

## Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nugrananda Janattaka Universitas Bhinneka PGRI <a href="mailto:nandahanduk@gmail.com">nandahanduk@gmail.com</a> +6282234132905	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 <a href="http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup">http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</a>
Fauzia Arfamevia Devi Tiyana Universitas Bhinneka PGRI <a href="mailto:arvamevia31@gmail.com">arvamevia31@gmail.com</a> +6288231121999	

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

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.

### **Abstrak**

Dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 atau lebih tepatnya dimana teknologi sudah mengambil alih dunia sehingga menjadi basis dalam setiap aspek kehidupan manusia, salah satunya aspek pendidikan. Saat ini, teknologi sangat mempermudah segala urusan di dunia pendidikan mulai dari persiapan hingga evaluasi pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran juga mendapat pengaruh dari teknologi salah satunya yaitu aplikasi pembelajaran *kahoot* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah matematika. Aplikasi *kahoot* adalah salah satu aplikasi yang diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran mata pelajaran matematika pada siswa kelas 2 di SDI Aisyiyah Tulungagung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini memanfaatkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan langkah-langkah untuk menganalisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan aplikasi *kahoot* dalam mata pelajaran matematika sudah dapat dikatakan cukup baik (2) penggunaan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran matematika digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengevaluasi tingkat pemahaman siswa dalam bab tertentu (3) Pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *kahoot* dapat dikemas menjadi lebih menarik, interaktif, dan kreatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *kahoot* yang digunakan sangat bermanfaat dan menunjang penciptaan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kreatif.

**Kata Kunci** : Matematika, Media Pembelajaran, Pemanfaatan Aplikasi Kahoot

### Abstract

In the era of industrial revolution 4.0 or rather where technology has taken over the world so that it becomes the basis in every aspect of human life, one of which is the educational aspect. Nowadays, technology greatly facilitates all matters in the world of education from preparation to evaluation of learning in schools. Learning media also gets influence from technology, one of which is the *kahoot* learning application which can be used as a learning medium in the classroom. One of the subjects that utilizes technology is mathematics. The *kahoot* application is one of the applications that is applied as a learning medium in mathematics subjects in schools. The purpose of this study is to describe the use of the *kahoot* application as a learning medium in learning mathematics subjects in grade 2 students at SDI Aisyiyah Tulungagung. This method of research is qualitative research with a deskriptif approach. Data collection in this study using observation techniques, interviews, and documentation. Meanwhile, the steps to analyze data use data reduction, data presentation, and data verification and drawing conclusions. The results of this study are (1) the use of *kahoot* applications in mathematics subjects can be said to be quite good (2) the use of *kahoot* applications in mathematics learning is used as a tool for teachers in evaluating students' level of understanding in certain chapters (3) Mathematics learning using *kahoot* applications can be packaged to be more interesting, interactive, and creative. So it can be concluded that the *kahoot* application used is very useful and supports the creation of interesting, interactive, and creative learning.

**Key Words:** Learning Media, Mathematics, Utilization of Kahoot Application

### A. Pendahuluan

Dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 atau lebih tepatnya dapat dikatakan sebagai industri dunia ke empat dimana teknologi sudah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Era tersebut sudah mempengaruhi banyak aspek kehidupan mulai dari bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Dunia pendidikan juga berhubungan erat dengan era revolusi industri 4.0 yang mana pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat, tidak hanya mengikuti perkembangannya tetapi juga harus memanfaatkan teknologi tersebut.

Menurut Parray Indonesia perlu mengembangkan kualitas keterampilan tenaga kerja dengan teknologi digital, termasuk pada dunia pendidikan (Nurfalah, 2019). Salah satu hal penting dalam menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang terampil dan mumpuni ialah dengan melalui pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan diri, masyarakat, dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh dua orang peserta yaitu seorang guru dengan siswa, seorang guru dengan perilaku membimbing, dan seorang siswa dengan perilaku belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pembelajaran ialah proses interaksi antara pendidik dengan siswa yang meliputi semua komponen yang mendukung proses pembelajaran, seperti; guru, siswa, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian. Pembelajaran akan membawa perubahan perilaku siswa berupa sikap kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran. Salah satunya dengan aturan pemilihan media pembelajaran harus mengikuti prinsip-prinsip yang menjadi acuan dalam memilih media belajar yang terutama pembelajaran harus lebih efektif. Menurut Hamka bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu baik berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga siswa dapat menerima materi pembelajaran lebih cepat serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Nurfadillah, 2021). Menurut Tafanao berpandangan bahwa peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Nurfadillah, 2021). Sementara menurut Daryanto (2010), media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia,

benda, maupun lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, 2020). Prinsip-prinsip tersebut antara lain: efektivitas, relevansi, efisiensi dan kegunaan (Rusman, 2017). Menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama jika media itu digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang berjumlah yaitu memotivasi minat atau tindakan, menerangkan informasi, dan memberikan instruksi (Sukiman, 2012). Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan media pembelajaran sudah sangat pesat diakibatkan tersinerginya pendidikan dengan pemanfaatan teknologi supaya menghasilkan lulusan yang kompeten dengan zaman sekarang. Jika dahulu, media belajar didominasi oleh buku atau dokumen tertulis, saat ini media belajar sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi imbas dari era Revolusi Industri seperti penggunaan komputer, proyektor, dan gawai dalam menyimpan dan menyampaikan materi pembelajaran, serta penggunaan berbagai *platform* atau aplikasi perangkat lunak sebagai media pembelajaran seperti *microsoft power point*, aplikasi *kahoot*, *zoom meeting/google meet*, bahkan media sosial berbasis pesan instan maupun video digunakan sebagai media pembelajaran seperti aplikasi *whatsapp* dan *youtube*.

Aplikasi *kahoot* sendiri adalah aplikasi daring (*online*) berbasis permainan interaktif dalam gawai seperti tablet, ponsel pintar, laptop, dan komputer. Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi *website* yang dirilis pada Maret 2013 oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada proyek kolaborasi bersama Norwegian University of Technology and Science. Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi daring (*online*) dimana kuis dapat ditransformasikan ke dalam format permainan interaktif. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat perolehan skor atau nilai mereka (Sumarso, 2019). Aplikasi *kahoot* merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab tantangan dalam proses belajar, karena *kahoot* merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Irwan et al., 2019). Aplikasi *kahoot* dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang memiliki fitur kuis dan permainan interaktif. Aplikasi *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, *remedial*, pengayaan, dan lainnya. Keunikannya pilihan jawaban dalam *kahoot* diwakili oleh gambar dan warna (Lime, 2018). Menurut Martikasari, *kahoot* mempunyai empat fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu fitur kuis, fitur jumble, fitur diskusi, dan fitur survei. Fitur kuis dan jumble biasanya dimanfaatkan para guru untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi. Perbedaan kedua fitur (kuis dan jumble) terletak di dalam opsi jawaban, di fitur kuis opsi jawaban biasanya dibentuk ke dalam pilihan ganda, sedangkan fitur jumble dengan cara menjodohkan warna/bentuk yang sama dengan pertanyaan/ Pernyataan soal. Fitur diskusi digunakan sebagai media bertukar pikiran antara guru dengan siswa atau antar siswa, dan fitur survei digunakan untuk melakukan suatu survei (Nasution, 2019). Manfaat dari penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran antara lain :

1. penyampaian materi dapat disamakan;
2. proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan;
3. pembelajaran menjadi lebih interaktif, di mana terdapat unsur kecerdasan buatan pada medianya;
4. dapat meningkatkan kualitas pembelajaran;
5. pembelajaran lebih produktif dan kreatif (Muhammad & Tetep, 2018).

Pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar adalah pembelajaran tematik. Di dalam, pembelajaran tematik ini menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang terikat dengan beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang terkandung. Pembelajaran tematik merupakan contoh model pembelajaran terpadu yang menghubungkan berbagai ide, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dilebur ke dalam satu tema pembelajaran tematik bersama dengan mata pelajaran lainnya. Stereotipe matematika yang melekat di benak siswa adalah mata pelajaran yang sulit. Untuk mengatasi hal tersebut, pemilihan media belajar yang inovatif sangat diperlukan. Salah satunya dengan cara memanfaatkan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah mengetahui hasil paparan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam

penelitian ini adalah bagaimana gambaran pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II di SDI Aisyiyah?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II di SDI Aisyiyah. Manfaat yang diberikan dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua segi yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis seperti untuk menambah pengetahuan dan untuk mendukung teori-teori yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti, sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti yang lain, sebagai pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sementara itu manfaat praktis dari penelitian ini bagi guru sebagai masukan dan menambah pengetahuan guru tentang pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II. Tidak hanya memberi manfaat bagi guru, penelitian ini tentunya memberikan manfaat bagi sekolah sebagai gambaran pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kinerja sekolah dalam upaya untuk menciptakan lulusan yang berkompeten. Serta bagi penelitian selanjutnya ini diharapkan mampu memberikan informasi dan sumbangan pemikiran mengenai pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika.

## B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkini secara rinci dan menggambarkan realitas yang ada. Berawal dari ketertarikan untuk menyelidiki secara mendalam munculnya suatu fenomena tertentu, didukung oleh konseptualisasi yang kuat terhadap fenomena tersebut adalah pendekatan yang dimulai dengan mendefinisikan konsep yang sangat umum. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan gejala, fakta, atau peristiwa yang sistematis dan akurat berkaitan dengan ciri-ciri populasi atau wilayah tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II di SDI Aisyiyah Kedungwaru. Alasan menggunakan metode ini adalah penelitian kualitatif mendalam untuk menentukan kondisi orang tertentu objek atau fenomena.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDI Aisyiyah Kedungwaru yang berlokasi di Perumahan Citra Damai 2, Desa Ringinpitu, Kecamatan Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung. Narasumber dari penelitian ini adalah guru dan keseluruhan siswa kelas 2 SDI Aisyiyah Kedungwaru. Penelitian ini dilaksanakan di rentang bulan Mei 2022 hingga Juni 2022. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara, serta dokumentasi. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur tanpa opsi jawaban.

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan peneliti antara lain :

1. studi pendahuluan, pada fase ini yang dilakukan hanya sebatas orientasi lapangan untuk mempresentasikan keadaan objek penelitian, serta persiapan fisik dan psikis peneliti. Peneliti melakukan observasi pada awal bulan Februari sampai dengan Maret 2022 agar melihat lingkungan sekolah, keadaan sekolah pada saat jam belajar efektif, hal-hal lain yang mendukung pelaksanaan penelitian ;
2. tahapan pra-lapangan, pada fase ini sebelum peneliti terjun ke lapangan harus menyiapkan proposal, ijin penelitian, dan persiapan pelaksanaan penelitian di lapangan. Persiapannya berupaya menyiapkan alat tulis, perekam, rancangan waktu dan pengaturan perjalanan. Dalam tahap ini peneliti mengatur jadwal untuk wawancara, dan jadwal untuk melakukan penelitian diperoleh pada jam efektif belajar atau pada jam kerja kantor ;
3. tahapan lapangan, pada fase ini saat pengumpulan data yang dibutuhkan, berlangsung juga proses analisis awal. Tahap pengumpulan data difokuskan pada objek penelitian yaitu pemanfaatan aplikasi *kahoot* melalui gawai (tablet) sebagai media pembelajaran matematika pada kelas II SDI Aisyiyah ;
4. tahapan analisis data, pada fase ini peneliti membaca, menelaah, menafsirkan, mengklasifikasikan dan menginterpretasikan data yang diperoleh untuk menarik kesimpulan. Analisis yang dilakukan adalah analisis akhir dimana peneliti membandingkan data yang diperoleh di lapangan dengan konfirmasi dari sumber data yang berbeda. Adapun tahap dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan ;
5. tahap penyusunan laporan, pada tahap ini merupakan tahap akhir penelitian yang

hasilnya berupa laporan penelitian dan jurnal penelitian beserta salinannya.

### C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui penggunaan teknik data mining yang diidentifikasi melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian tersebut dari hasil penelitian terhadap pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika adalah sebagai berikut :

#### 1. Hasil observasi

No	Indikator	Sub indikator	Deskripsi
1.	Relevansi sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa.	1) Aplikasi <i>Kahoot</i> digunakan dalam proses pembelajaran matematika.	Pembelajaran matematika sudah menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> pada siswa kelas 2.
		2) Aplikasi <i>Kahoot</i> digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.	Aplikasi <i>kahoot</i> juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang bertujuan agar siswa-siswi sapat memecahkan masalah dan siswa-siswi harus mampu melakukan perhitungan dengan benar dan tepat (cepat bukan tujuan utama).
2.	Kompetensi Guru dapat menyampaikan materi kepada siswa lebih mudah.	1) Kemudahan guru dalam membuat fitur quiz dan jumble.	Guru juga sudah bisa menggunakan fitur quiz dan fitur jumble dengan baik dalam aplikasi <i>kahoot</i> .
		2) Kemudahan dalam mengintegrasikan materi ke dalam aplikasi <i>kahoot</i> .	Guru mudah dalam mengintegrasikan materi matematika ke dalam aplikasi <i>kahoot</i> .
3.	Kemudahan Penggunaan media pembelajaran mudah dioperasikan.	1) Guru mudah mengoperasikan aplikasi <i>kahoot</i>	Guru bisa mengoperasikan aplikasi <i>kahoot</i> dengan baik dan langkah-langkah penggunaan aplikasi <i>kahoot</i> dijelaskan oleh guru dengan jelas dan mudah.
4.	Ketersediaan Adanya fasilitas penunjang di sekolah.	1) Aplikasi <i>Kahoot</i> dapat diakses dalam berbagai gawai.	Aplikasi <i>kahoot</i> pada pembelajaran matematika ini diakses menggunakan gawai.
		2) Aplikasi <i>Kahoot</i> dapat diakses dengan <i>wifi</i> .	Jaringan internet sangat penting dalam menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> karena tanpa ada jaringan internet.
		3) Aplikasi <i>Kahoot</i> dapat diakses dimanapun	Aplikasi <i>kahoot</i> dapat diakses dimanapun dan kapanpun tetapi harus ada gawai dan jaringan internet.
5.	Kebermanfaatan Manfaat bagi siswa dalam memahami suatu materi.	1) Aplikasi <i>kahoot</i> digunakan sebagai alat evaluasi dalam pemahaman siswa.	Evaluasi matematika dilakukan guru dengan menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> .
		2) Proses penyampaian materi dapat di seragamkan.	Penyampaian materi matematika dapat diseragamkan oleh guru dengan mudah.
		3) Pembelajaran matematika lebih menarik, interaktif, dan kreatif.	Pembelajaran matematika menjadi sangat interaktif, kreatif, dan menarik dilihat dari siswa-siswi yang begitu antusias dan semangat saat pembelajaran matematika.
		4) Kualitas Pembelajaran dapat ditingkatkan.	Dilihat dari antusias dan semangatnya siswa-siswi bisa membuat kualitas pembelajaran matematika meningkat karena jika anak sudah tertarik dan

	semangat maka selama proses pembelajaran akan mudah dan cepat menerima materi yang disampaikan guru.
5) Siswa/siswi dengan mudah mengoperasikan aplikasi <i>kahoot</i> Aplikasi <i>Kahoot</i>	Siswa-siswi dengan mudah mengoperasikan aplikasi <i>kahoot</i> , tetapi masih ada beberapa siswa-siswi yang kesulitan atau belum lancar dalam mengoperasikannya.
6) Aplikasi <i>Kahoot</i> dapat digunakan oleh siswa/siswi baik secara individu maupun kelompok.	Siswa-siswi menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> secara individu dalam pembelajaran matematika.

## 2. Hasil wawancara

### a. Wawancara terhadap guru kelas 2 SDI Aisyiyah

Guru kelas sudah menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran matematika yang dilakukan satu minggu dua kali. Aplikasi *kahoot* juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang menuntut siswa-siswi harus mampu memahami konsep matematika, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dari pernyataan matematika, memecahkan masalah, dan melakukan perhitungan dengan benar dan tepat. Karakteristik siswa-siswi kelas rendah terlebih lagi kelas 2 yaitu masih suka bermain kebiasaan dari TK yang masih terbawa apalagi di era perkembangan IPTEK yang sekarang ini membuat anak usia dini sudah bisa menggunakan gawai untuk bermain game yang sesuai dengan aplikasi *kahoot* yang berbasis game sehingga memiliki manfaat konstruktif yang berdampak pada perubahan persepsi anak terhadap pembelajaran matematika yang membosankan dan susah maka dari itu pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* lebih menarik dan menyenangkan. Guru dengan mudah dalam menggunakan 2 fitur yang ada di aplikasi *kahoot* yaitu fitur quiz dan fitur jumble, sebenarnya aplikasi *kahoot* memiliki 4 fitur yaitu: fitur quiz, fitur jumble, fitur diskusi, fitur survey tetapi guru hanya menggunakan fitur quiz dan jumble disesuaikan dengan kebutuhan siswa-siswi.

Guru juga dapat menyampaikan semua materi matematika melalui aplikasi *kahoot*, materi yang disampaikan guru juga sudah sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran matematika kelas 2 yaitu meliputi materi bilangan, materi pengukuran, materi geometri. Pada awal guru masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi *kahoot* karena guru masih awam dengan aplikasi *kahoot* setelah mengetahui apa itu aplikasi *kahoot* guru mulai mempelajarinya dan tidak menemui kesulitan. Aplikasi *kahoot* ini digunakan secara individu atau digunakan dengan mode classic. Sekolah sangat menunjang pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* ini dengan ada sarana dan prasana atau fasilitas sekolah yang memadai seperti mempunyai tablet PC yang berjumlah kurang lebih 10 digunakan secara bergantian oleh siswa-siswi selama proses pembelajaran matematika tablet PC ini digunakan untuk mengakses aplikasi *kahoot* ini serta ditunjang dengan disediakannya *wifi* sekolah yang digunakan untuk mengakses aplikasi *kahoot*, karena aplikasi *kahoot* memerlukan jaringan internet bila *wifi* mengalami gangguan pembelajaran matematika tidak dapat berjalan dengan lancar.

Guru juga menggunakan aplikasi *kahoot* untuk mengevaluasi siswa-siswi dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil siswa-siswi mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan guru. Pembelajaran matematika juga menjadi sangat menarik, menyenangkan dan kreatif dilihat dari antusias dan semangat siswa-siswi selama mengikuti pembelajaran matematika. Setelah menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika kualitas pembelajaran matematika meningkat ditinjau dari hasil evaluasi siswa-siswi.

### b. Rangkuman wawancara terhadap siswa kelas 2 SDI Aisyiyah

Dari keseluruhan wawancara dengan siswa kelas 2 SDI Aisyiyah, diperoleh beberapa informasi yang dapat digunakan sebagai data penelitian, antara lain:

- 1) dari 12 siswa masih ada beberapa siswa yang belum lancar dalam mengoperasikan aplikasi *kahoot*, terutama di saat awal permainan yaitu memasukkan pin permainan ;
- 2) guru menjelaskan cara menjelaskan aplikasi *kahoot* dengan mudah dan jelas, tetapi beberapa siswa belum terlalu paham akan penjelasan dari guru ;
- 3) keseluruhan siswa kelas 2 mampu menggunakan fitur kuis dan jumble tetapi dari hasil

wawancara dijumpai pengakuan siswa yang merasa kebingungan dalam penggunaan kedua fitur dalam proses pembelajaran matematika di kelas sehingga guru harus turun langsung ke siswa untuk menyelesaikan permasalahan tersebut ;

- 4) pemanfaatan aplikasi kahoot di pembelajaran matematika kelas 2 SDI Aisyiyah digunakan secara individu ;
- 5) dalam memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai media belajar mata pelajaran matematika kelas 2, SDI Aisyiyah menggunakan tablet yang telah tersedia di sekolah ;
- 6) pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran matematika kelas 2, selain menyediakan fasilitas berupa gawai yaitu tablet, SDI Aisyiyah juga menghadirkan sarana wifi sebagai penunjang koneksi data ;
- 7) penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran matematika kelas 2 di SDI Aisyiyah, guru memanfaatkan 2 dari 4 fitur yang disediakan aplikasi kahoot yaitu fitur kuis dan jumble yang digunakan siswa mengerjakan latihan soal sebagai bahan evaluasi guru terkait pemahaman akan suatu materi ;
- 8) berdasarkan wawancara, keseluruhan siswa merasa bahwa penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran matematika dirasa menyenangkan dan tidak membosankan ;
- 9) berdasarkan pernyataan siswa dalam wawancara, keseluruhan siswa merasa lebih menyenangkan belajar matematika menggunakan aplikasi kahoot ketimbang pembelajaran yang konvensional dikarenakan dalam aplikasi kahoot pembelajaran dikemas dengan menarik, kreatif, dan interaktif.

Penggunaan aplikasi *kahoot* membuat pembelajaran matematika menjadi interaktif, menarik, dan kreatif. Dari penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berimbas pada kualitas pembelajaran matematika juga mengalami peningkatan yang ditinjau dari hasil evaluasi siswa-siswi. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Ardiansyah (2020) bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran mudah dipahami, sangat menarik, dan kreatif yang dipergunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, penggunaan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, Aplikasi *KAHOOT!* kuis sebagai inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas maupun online.

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi Aplikasi *Kahoot* merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab semuatantangan dalam proses pembelajaran, karena *Kahoot* merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Irwan et al., 2019). Menurut (Lime, 2018) *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang didalamnya berisikan kuis dan game. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan lainnya. Jawaban di *kahoot* secara unik diwakili oleh gambar dan warna.

#### D. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya tentang pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada kelas 2 di SDI Aisyiyah Kedungwaru, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi *kahoot* bisa digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Guru dan siswa dapat menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran pada matematika walaupun masih ada siswa-siswi yang masih butuh bimbingan bapak/ibu guru dalam mengoperasikannya. Selain itu ditunjang dengan sarana dan prasana yang lengkap seperti tablet PC yang digunakan untuk mengakses aplikasi *kahoot* serta ada *wifi* di sekolah untuk menunjang pembelajaran agar berjalan semestinya.
2. Guru juga menggunakan fitur quiz dan fitur jumble pada aplikasi *kahoot* untuk memberikan latihan-latihan soal kepada siswa. Aplikasi *kahoot* sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa-siswi dan tujuan pembelajaran matematika serta ruang lingkup pembelajaran matematika. Guru juga melakukan evaluasi lewat aplikasi *kahoot*. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran kualitas pembelajaran matematika dapat meningkat. Guru dan siswa-siswi merasa pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, interaktif, dan kreatif terlebih bagi siswa-siswi lebih tertarik karena belajar sambil bermain game. Pemahaman siswa-siswi dalam memahami materi dalam dilihat pada saat evaluasi melalui aplikasi *kahoot*.

## E. Referensi

- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stand Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Sanata Dharma.
- Muhammad, Y. M., & Tetep, T. (2018). IMPLEMENTATION OF KAHOOT APPLICATION TO IMPROVING OF INTEREST OF CIVIC EDUCATION LEARNING (EXPERIMENTAL RESEARCH IN CLASS XI OF SMA NEGERI 1 GARUT). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 75–92. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v2i1.399>
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Nurfadillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.21580/perj.2019.1.1.3977>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (1st ed.). KENCANA.
- Sukiman. (2012). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN* (M. A. Salmulloh (ed.); 1st ed.). PEDAGOGIA.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro*. CV BUDI UTAMA.