



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Matematika

Niamatus Amalul Husna¹, Cahyo Hasanudin²

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
niamatusamalulhusna@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

Abstrak— Era digitalisasi saat ini mendorong perubahan diberbagai sektor kehidupan. Salah satu sektor tersebut adalah pendidikan. Pembelajaran yang menyenangkan akan menarik perhatian siswa sehingga memahami materi yang diterima serta meningkatkan prestasi belajar. Pembelajaran merupakan upaya memperoleh ilmu dalam suatu kegiatan. Kahoot adalah aplikasi online berupa kuis berbentuk game yang menarik. Peneliti bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah metode studi pustaka atau metode studi kepustakaan. Data tersebut diperoleh dari beberapa sumber tertulis seperti buku, artikel, dan jurnal yang telah terbit yang memuat pembahasan. Hasil penelitian berisi cara membuat dan cara bergabung kuis, game, survey, dan diskusi. Simpulan penelitian adalah bahwa aplikasi kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan.

Kata kunci— Media Pembelajaran, Matematika, Aplikasi Kahoot

Abstract— The current era of digitalization encourages changes in various sectors of life. One such sector is education. Fun learning will attract students' attention so that they understand the material received and increase learning achievement. Learning is an effort to gain knowledge in an activity. Kahoot is an online application in the form of quizzes in the form of interesting games. Researchers aim to utilize the kahoot application as an innovative and fun learning medium. The type of research used by researchers is the literature study method or literature study method. The data is obtained from several written sources such as books, articles, and journals that have been published that contain discussions. The results of the study contain how to create and how to join quizzes, games, surveys,

and discussions. The conclusion of the research is that the kahoot application can be used as an innovative and fun mathematics learning medium.

Keywords – Learning Media, Mathematics, Kahoot App

PENDAHULUAN

Era digitalisasi saat ini mendorong perubahan diberbagai sektor kehidupan. Salah satu sektor tersebut adalah pendidikan. Perubahan tersebut mengharuskan pendidik menguasai dan mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran (Azis, 2019). Pembelajaran juga mengalami perubahan dimana dibutuhkan inovasi-inovasi unik, kreatif, dan menyenangkan agar dapat menarik minat belajar siswa (Fatimah, dkk. 2021). Pembelajaran yang menyenangkan akan menarik perhatian siswa sehingga memahami materi yang diterima serta meningkatkan prestasi belajar (Wiraka, dkk. 2020).

Menurut Pribadi (2019) pembelajaran merupakan upaya memperoleh ilmu dalam suatu kegiatan. Pembelajaran adalah kegiatan antara guru dan siswa dalam proses belajar (Salam, 2017) dimana guru memberi bantuan kepada siswa (Suardi, 2018). Sedangkan Firmadani (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan guru dan siswa serta media pembelajaran yang kemudian dilengkapi pernyataan Festiawan (2020) dengan diciptakan lingkungan belajar agar dapat belajar secara optimal. Begitupun dalam pembelajaran matematika bahwa pembelajaran diarahkan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berhitung yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Cahyaningsih, 2018).

Matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dimulai dari jenjang pra-sekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga perguruan tinggi. Pada jenjang pendidikan anak usia dini mulai diajarkan matematika (Hartinah & Setiawan, 2013) dengan mengenalkan simbol matematika berupa angka (Sappaile, 2019). Matematika adalah ilmu yang abstrak tentang bilangan, titik (Sinaga, dkk., 2021). Mempelajari matematika dapat bermanfaat bagi kehidupan.

Matematika menjadi salah satu momok menakutkan bagi sebagian siswa karena dianggap sulit. Banyak guru menggunakan metode menjelaskan materi, memberikan contoh soal, dan memberi soal kepada siswa (Effendi, 2012). Metode tersebut berakibat pada minat dan motivasi belajar siswa yang berkurang karena dianggap kurang menyenangkan dan monoton.

Berdasarkan hasil wawancara Sari (2019) dengan beberapa guru dan siswa SMP Muhammadiyah 8 Batu ada beberapa masalah siswa dalam pembelajaran matematika, yaitu: kurang memahami konsep, kurang memiliki motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat, dan penggunaan metode yang kurang sesuai.

Nisa, dkk (2021) juga mengatakan bahwa kendala yang dihadapi selama pembelajaran matematika meliputi: aspek pendidik, peserta didik, dan lingkungan. Hal ini diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Bentuk kendala dalam pembelajaran matematika (Nisa, dkk., 2021).

No	Subjek	Kendala
1.	Pendidik/guru	Guru kesulitan mengembangkan materi pelajaran. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional.
2.	Peserta didik/siswa	Siswa kurang mempunyai minat belajar, tidak memiliki semangat belajar, tidak termotivasi saat mempelajari matematika, dan kurang memahami konsep. Siswa menganggap matematika sulit dan membosankan serta kesulitan mengerjakan secara mandiri.
3.	Lingkungan	Suasana lingkungan belajar yang kurang kondusif.

Berdasarkan beberapa masalah yang ada, pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi inovasi agar siswa tidak merasa jenuh (Negara, dkk., 2019). Media pembelajaran berbasis TIK dapat digunakan sebagai pengganti media konvensional (Lestari, 2018). Media adalah suatu sarana penyampaian pembelajaran (Jannah, 2009). Peneliti memberi solusi permasalahan dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK berupa pemanfaatan aplikasi kahoot

Kahoot adalah platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif (Bahar, dkk., 2020). Aplikasi ini dapat juga diakses melalui website. Aplikasi kahoot memiliki empat fitur yang berupa kuis, game, survey dan diskusi. Dewi (2018) menyatakan bahwa kahoot adalah aplikasi online berupa kuis berbentuk game yang menarik. Kahoot hanya dapat diakses secara online (Mustikawati, 2019). Aplikasi kahoot berisi soal-soal yang ditampilkan secara game dan dapat diakses secara gratis (Damayanti & Dewi, 2021).

Menurut Hartanti (2019) kahoot dapat berisi gambar dan video. Selain gambar dan video kahoot juga diiringi musik serta terdapat waktu pengerjaan sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam pengerjaan (Lutfi, dkk., 2020) serta melatih kecepatan dan ketepatan siswa dalam mengerjakan soal (Lisnani & Immanuel, 2020). Dalam aplikasi ini terdapat unsur persaingan karena hasil game yang berupa poin akan langsung ditampilkan (Putra & Afrilia, 2020) berupa peringkat saat selesai pengerjaan. Saat mengerjakan jawaban dapat berupa gambar atau warna (Andari, 2020). Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa (Daryanes & Ririen, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian adalah untuk memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah metode studi pustaka atau metode kepustakaan. Metode ini adalah metode dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan penelitian (Adlini, dkk., 2022) seperti internet, buku, jurnal (Dalimunthe, 2016) serta dari kajian terdahulu (Sula & Alim, 2014).

Data penelitian ini berupa data sekunder yang mengacu langsung dengan topik pembahasan seperti pembelajaran matematika, media pembelajaran, dan aplikasi kahoot dari beberapa subjek referensi data tersebut diperoleh dari beberapa sumber tertulis seperti buku, artikel, dan jurnal yang telah terbit yang memuat pembahasan.

Peneliti menggunakan teknik simak, bebas, libat, cakup, dan catat sebagai teknik pengumpulan data. Peneliti mengamati penggunaan bahasa dari data yang berasal dari internet, buku maupun jurnal (Priyono, 2012), dilanjutkan mencatat hal-hal yang penting kemudian peneliti menambah pendapat (Frananda, dkk., 2023).

Peneliti menggunakan metode agih atau metode distribusional sebagai teknik analisis data. Metode agih adalah bahasa yang bersangkutan menjadi alat penentu (Sudaryanto dalam Izar, dkk., 2019).

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah usaha memvalidasi data penelitian dengan mengurangi ketidakjelasan saat data dikumpulkan dan dianalisis (Rahardjo, 2010). Teknik ini digunakan untuk mengecek validasi data dari penelitian (Alfansyur & Mariyani, 2020), serta untuk peningkatan metodologi, interpretatif, dan teoritis penelitian (Mekarisce, 2020).

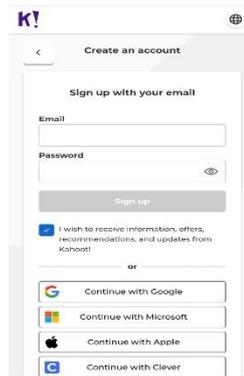
HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat dua alamat website kahoot, untuk pengajar/pembuat soal <https://kahoot.com> dan untuk siswa <https://kahoot.it>.

Aplikasi kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan. Berikut cara menggunakan aplikasi kahoot.

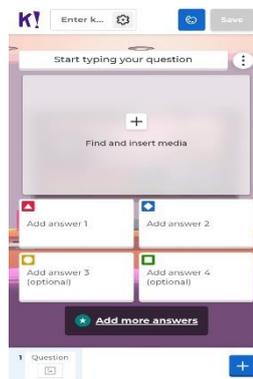
Langkah-langkah membuat kuis, game, survey, dan diskusi

1. Membuka <https://kahoot.com> jika sudah memiliki akun cukup login dengan email yang didaftarkan. Jika belum memiliki akun dengan menekan sign up dan memasukkan email dan password.



Gambar 1. Membuat akun

2. Menekan menu *new create* kahoot dan blank canvas untuk mulai membuat soal.



Gambar 2. Membuat soal

3. Tekan tombol tiga sebagai pengaturan tipe soal, waktu pengerjaan, poin, dan opsi jawaban.



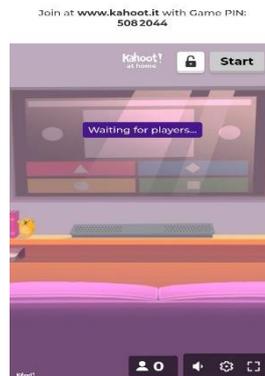
Gambar 3. Pengaturan soal

4. Untuk membuat pin, pilih folder soal, tekan start, dan memilih classic mode untuk bermain perorangan atau pilih team mode untuk bermain secara tim.



Gambar 4. Membuat pin

5. Pin siap dibagikan.



Gambar 5. Tampilan pin

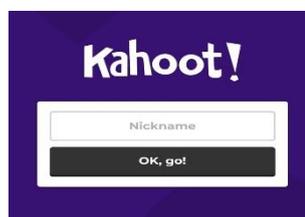
Langkah-langkah gabung kuis, game, survey, dan diskusi kahoot

1. Membuka <https://kahoot.it>.
2. Masukkan pin.



Gambar 6. Tampilan memasukkan pin

3. Masukkan nama.



Gambar 7. Tampilan memasukkan nama

4. Kahoot siap dimainkan.

Penjelasan tersebut diperkuat oleh Assegaf, dkk (2022) yang menyatakan aplikasi kahoot berguna sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Ardiansyah (2020) penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan minat belajar

siswa. Hal ini selaras dengan pendapat dari Aflisia, dkk (2020) yang menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Pada penelitian ini, peneliti membuat simpulan bahwa aplikasi kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan. Cara membuat kuis, game, survey, dan diskusi adalah 1) registrasi akun, 2) membuat soal, 3) membagikan pin. Cara bergabung kuis, game, survey, dan diskusi adalah 1) masukkan pin, 2) masukkan nickname, 3) kahoot siap dimainkan.

REFERENSI

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020). Pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan penguasaan unsur Bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1-17. <http://prosiding.iaincurup.ac.id/index.php/musla/article/view/8>.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150. <https://doi.org/10.31764/historis.v5i2.3432>.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.
- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145-155. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i2.1136>
- Assegaf, S. R. Z., Susanti, W., Esi, N., & Yani, A. (2022). Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Adiba: Journal Of Education*, 2(4), 507-516.
- Azis, T. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference On Islamic Education And Social Science*, 1(2), 308-318. Retrieved from <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/512>.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Cahyaningsih, U. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (team assisted individualization) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

- pelajaran matematika. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1).
<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v4i1.707>.
- Dalimunthe, D. (2016). Kajian proses islamisasi di Indonesia (studi pustaka). *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, 12(1), 115-125.
<https://doi.org/10.23971/jsam.v12i1.467>.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi [ada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4286>.
- Effendi, L. A. (2012). Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal penelitian pendidikan*, 13(2), 1-10.
- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 1(2), 120-128. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/19>.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084.
- Frananda, M., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka untuk Memenuhi Kebutuhan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(1), 1-10.
<http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v10i1.2868>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.
- Hartinah DS, S., & Setiawan, T. (2013). Sikap Guru Taman Kanak-Kanak Terhadap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1).
<http://dx.doi.org/10.17977/jip.v19i1.3754>

- Izar, J., Afria, R., & Sanjaya, D. (2019). Analisis Aspek Gramatikal Dan Leksikal Pada Cerpen Ketek Ijo Karya M. Fajar Kusuma. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 3(1), 55-72. <https://doi.org/10.22437/titian.v3i1.7026>
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Lestari, I. D. (2018). Peranan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) di SDN RRI cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Lisnani, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 4(2), 155-167. <https://doi.org/10.24815/jupi.v4i2.16018>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186-191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104). <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10281>.
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media belajar berbasis android menggunakan mit app inventor. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42-45. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.887>.
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 95-105. <http://dx.doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655>.
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Priyono, Y. (2012). *Analisis Kesalahan Berbahasa Bidang Morfologi pada Mading di Universitas Muhammadiyah Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/21049>.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>.
- Rahardjo, M. (2010). *Triangulasi dalam penelitian kualitatif*.

- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN*, 2(1), 7-12. <https://doi.org/10.15294/harmony.v2i1.19965>
- Sappaile, N. (2019). Hubungan Pemahaman Konsep Perbandingan dengan Hasil Belajar Kimia Materi Stoikiometri. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 10(2), 58-71. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/64>.
- Sari, R. K. (2019). Analisis problematika pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama dan solusi alternatifnya. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 2(1), 23-31. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v2i1.510>.
- Sinaga, W., Parhusip, B, H., Tarigan, R., & Sitepu, S. (2021). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang terkandung dalam filsafat Matematika. *Sepren*, 2(2), 17-22.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sula, A. E., & Alim, M. N. (2014). Pengawasan, Strategi Anti *Fraud*, dan Audit Kepatuhan Syariah sebagai Upaya Fraud Preventive pada Lembaga Keuangan Syariah. *Journal of Auditing, Finance, and Forensic Accounting*, 2(2), 91-100. <https://doi.org/10.21107/jaffa.v2i2.764>.
- Wikara, B., Sutarno, S., Suranto, S., & Sajidan, S. (2020). Efek Pembelajaran yang Menyenangkan (*Fun Learning*) terhadap Kemampuan Memori. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(2), 192-195. <http://dx.doi.org/10.32699/spektra.v6i2.164>.