



PENERAPAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA DIKELAS VII SMP NEGERI 38 PADANG

Oleh

Syelfia Dewimarni¹, Mishbah Ullhusna², Laila Marhayati³

¹Sistem Informasi, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

²Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

³Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

E-mail: 1Syelfia.dewimarni@gmail.com

Article History:

Received: 01-11-2021

Revised: 16-12-2021

Accepted: 27-12-2021

Keywords :

Learning media, Online, Kahoot

Abstract: *Learning is the main activity of the educational process in schools that aims to produce behavioral changes. These changes include cognitive, affective and psychomotor. This learning activity requires active learning, participation and interactive communication between teachers and students. Learning activities are designed in such a way that they can achieve learning objectives, one of which is learning media. Learning media is designing learning and planning teaching and learning activities. The benefits of learning media clarify the presentation of material and information so as to clarify and improve learning processes and outcomes. This is a challenge for teachers to create fun, interesting and active learning and achieve learning objectives. Against new adaptations that must be accepted in such a way. Learning media that can be used by teachers is Kahoot. Kahoot is an online learning media that contains quizzes and games. Kahoot is also able to help learning evaluation activities become interesting, interactive, conducive and easy to monitor learning outcomes, so that they can provide and increase students' motivation and interest in learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran.

Media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan



informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar. Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019).

Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran. Guru dan peserta didik harus melakukan pembelajaran secara online atau tidak tatap muka di kelas seperti biasanya, sehingga hal ini menuntut siswa dan guru harus melakukan dan menguasai pembelajaran secara online atau daring. Pembelajaran tetap harus berlangsung dengan maksimal, meski pembelajaran dilakukan secara online atau daring agar generasi emas tidak ketinggalan dalam proses usaha kemajuan belajar dan tetap melakukan pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, guru harus membekali siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif dan berkarakter. Pada saat pembelajaran online atau daring, optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan handphone, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif serta tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran, mengingat akan adaptasi baru yang mau tidak mau harus bisa diterima dengan sedemikian rupa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (Irwan dkk, 2019). Permainan (games) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010). Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta didik diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, siswa harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban. Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survey, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan dan diperlukan koneksi internet untuk



dapat memainkan game ini.

Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok (Putri, A.R: 2019). Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para siswa (Correia: 2017). Inovasi platform Kahoot ini juga mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi, C.K: 2018). Dan juga teknologi informasi dan komunikasi atau TIK pada zaman sekarang sangat dibutuhkan oleh setiap masyarakat baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Kahoot juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan siswa dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot.

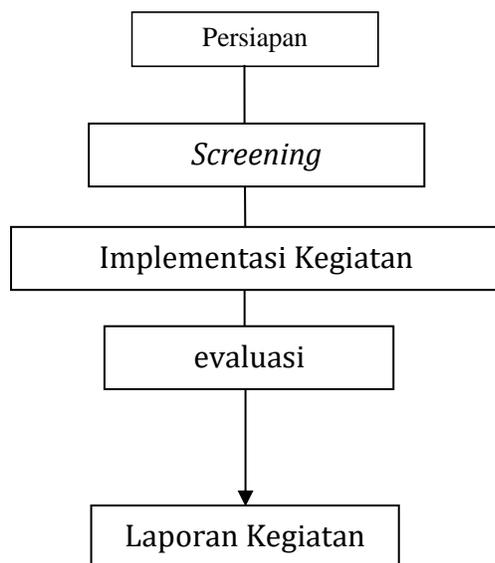
Motivasi dalam belajar sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Menurut Sardiman (2018: 75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Minat belajar juga menjadi salah satu hal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena dengan adanya minat dalam belajar akan mendatangkan ketertarikan siswa dengan materi yang sedang siswa pelajari, hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Susanto (2013: 58) "minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya."

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan diatas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan sebuah media pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP N 38 Padang"

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP N 38 Padang. Kegiatan dilaksanakan pada Oktober - November dengan diikuti oleh 14 orang siswa dengan menerapkan protokol Kesehatan.

Metode yang digunakan adalah dengan membagi informasi secara langsung dengan siswa yaitu dengan menerapkan secara langsung aplikasi Kahoot dalam bentuk game dan kuis. Game dan kuis dirancang sesuai dengan materi pada mata pelajaran matematika kelas VII, materi yang dipilih adalah Himpunan, FPB dan KPK. Adapun alur dari pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram proses implementasi kegiatan

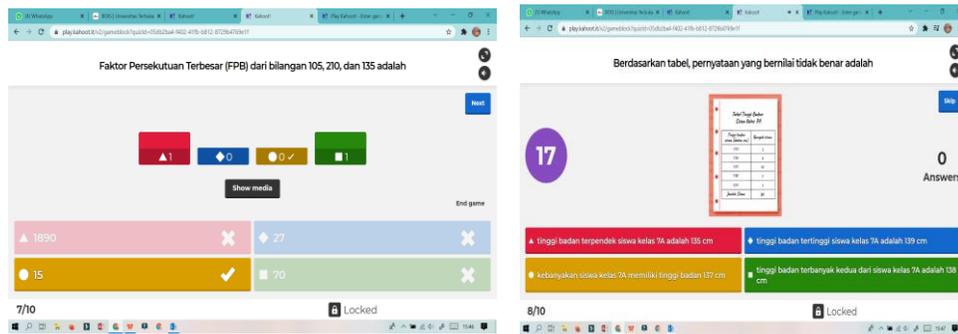
HASIL

Kegiatan bersifat pembinaan dan edukasi yang telah dilangsungkan di SMP Negeri 38 Padang ini dilaksanakan pada bulan Oktober - November 2021 berjalan lancar sesuai dengan target dan luaran yang diinginkan. Berdasarkan hasil penerapan Kahoot pada siswa kelas VII SMP Negeri 38 Padang memberikan manfaat yaitu dapat menghilangkan kejenuhan anak dalam belajar matematika, memberikan variative media pembelajaran yang digunakan selama ini dapat memberikan kemajuan pendidikan di SMP Negeri 38 Padang. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media pembelajaran Kahoot pada siswa kelas VII SMP Negeri 38 Padang.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan Kahoot

Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan siswa diberi melalukan permainan dengan melalui aplikasi Kahoot. Adapaun skor yang dapat siswa sewaktu menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran yang dikemas ke bentuk games dan kuis adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil game dari Pembelajaran menggunakan Kahoot

Sampai Pada fase ini, telah menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 38 Padang sudah terjadi perubahan dalam proses pembelajaran dengan baik sebelum maupun sudah diberikan pemberdayaan. Hasil kegiatan selama lebih kurang dua bulan ini, sejalan dengan target dan luaran yang diinginkan. Perubahan-perubahan tersebut terjadi secara bertahap, dimulai siswa mampu mengerjakan soal-soal matematika dengan penerapan Kahoot. Hal ini menunjukkan bahwa selain terjadi peningkatan cara belajar siswa dalam menghadapi tugas pembelajaran matematika. Serta terjadinya peningkatan motivasi belajar matematika melalui media pembelajaran Kahoot.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemberdayaan yang dilakukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 38 Padang diperoleh kesimpulan bahwa kejenuhan siswa terhadap pembelajaran matematika cenderung sudah menurun dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dalam mengerjakan soal matematika menggunakan media pembelajaran Kahoot. Dengan penerapan media pembelajaran Kahoot juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan proses dan hasil pemberdayaan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka kami berkeinginan untuk melakukan penyempurnaan hasil dengan beberapa saran. Diantaranya, siswa diharapkan dapat lebih hati-hati dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaplikasikan materi-materi yang telah diberikan oleh pemateri. Jika masih mengalami keraguan, kami TIM PKM UPI YPTK Padang siap membantu untuk melakukan pemberdayaan lagi.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ayuningtyas, A., Honggowibowo, A. S., Pujiastuti, A., Retnowati, N. D., & Indrianingsih, Y. (2018). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Salsabila Al Muthi'in Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Microsoft Power Point. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(1), 1-6.
- [2] Azhar, A. (2007). *Media pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 15-85.
- [3] Bahar, Ayunara. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. Tersedia pada <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelasdengan.html>(diakses tanggal 19 Oktober 2020). 2017
- [4] Correia, M., & Santos, R. (2017, November). Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education. In 2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE) (pp. 1-4). IEEE.
- [5] Depdiknas. 2008. *Pengembangan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen



- Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas.
- [6] Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf> Dimiyati, dan Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta : Rineka Cipta, 2015.
- [7] Djamarah, S.B. 2008, *Psikologi belajar*. Jakarta: Rieka cipta
- [8] Iskandar, Harun. 2010. *Tumbuhkan Minat Kembang Bakat*. Bandung: ST Book Jurnal MIPMIPA Vol.9 No.1 Februari 2010. Kamus Besar Bahasa Indonesia
- [9] Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019).
- [10] Isratul Aini, Yulia. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan* 2.25 (2019)
- [11] Kawareh. 1995. *Pengembangan Minat Belajar*. Jakarta: Bina Keluarga
- [12] Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- [13] Noor, S. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1 (2020): 1-7.
- [14] Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4. 0. In *Prosiding Seminar Nasional*, hlm (pp. 218-223).
- [15] Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *eTech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- [16] Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2017. Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada, 2010
- [17] Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- [18] Siregar, J. R. (2014). *Peningkatan Keterampilan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Lesson Study Di Sman 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat Propinsi Jambi (Doctoral dissertation, UNIMED)*.
- [19] Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.