perbaikan dan peningkatan hasil belajar. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan: 1) Jumlah butir soal pada lembar kerja kelompok peserta didik yang sebelumnya 3 butir soal beserta proyek menjadi 5 butir soal beserta proyek. 2) Variasi soal pada *Kahoot* tidak hanya pilihan ganda saja namun ada variasi benarsalah. 3) Media *google sites* di setting untuk diakses ke semua peserta didik sehingga focus dalam menerima materi meningkat.

Adapun hasil tes pada siklus II ini, terlihat bahwa beberapa peserta didik telah menunjukkan peningkatan dalam pencapaian hasil belajar dengan rata-rata nilai >80. Namun, masih terdapat sebagian peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian lebih agar mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, langkah-langkah perbaikan dan peningkatan harus terus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik bagi seluruh peserta didik. Tentunya, hasil tes pada siklus II ini memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dan pihak terkait dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung peserta didik yang memerlukan bantuan tambahan. Adapun hasil ketuntasan belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Grafik Perbandingan Ketuntasan Belajar



Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai Rerata	68,1	94,4	26,3
Nilai Tertinggi	90	100	10
Nilai Terendah	40	80	40
Jumlah Tuntas	4	24	20
Jumlah Tidak Tuntas	23	3	20
Persentase Ketuntasan	14,81%	88,89%	74,08 %

Hasil penelitian dari Tabel 1 menunjukkan adanya perbaikan yang cukup mencolok dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Pada siklus II, presentase ketuntasan meningkat sebesar 26,3% dari siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa Langkah-langkah perbaikan yang diimplementasikan pada siklus II telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan persentase ketuntasan sebesar 74,08% pada siklus II juga menegaskan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan telah terpenuhi. Hasil belajar peserta didik telah memenuhi standar yang ditetapkan, dan pencapaian ini menjadi bukti kesuksesan dari upaya perbaikan yang dilakukan. Hasil yang dicapai pada siklus II ini tidak terlepas dari peran serta para anggota PPL dan Guru Pamong. Saran dan masukan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif, serta pemberian dukungan dan bimbingan kepada peserta didik telah menjadi kunci keberhasilan perbaikan ini.

Peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik pada siklus II memberikan semangat dan motivasi bagi seluruh pihak terkait untuk terus berinovasi dan melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Evaluasi secara berkala dan penggunaan data hasil belajar sebagai acuan untuk mengidentifikasi area perbaikan menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan terus menerus melakukan penelitian dan peningkatan, diharapkan hasil belajar peserta didik akan terus meningkat dari waktu ke waktu. Proses pembelajaran yang efektif akan menciptakan lingkungan belajar yang memberdayakan setiap peserta didik untuk mencapai potensinya secara maksimal. Penerapan pendekatan TaRL dalam pembelajaran menjadi suatu alternatif yang menjanjikan untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik. Pendekatan TaRL membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan terintegrasi terhadap materi pembelajaran. Selain itu, dengan mengkombinasikan pembelajaran berbasis digital dengan pemanfaatan *google sites* dan *Kahoot* juga memberikan semangat belajar peserta didik, artinya bahwa peserta didik menarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pendekatan TaRL dan pembelajaran berbasis digital ini juga membuka peluang bagi peningkatan keterampilan berpikir dan kemampuan *problem-solving*, yang akan menjadi bekal berharga bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Dengan demikian, pendekatan TaRL dan pembelajaran berbasis digital yaitu *google sites* dan *Kahoot* menawarkan solusi yang berpotensi memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang tentunya tidak hanya akademik namun juga keterampilan. Dalam rangka menerapkan pendekatan ini, perlu adanya dukungan dan kerjasama dari semua pihak terkait termasuk para pendidik, sekolah, dan orang tua, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik.

KESIMPULAN

Implementasi pendekatan TaRL (*Teaching at the Right Level*) dengan media *google sites* berbantuan *game Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VC SDN Kebonsari 2 Malang. Pada pelaksanaan pembelajaran terdapat modifikasi pada siklus II yang

didasarkan pada kekurangan dan perbaiki dari siklus I sehingga hasil belajar peserta didik meningkat dan seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ketercapaian ketuntasan belajar dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) >80. Implementasi pembelajaran ini mengalami peningkatan sebesar 74,08%, dimana pada siklus I diperoleh ketuntasan 14,81% dan siklus II memperoleh ketuntasan 88,89%. Pendekatan TaRL sangat relevan untuk diujicobakan pada peserta didik dengan berbagai perbedaan dalam kemampuan kognitifnya. Selain itu dengan mendekati pembelajaran berbasis digital pada peserta didik juga dapat melatih mereka untuk melek teknologi dan menumbuhkan kesenangan dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyani, Anita. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 2 Talesan Dengan Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Melalui Media Diodrama. *Jurnal JARLITBANG Pendidikan*, 9 (2).
- Dakhi, A. S. (2020). "Improvement of Student Learning Outcomes." *Education and Development Journal*, 8(2), 468468.
- Rohani,dkk. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xii Mipa 1 Melalui Penerapan Pendekatan *Teaching At The Right Level (Tarl)* Di Sma Negeri 1 Labuapi. *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 90-95.
- Utami, Ririn. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2).