

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar

Dimas Anggadita Wardana ^{1*}

¹ SDN Segulung 04 Dagangan Kabupaten Madiun, Indonesia

* dimasanggadita16@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efisiensi penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian pada siswa kelas IV SDN Segulung 04 Kabupaten Madiun. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan proses penelitian (1) pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi KAHOOT. (2) merencanakan bentuk tindakan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I. sedangkan indikator penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian pada kelas IV SDN Segulung 04. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Segulung 04 tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 18 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama hanya 7 siswa (45%) yang mencapai nilai KKM (70), sedangkan 11 siswa (55%) berada di bawah nilai KKM. Siklus kedua menunjukkan bahwa hanya 2 siswa (7%) yang nilainya tidak mencapai nilai KKM. Sementara 16 siswa (93%) yang nilainya melampaui nilai KKM. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran menggunakan Aplikasi KAHOOT telah berlangsung dengan baik dan dapat menunjang peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian pada siswa kelas IV SDN Segulung 04.

Kata kunci: Aplikasi KAHOOT, Meningkatkan, Matematika, PTK

Pendahuluan

Proses belajar mengajar merupakan bagian dari kegiatan guru disekolah. Proses belajar mengajar atau yang sering disebut dengan PBM berguna untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, pengalaman kepada peserta didik. Menurut Hamid,dkk (2020) Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh dua pihak yaitu guru dan peserta didik yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen: 1. Siswa : Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. 2. Guru : Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif. 3. Tujuan: Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. 4. Isi Pelajaran: Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan. 5. Metode: Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan. 6. Media: Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang

digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa. 7. Evaluasi: Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Para pendidik dalam konteks ini adalah guru kelas, diharapkan mampu mereduksi anggapan awal siswa bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit. Anggapan ini tidak terlepas dari persepsi yang berkembang di masyarakat tentang matematika. Anggapan banyak orang bahwa matematika pelajaran yang sulit tanpa disadari telah mengkooptasi pikiran siswa (Gazali, 2016). Sehingga siswa juga beranggapan demikian, ketika berhadapan dengan matematika. Pandangan bahwa matematika ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus yang sulit dan membingungkan. Anggapan ini ikut membentuk persepsi negatif siswa terhadap matematika. Kenyataan yang ada pada saat ini bahwa dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan efisien. Keadaan tersebut disebabkan oleh beberapa hal diantaranya: ada kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan peserta didik, kurang minat peserta didik, kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran.

Selain itu proses belajar mengajar tidak efektif dikarenakan, sebagian guru belum sepenuhnya menerapkan media-media pembelajaran misalnya media pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang menarik, berlangsung monoton dan membosankan, serta interaksi yang terjadi hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sementara siswanya pasif (Hartati.Y. 2015) dan sebagian siswa kelas IV SDN Segulung 04 memiliki nilai yang dibawah standar terutama pada mata pelajaran Matematika. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga akibat motivasi, minat dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah sehingga terlihat banyak siswa kurang siap dalam menerima materi pelajaran setiap pertemuan.

Beberapa upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah diatas, salah satunya adalah menggunakan game edukasi aplikasi kahoot agar terjadi perubahan minat belajar siswa terhadap materi perkalian dan pembagian, sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai secara maksimal. Dari isu tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa khususnya Matematika penulis melakukan beberapa kegiatan diantaranya, membuat game edukasi melalui Kahoot. Aplikasi Kahoot ini memiliki kelebihan yakni, 1) dapat didownload secara gratis, 2) mudah untuk dimainkan, 3) dapat diakses melalui web browser, 4) game edukasi online kahoot memperlihatkan nilai siswa yang lain, sehingga siswa menjadi termotivasi agar dapat mendapatkan nilai yang lebih dari temannya, 5) dapat dimainkan dalam waktu yang berbeda sehingga cocok bagi anak-anak yang mgagdet/HP.

Untuk memotivasi kemampuan siswa tidak hanya menggunakan media tetapi juga dibutuhkan guru yang professional. Menurut Anwar, M. (2018) guru professional mampu membuat siswa berpikir divergent dengan memberikan pertanyaan yang jawabannya tidak sekedar terkait fakta, ya atau tidak. Guru yang professional dapat menciptakan alat peraga yang menarik dan juga skenario pelajaran yang menyenangkan. Seorang guru yang professional dapat menguasai kemampuan dan keterampilan, antara lain: (1) Kemampuan menguasai materi ajar, (2) Kemampuan dalam mengkondisikan kelas, (3) Kemampuan dalam

menggunakan metode, media dan sumber belajar secara akurat, dan (4) Kemampuan untuk melakukan evaluasi.

Seperti yang terjadi di SDN Segulung 04, salah satu isu yang terjadi adalah Masih rendahnya hasil belajar siswa kelas IV terhadap mata pelajaran matematika karena kurang optimalnya media pembelajaran yang ada di sekolah. Terbukti dari data nilai tugas matematika kelas IV, dari 18 siswa, 2 siswa di kelas IV belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang mana KKM dari matematika yaitu 70.

Hal ini bisa disebabkan karena gaya mengajar guru yang monoton tanpa menggunakan media sehingga siswa jenuh. Oleh karena itu perlu inovasi pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi game edukasi kahoot ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Perkalian Dan Pembagian Mata Pelajaran Matematika Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Pada Siswa Kelas IV SDN Segulung 04 Dagangan Madiun”.

Metode

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di SDN Segulung 04 Kecamatan Dagangan dengan jumlah siswa 94 siswa. Dengan rincian 54 orang siswa laki-laki dan 40 orang siswa perempuan. Dengan beberapa pertimbangan dan alasan penulis menentukan untuk menggunakan waktu penelitian selama 3 bulan. Waktu dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian tersebut pada semester II tahun pelajaran 2021 / 2022.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Segulung 04 Kecamatan Dagangan dengan jumlah siswa 18 siswa. Dengan rincian 11 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes pada aplikasi *kahoot* dan observasi. Instrumen pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keaktifan siswa dengan indikator banyaknya percobaan siswa untuk memperbaiki nilainya pada aplikasi *kahoot* dan soal test pada aplikasi game edukasi *kahoot*.

Tahapan analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Deskriptif kualitatif dengan mereduksi data atau menulis kembali data yang ada dengan menambah atau mengurangi catatan yang ada tanpa mengubah maksud dan inti catatan yang diperoleh. Data tersebut disingkat dan disusun secara sistematis. (2) Menyimpulkan, verifikasi dan refleksi. Data yang sudah direduksi selanjutnya diverifikasi atau dilakukan pengujian terhadap temuan penelitian sehingga diperoleh kesimpulan akhir. Hasil kesimpulan akhir dilakukan refleksi untuk menyusun rencana tindakan selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa dengan indikator banyaknya percobaan siswa untuk memperbaiki nilainya pada aplikasi *kahoot* tertera pada table 1 dan 2 berikut:

Tabel 1. Deskripsi Keaktifan Siswa Siklus 1

Banyak Percobaan	Jumlah Siswa	Prosentase
1	1	5,5%
2	9	50%
3	5	27,7%
4	2	11,1%
5	1	5,5%
Jumlah	18	100%

Pada tabel 1 dapat diketahui sebagian besar siswa hanya puas dengan nilai yang mereka dapat setelah 2 kali percobaan. Namun ternyata hanya ada 1 siswa yang melakukan percobaan sebanyak 5 kali. Maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 50% untuk percobaan sebanyak 2 kali, 27,7% melakukan percobaan 3 kali, 11,1% percobaan 4 kali, serta 5,5% melakukan percobaan 1 kali dan 5 kali.

Tabel 2. Deskripsi Keaktifan Siswa Siklus 2

Banyak Percobaan	Jumlah Siswa	Prosentase
1	0	0%
2	2	11,1%
3	6	33,3%
4	9	50%
5	1	5,5%
Jumlah	18	100%

Diketahui pada siklus II sebagian besar siswa puas dengan nilai yang mereka dapat setelah melakukan 4 kali percobaan. Namun ternyata hanya ada 1 siswa yang melakukan percobaan sebanyak 5 kali. Maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 50% untuk percobaan sebanyak 4 kali, 33,3% melakukan percobaan 6 kali, 11,1% percobaan 2 kali, serta 5,5% melakukan percobaan 5 kali.

Terdapat peningkatan keaktifan dan minat ingin mencoba kembali kepada siswa pada siklus II yang semula melakukan 2 kali percobaan pada siklus I, sebagian besar melakukan 4 kali percobaan pada siklus II. Hasil nilai yang diperoleh siswa menggunakan aplikasi *kahoot* tertera pada tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Nilai pada Aplikasi Kahoot Siklus 1

Jumlah siswa	Siswa yang tidak tuntas	prosentase	Siswa yang sudah tuntas	Prosentase
18	6	33,3%	12	66,7%

Pada percobaan yang dilakukan pada siklus I diketahui hasil nilai siswa pada aplikasi *kahoot* sebanyak 6 siswa yang tidak tuntas atau sebanyak 33,3% dari jumlah seluruh siswa sebanyak 18 siswa. Sedangkan diketahui 12 siswa telah dinyatakan tuntas dan berada di atas nilai KKM (70) atau sebanyak 66,7% siswa.

Tabel 4 Deskripsi Ketuntasan Nilai pada Aplikasi Kahoot Siklus 2

Jumlah siswa	Siswa Tidak Tuntas	prosentase	Siswa Tuntas	Prosentase
18	2	11,1%	16	88,9%

Pada percobaan yang dilakukan pada siklus II diketahui hasil nilai siswa pada aplikasi kahoot sebanyak 2 siswa yang tidak tuntas atau sebanyak 11,1% dari jumlah seluruh siswa sebanyak 18 siswa. Sedangkan diketahui 16 siswa telah dinyatakan tuntas dan berada di atas nilai KKM (70) atau sebanyak 88,9% siswa.

Pada siklus I dan siklus II dapat diketahui peningkatan hasil belajar atau nilai dari aplikasi kahoot yang semula hanya 12 siswa yang tuntas menjadi 16 siswa yang nilainya sudah di atas nilai KKM (70) atau meningkat sebesar 22,2%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti memiliki saran yaitu penggunaan aplikasi *kahoot* dapat diterapkan tidak hanya pada kelas IV saja, tetapi juga dapat diterapkan di kelas I, II, III, V, dan VI. Dan Penggunaan aplikasi *kahoot* dapat digunakan untuk muatan pelajaran yang lain sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa di SDN Segulung 04 Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berbantuan game edukasi online kahoot mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat untuk berlatih soal harian siswa dinyatakan baik sekali. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dilihat dari hasil pada siklus I dan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi game edukasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada muatan matematika SDN Segulung 04 Dagangan Madiun hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil siklus I dan siklus II yaitu dari 60 menjadi 95 sehingga mengalami kenaikan sebesar 58,3%.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- 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.
- Amailia, R., Hendrowati, T. Y., & Suminto, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Saintifik Dengan Media Kahoot. *JURNAL e-DuMath*, 8(2), 98-105.
- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan aplikasi KAHOOT! sebagai media pembelajaran matematika kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145-155.

- Bullón, J. J., Encinas, A. H., Sánchez, M. J. S., & Martínez, V. G. (2018, April). Analysis of student feedback when using gamification tools in math subjects. In *2018 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)* (pp. 1818-1823). IEEE.
- Curto Prieto, M., Orcos Palma, L., Blázquez Tobías, P. J., & León, F. J. M. (2019). Student assessment of the use of Kahoot in the learning process of science and mathematics. *Education Sciences*, 9(1), 55.
- Hartati, L. (2015). Pengaruh gaya belajar dan sikap siswa pada pelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3).
- Janattaka, N., & Tiyana, F. A. D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 116-123.
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161-173
- Nuraeni, I., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Implementasi Focusky Dan Kahoot Membantu Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 46-52.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122.
- Rahmi, A. Y., & Ariawan, R. (2022). Development of Mathematics Learning Media Using Kahoot Application. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 4(1), 65-72.
- Sari, C. P., & Soesanto, R. H. (2022, January). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Sebagai Pendorong Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 3, No. 1, pp. 11-20).
- Setiani, R. N., & Firmansyah, D. (2021). KAHOOT! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi COVID-19. *Pythagoras*, 10, 13-28.
- Setiawan, A., & Soeharto, S. (2020). Kahoot-based learning game to improve mathematics learning motivation of elementary school students. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39-48.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457-464.
- Zulham, A. W. (2021). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa* (Doctoral dissertation).