



Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Rohantizani^{1*}, Nuraina², Mutia Fonna

^{1,2,3}Universitas Malikussaleh, Aceh Utara, Indonesia

E-mail: rohantizani@unimal.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 20-09-2023
Diterima: 29-09-2023
Diterbitkan: 30-09-2023

Keywords:

Kahoot application;
evaluation; junior high
school

Kata Kunci:

Aplikasi Kahoot; evaluasi;
sekolah menengah
pertama



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

Learning mathematics using the Kahoot application as material for evaluating mathematics learning is technology-based learning. Kahoot is a game-based learning tool, which is often used as a learning medium based on educational technology. The aim of this community service activity is to get an idea of how to solve problems in the situations faced by students. The service method used is giving direct quizzes using the Kahoot application to students at SMP IT Ummul Qura Panton Labu, North Aceh. This game-based learning makes students more interested and can increase students' average scores, as well as build creativity and reasoning and make students more active in the learning process.

Abstrak

Pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai bahan evaluasi pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Kahoot merupakan suatu pembelajaran yang berbasis game, yang sering di gunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi pendidikan. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana solusi pemecahan masalah terhadap situasi yang dihadapi oleh siswa. Metode pengabdian yang digunakan adalah pemberian kuis langsung dengan aplikasi Kahoot pada siswa sekolah SMP IT Ummul Qura Panton Labu, Aceh Utara. Pembelajaran berbasis *game* ini membuat siswa lebih tertarik dan dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa, serta membangun kreativitas dan penalaran dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pendahuluan

Dalam UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 21 dijelaskan bahwa Evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan. Proses pembelajaran matematika sampai saat ini masih menjadi pelajaran yang ditakuti yang sangat ditakuti oleh siswa dikarenakan siswa masih menganggap

matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Ini terbukti dengan rendahnya rata-rata nilai matematika hampir setiap jenjang pendidikan. Padahal pembelajaran matematika merupakan hasil dari pemikiran manusia, yang berhubungan erat dengan ide, proses, dan penalaran. Matematika juga merupakan ilmu deduktif, pola keteraturan dan tentang struktur yang terorganisasi (Assegaf dkk, 2022). Kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan tidak mampu menimbulkan ide-ide matematika, penalaran, serta kurang kreatifnya siswa dalam mengerjakan berbagai soal matematika.

Pembelajaran matematika selama ini identik dengan sumber buku paket yang tersedia. Selain itu, alat evaluasi yang digunakan cenderung membosankan beralaskan alat tulis, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi membuat peserta didik jenuh. Menurut pendapat (Negara, 2019) bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi inovasi agar siswa tidak merasa jenuh. Alat evaluasi di sekolah sangat bervariasi mulai dari ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester dan lain sebagainya, namun alat pendukung yang digunakan apakah sudah efisien. Di era teknologi saat ini gawai dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot*. Sejalan dengan pendapat (Ardiansyah, 2020) aplikasi *Kahoot* sangat sesuai untuk digunakan dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah peserta didik lebih memahami bagaimana menggunakan gawai untuk kepentingan pribadi, bahkan melupakan sebuah kewajiban untuk memanfaatkan gawai dengan baik. Menurut pandangan (Permatasari, 2023) mengatakan bahwa dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini gawai dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran atau proses evaluasi telah banyak kita temukan cukup dengan menggunakan gawai saja. Minimnya pengetahuan siswa tentang bagaimana memanfaatkan gawai dan aplikasi dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran matematika. Pendidikan saat ini mengharuskan pelibatan teknologi baik secara langsung maupun tidak, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu cepat. sejalan dengan hal tersebut, (Daryanto, 2016) mengemukakan konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang inovatif dan kreatif yang dapat menambah pengalaman langsung terhadap siswa agar tidak tertinggal secara jauh terutama dalam perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan gawainya lebih baik.

Salah satu media online yang dapat digunakan adalah *Kahoot*. Menurut (Sutirna, 2018) media *Kahoot* merupakan *webtool* untuk membuat kuis, diskusi, dan survei secara menarik. *Kahoot* bisa digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa termotivasi untuk belajar. *Kahoot* juga membantu untuk mengetahui

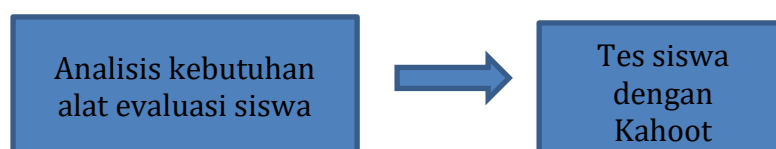
pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada penelitian menurut (Kocakoyun, 2017) membuktikan bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran, selain itu hasil penelitian (Irwan, 2019) menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran interaktif di sekolah. Menurut penelitian yang dilakukan (Sartika dkk, 2019) pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi game edukasi *Kahoot* sangat layak diterapkan kepada siswa. Dengan demikian diperlukan implementasi media evaluasi pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Kahoot.s*

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen dari Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Malikussaleh, merupakan salah satu upaya dalam pengembangan IPTEK. Tujuan utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana solusi pemecahan masalah terhadap situasi yang dihadapi oleh siswa. Adapun maksud dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang pemahaman perseorangan, maupun secara kelompok dalam penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif.

Sesuai dengan tujuan dan maksud dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka metode pengabdian yang digunakan adalah pengabdian dengan melakukan pemberian kuis langsung dengan aplikasi *Kahoot* pada siswa sekolah SMP IT Ummul Qura Panton Labu, Aceh Utara. Pada akhir pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada siswa akan diminta pendapat dengan cara wawancara kepada siswa terhadap penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika yang diberikan.

Tahapan yang dilakukan yaitu :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan evaluasi pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 12 Agustus 2023 di SMP IT Ummul Qura Panton Labu, Aceh Utara. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didasarkan pada variabel pendapat dari siswa tentang penggunaan aplikasi *Kahoot*, kuis yang terdiri dari indikator kualitas isi pokok

pembahasan, bahasa yang digunakan dan kemudahan. Menurut (Janattaka, 2022) bahwa dalam penggunaan aplikasi *Kahoot* guru sering menggunakan fitur *quiz* dan fitur *Jumble* disesuaikan dengan kebutuhan siswa.



Gambar 2 Penerapan aplikasi *Kahoot*

Berdasarkan gambar di atas siswa sedang menjawab soal quiz pada website *Kahoot* yang disajikan oleh tim pengabdian dan wawancara terhadap siswa, diperoleh bahwa siswa sangat tertarik dengan tampilan aplikasi *Kahoot*, siswa juga lebih semangat dalam belajar dengan adanya aplikasi *Kahoot*. Penggunaan aplikasi *Kahoot* ini membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan tidak membosankan, dibandingkan dengan pengajaran konvensional, baik dari segi tampilan visual (foto, gambar, dll.). Siswa lebih tertarik mengerjakan soal kuis menggunakan aplikasi *Kahoot*, dikarenakan materi soal yang disajikan lebih mudah dipahami. Adapun penggunaan aplikasi *Kahoot* pada saat ujian pengambilan nilai, sangat memudahkan pendidik dan aplikasi ini juga mudah diakses baik oleh pendidik maupun siswa. Sejalan dengan pendapat (Putra & Afrilia, 2020) bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan hasil, semangat belajar dan keefektifitas siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dipahami bahwa pentingnya memanfaatkan perkembangan teknologi dalam melakukan evaluasi pembelajaran matematika di sekolah. Salah satunya yaitu penggunaan aplikasi *Kahoot* ini. Selain itu berdasarkan pengamatan di lapangan siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut pendapat (Janattaka & Tiyana, 2022) bahwa aplikasi *Kahoot* yang digunakan sangat bermanfaat dan menunjang penciptaan pembelajaran yang menarik, interaktif dan kreatif.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Kahoot* mendapat respon positif. Hal ini terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran matematika perlu diterapkan di sekolah guna membuat pembelajaran menjadi lebih asyik dan menyenangkan, serta membangun kreativitas siswa di era teknologi seperti sekarang ini.

Daftar Rujukan

- Ardiansyah. (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. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/download/196/200>
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Irwan, dkk (2019). Efektifitas Penggunaan *Kahoot* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8, No 1. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- 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. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.78>
- Kocakoyun, dkk. (2017). Determination of Universitas Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification. *World. Educ. Technol. Curr.*, 9. <https://doi.org/10.18844/wjet.v9i1.641>
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A. Mandailina, V., & S. F. H. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit APP Investor. *Seleparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42–45. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.887>
- Permatasari, K. G. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi *Kahoot* pada Perkuliahan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 146–158. <https://jurnal.stauimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/160/142>
- 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>

- Sartika, Octafianti, Mira. (2019). Pemanfaatan *Kahoot* untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal on Education*. <http://doi.org/10.31004/joe.v1i3.177>
- Sutirna. (2018). Game Education: Aplikasi Program *Kahoot* dalam Tahap Aplikasi Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Semanasriatek.Sakaintek.Org*.
https://www.researchgate.net/publication/331634051_GAME_EDUCATION_APLIKASI_PROGRAM_KAHOOT