

Peranan Game Edukasi *Kahoot!* Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika

Wiwik Sulistiyawati^{1,*}, Rijalush Sholikhin², Dian Septi Nur Afifah³, Tomi Listiawan⁴

¹ SMP Negeri 1 Ngunut, Jalan Recobarong, Kec. Ngunut, Kab. Tulungagung

^{2,3,4} Universitas Bhinneka PGRI, Jalan Mayor Sujadi Timur Nomor 7 Tulungagung

*Corresponding author: wiwiksulistiyawati887@gmail.com

Abstrak

Pendidikan saat ini menuntut siswa dan guru untuk ramah dengan IT. Dimana dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi yang membantu proses pembelajaran dan memberikan efek yang menyenangkan bagi siswa. Platform *Kahoot!* merupakan salah satu media yang bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran. Tujuan dari penulisan ini adalah menjelaskan peranan game edukasi *Kahoot!* dalam menunjang pembelajaran matematika, yang nantinya bisa digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi, tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Penulisan artikel ini menggunakan metode studi literatur dengan menelaah jurnal yang terkait dengan *Kahoot!*. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika, yaitu: hasil belajar siswa meningkat, mempercepat pemahaman materi, meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa, meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar, siswa memiliki sikap positif dalam belajar, siswa lebih aktif dalam belajar, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan meningkatkan minat belajar. Disarankan bagi guru untuk menggunakan media *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika, walaupun tidak semua materi disajikan dengan *Kahoot!*. *Kahoot!* dapat dijadikan salah satu alternative media pembelajaran yang dipadukan dengan metode pembelajaran.

Kata-kata kunci: *kahoot!*; pembelajaran matematika

Abstract

Today's education requires students and teachers to be friendly with IT. Where in the learning process using applications that help the learning process and provide a pleasant effect for students. The Kahoot! platform is a medium that can be used as an alternative in learning. The purpose of this paper is to explain the role of the Kahoot! educational game in supporting mathematics learning, which teachers can later use as an alternative to learning so that learning is more varied, less boring and more fun. The writing of this article uses the literature study method by examining journals related to Kahoot!. The results of this study are the use of Kahoot! media in mathematics learning, namely: student learning outcomes increase, accelerate understanding of material, increase student motivation and independence, increase thinking and learning skills, students have a positive attitude in learning, students are more active in learning, learning more fun and not boring, and increase interest in learning. It is recommended for teachers to use Kahoot! media in mathematics learning, although not all material is presented with Kahoot!. Kahoot! can be used as an alternative learning media combined with learning methods.

Keywords: *kahoot!*; mathematics learning

PENDAHULUAN

Pada era pembelajaran saat ini (pembelajaran abad 21) siswa dituntut untuk mempunyai ketrampilan 4C (*Comunication, Colaboration, Critical and Creativity thinking serta Problem solving*). Selain itu, di era digital ini siswa dituntut untuk melek IT. Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan dalam pembelajaran. Dengan Teknologi, pembelajaran bisa dikemas menjadi permainan salah satunya dengan *game* edukasi.

Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Game* simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing* (Vitianingsih, 2016). Secara umum diketahui pembelajaran dengan *game* atau permainan bersifat menyenangkan dan bisa memotivasi. Karena siswa SMP masih dikategorikan anak yang suka bermain. Menurut Rofiyarti & Yunita Sari (2017) beberapa literatur juga mengungkapkan jika anak-anak yang berpartisipasi dalam pendekatan berbasis permainan digital ini menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk melanjutkan proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan pendekatan konvensional terutama yang bersifat *self-study*.

Selain itu menggali lebih jauh penggunaan teknologi yang memungkinkan pengalaman belajar berbeda akan sangat menguntungkan, baik bagi guru maupun anak-anak sebagai pembelajar. Menurut Khabidin (2019) Contoh aplikasi yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop. Dimana aplikasi ini membangun visualisasi dalam proses hingga proses pembelajaran lebih efektif. *Kahoot!* itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Senada dengan penelitian Dananjaya, Suastra, & Sudiarmika (2016) bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Artinya penggunaan media pembelajaran berbasis visual sangat membantu dalam pembelajaran. Dari situ bisa dikatakan bahwa pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi siswa dalam teknologi digital menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dan lebih menyenangkan yang memberi manfaat menambah daya ingat dan meningkatkan

pemahaman serta dapat menumbuhkan rasa menyenangkan terhadap sesuatu yang sedang dipelajari

Pembelajaran yang menyenangkan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Menurut Muhson (2010) guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Pembelajaran yang membosankan membuat antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat kurang, dengan hal itu akan mempengaruhi hasil belajar siswa nantinya. Pembelajaran yang dilakukan pendidik sangat monoton dan membuat siswa merasa bosan terhadap pembelajaran yang dilakukan (Ariyani, B., Wasitohadi, Rahayu, 2019). Masalah lain yaitu siswa bosan belajar dikelas hingga malas untuk memperhatikan guru, akhirnya mereka sulit untuk menerima dan memahami pelajaran. Hal ini lebih banyak ditekankan kepada guru sebagai pelaksana pembelajaran, apakah kegiatan yang dikelas sudah berhasil membuat anak tidak bosan dan mudah dipahami siswa. Salah satu alternative agar anak tidak bosan, pembelajaran bisa dikemas dalam game edukasi dengan menggunakan *hand phone* (HP)

Namun sebagian besar siswa, Hand Phone hanya digunakan untuk *Game, WhatsApp, FaceBook, Instagram*. Masih jarang siswa yang menggunakan *hand phonenya* untuk pembelajaran. Kita sebagai guru harus pandai-pandai mengemas pembelajaran dengan memanfaatkan Hand Phone dengan nuansa bermain atau Game Edukasi. Salah satu Game Edukasi adalah *Kahoot!*. Dengan *Kahoot!* Siswa belajar serasa bermain. Karena *Kahoot!* Menampilkan kuis adu cepat menggunakan Hand Phone. Permainan ini bisa individu atau team. Semakin cepat menjawab semakin besar pula poin yang didapat walaupun jawaban sama-sama benar.

Tujuan dari penulisan ini adalah ingin menjelaskan peranan game edukasi *Kahoot!* dalam menunjang pembelajaran matematika, yang nantinya bisa digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi, tidak membosankan dan lebih menyenangkan.

METODE

Artikel ini merupakan studi literatur atau kajian pustaka dengan menelaah jurnal yang terkait dengan *Kahoot!*. Hasil dari studi literatur ini digunakan untuk mengidentifikasi peranan *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika. Dengan begitu artikel ini menitik beratkan pada peranan *Kahoot!* khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Khabidin (2019), Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya rekayasa untuk membantu siswa agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan cita-cita yang ingin dicapainya. Fungsi guru adalah berupaya untuk memilih, menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan dapat membantu kemudahan, kecepatan, kebiasaan dan kesenangan siswa. Guru memiliki peran penting dalam hal ini, karena keberadaan guru tidak terbatas mengejar bidang studi tetapi memfasilitasi berkembangannya potensi-potensi siswa secara menyeluruh, termasuk mendorong mereka agar mampu memberdayakan dirinya dalam menghadapi berbagai masalah. Salah satu yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *Kahoot!*.

Pengertian Game Kahoot

Kahoot! adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Penanggap teratas untuk setiap pertanyaan tertera dan di akhir sesi pertandingan akan menampilkan pemenangnya secara berurutan. Hal baik tentang *Kahoot!* adalah hasil data analisis deskriptif dapat diekspor dan diselamatkan oleh pengguna untuk masa depan referensi. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. Siswa segera merefleksikan jawaban mereka secara online dan *Kahoot!* mencatat semua kegiatan siswa yang bisa menjadi bahan resume penilaian bagi para guru (Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Novia Arifin, & Hala, 2019).

Kahoot! Memiliki dua alamat yang bisa diakses. Alamat pertama untuk guru dan alamat kedua untuk siswa. Alamat yang bisa diakses guru adalah <https://Kahoot!.com/> sedangkan alamat yang bisa diakses oleh siswa adalah <https://Kahoot!.it/> . Platform ini bisa diakses secara gratis. *Kahoot!* ini merupakan kolaborasi joint project antara University of Technology and science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker. Dan saat ini *Kahoot!* sudah banyak guru dan siswa yang menggunakannya (Rofiyarti & Yunita Sari, 2017)

Implementasi Game Kahoot Dalam Pembelajaran Matematika

Rafnis (2019) mengemukakan pembelajaran *Kahoot!* di dalam kelas dilaksanakan dengan cara (1) Pengajar membuat akun secara gratis di website <https://Kahoot!.com/> yang dapat nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google (2) Pengajar membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran (3) Setelah materi selesai dibuat, pengajar memberikan pin yang diberikan akses oleh *Kahoot!* dan meminta siswa mengakses laman website <https://Kahoot!.it> untuk memasukkan pin serta username (untuk lebih menarik dan memudahkan, pengajar dapat menggunakan infocus). (4) Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda (5) siswa memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan (akan lebih menarik dan memudahkan menggunakan smartphone) (6) siswa yang memilih menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skore yang lebih tinggi, secara kompetitif (7) Diakhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing siswa di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk spreetsheet, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik pengajar juga dapat memberikan reward ke siswa yang mendapatkan skor tertinggi.

Implementasi dalam pembelajaran matematika *Kahoot!* berperan sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Media pembelajaran adalah alat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran media harus dikemas secara interaktif untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Jadi, *Kahoot!* dapat digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran, karena aplikasi ini melibatkan keaktifan siswa dalam berpartisipasi mengikuti pembelajaran di kelas (Mustikawati, 2019). Sangat penting dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran di kelas. Sehingga media *Kahoot!* merupakan media yang tepat untuk digunakan guru, karena mudah diakses dan memiliki tampilan menarik yang dapat

meningkatkan motivasi siswa (Alfansyur & Mariyani, 2019). Implementasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif bagi guru untuk membangun suasana pembelajaran menjadi lebih menarik untuk diikuti. Pembelajaran yang awalnya monoton akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang akhirnya dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, meningkatkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar.

Hasil Implementasi Game Kahoot! Dalam Pembelajaran Matematika

Hal ini sama seperti penelitian yang dilakukan Ningrum (2018) dan Wijayanti, Hermanto, & Zainuddin (2019) memiliki kesimpulan yang sama dalam penelitiannya yaitu *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan penelitian Putri & Muzakki (2019) dan Hartanti (2019) dalam penelitiannya juga menyimpulkan hal yang sama tentang penggunaan *Kahoot!*, bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian Wijayanti (2019) menunjukkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan lebih baik dibandingkan saat mereka mengerjakan pretest. Namun peningkatan yang paling signifikan tampak pada kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan pendekatan Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan berbantuan media pembelajaran Aplikasi *Kahoot!*. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan sudah efektif jika ditinjau dari hasil belajar siswa. Pada bagian kesimpulan menyebutkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan bantuan aplikasi *Kahoot!* efektif digunakan dalam proses pembelajaran Matematika. Peneliti juga menyarankan guru-guru menggunakan aplikasi *Kahoot!* sebagai alternative media pembelajaran Matematika.

Ningrum (2018), dalam penelitiannya mengemukakan masalahnya yaitu Rendahnya pemahaman mahasiswa menyelesaikan soal yang berhubungan dengan teori konsep. Disitu dijelaskan pula tujuan penelitiannya yaitu Dengan adanya media pembelajaran game interaktif *Kahoot!* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dan di akhir penelitiannya disebutkan: Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!* berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar mahasiswa. Karena penerapan penerapanmedia kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!* Dapat mempercepat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan karena memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung.

Mahasiswa dapat lebih memantapkan kembali dan berani menyampaikan pendapat terhadap materi yang dirasa memiliki pemahaman yang kurang.

Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis *digital game based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Untuk pengembangan disisi kecerdasan intelektual siswa, konten *Kahoot!* dapat dibuat untuk mendorong siswa untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. *Kahoot!* dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan sebagai tugas belajar yang dikerjakan diluar kelas (Putri & Muzakki, 2019).

Menurut Irwan & Waldi (2019) dalam penelitiannya berjudul “Implementasi *Kahoot!* Sebagai Inovasi Pembelajaran” mengemukakan Pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional. Sebagian tenaga pendidik masih nyaman dengan proses pembelajaran yang konvensional sehingga perubahan paradigma pada proses pembelajaran yang konvensional menuju digitalisasi perlu dilakukan. Sehingga penelitiannya bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan platform *Kahoot!* sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan metode campuran (*mixed method*) menyimpulkan *Kahoot!* merupakan inovasi dibidang pembelajaran di dunia. Penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar siswa sehingga perlu untuk dikembangkan. Sebagai jawaban atas kemajuan teknologi maka dunia pendidikan berperan penting sebagai leading sector untuk mewujudkan hal tersebut. Hal ini juga senada dengan peralihan dunia dari era konvensional menuju era teknologi dan informasi yang semakin masif dan menyentuh seluruh lapisan masyarakat serta seluruh unsur kehidupan manusia saat ini.

Nugraha (2018) menemukan masalah kemampuan pemahaman masalah dan kreativitas belajar matematika siswa masih rendah. Sehingga melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan Meningkatkan kemampuan pemahaman masalah Dengan Gamification *Kahoot!* Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, temuan, dan pembahasan tentang kemampuan pemahaman masalah matematika siswa yang belajar dengan berbantu media interaktif *Kahoot!*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman masalah matematika antara siswa yang belajar dengan pembelajaran teknik STAD dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan kemampuan pemahaman masalah matematika siswa yang belajar dengan pembelajaran teknik STAD berbantu media interaktif *Kahoot!* lebih baik dari pada siswa yang belajar dengan

pembelajaran konvensional diukur dari KAM siswa, (2) Siswa memiliki sikap positif dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran teknik STAD berbantu media interaktif *Kahoot!*, dan (3) Aktivitas siswa selama pembelajaran teknik STAD berbantu media interaktif *Kahoot!* secara umum memperlihatkan sikap aktif untuk belajar matematika

Sedangkan Hartanti (2019) menemukan masalah Motivasi dan minat siswa dalam belajar masih rendah, Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, untuk (1) mengetahui pemanfaatan media *Kahoot!* pada proses pembelajaran, (2) mengetahui respon siswa ketika menggunakan media *Kahoot!* dalam pembelajaran, (3) mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Kahoot!*. Dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif, di akhir penelitiannya menyimpulkan bahwa Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!*, dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan *Kahoot!* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran *Kahoot!*, sangat menarik dan mengasikkan bagi siswa. Membuat siswa nyaman dengan aktifitas yang mereka ikuti sehingga tercapai kompetensi pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Dalam penelitian Rofiyarti & Yunita Sari (2017) membahas bagaimana meningkatkan perkembangan emosional anak. Dalam penelitiannya menggunakan *Kahoot!* sebagai sarannya. Dengan metode kualitatif pada kesimpulan penelitiannya dipaparkan: "*Kahoot!*" yang merupakan *web-based platform* memiliki karakteristik multiplayer yang dapat memfasilitasi interaksi anak dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas (teman dan guru) dalam bentuk permainan kelompok. Hal ini sekaligus dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi. penelitian deskriptif dengan pendekatan studipustaka *Kahoot!* Dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan perkembangan emosional anak, namun harus tetap diawasi untuk mencegah kecanduan gadget.

Menurut Rahmawati, Husnadi, & Haj (2019) mengemukakan bahwa pelajaran Fisika dibenci oleh sebagian besar siswa sehingga diperlukan pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak bosan dan merasa senang belajar Fisika. Diharapkan dengan digunakannya *Kahoot!* sebagai media pembelajaran, nantinya akan tercipta suasana belajar Fisika yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Disebutkan pula kalau *Kahoot!* sebagai sarana

pembuatan instrumen tes sangat sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital ini, dimana proses pengambilan nilai atau tes yang dilakukan menggunakan website dan aplikasi yang selalu terhubung dengan internet sehingga hasil dari tes tersebut dapat langsung diketahui, siswapun juga lebih semangat dalam mengerjakan soal-soal yang di tampilkan karena menggunakan media yang berbeda dari media kertas dan pena yang biasa digunakan.

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap siswa adalah menggunakan platform *Kahoot!* karena: (1) Penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran, (2) Penggunaan platform kuis *Kahoot!* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, (3) Platform *Kahoot!* kuis sebagai inovasi pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (4) Pengajar dan Pengembang, (5) Teknologi Pembelajaran diperlukan kreatifitas dalam menciptakan inovasi teknologi pembelajaran (Rafnis, 2019).

Kelebihan dan Kekurangan Game Kahoot

Metode pembelajaran dan media pembelajaran semuanya tidak ada yang sempurna. Semua mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Seperti halnya media pembelajaran *Kahoot!* Juga ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut dipaparkan kelebihan dan kekurangan *Kahoot!*. Menurut Aan Budianto (2019) berikut kelebihannya yaitu, (1) suasana kelas dapat lebih menyenangkan, (2) anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, (3) anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Kahoot!*, (4) tidak Mudah Disconnect, (5) sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa, (6) semua orang bisa membuat quis baik itu guru ataupun orang tua, (7) bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone atau pun laptop, (8) menarik untuk belajar, (9) banyak pilihan kategori, (10) dapat digunakan bersama sama, (11) mudah dalam pendaftaran.

Sedangkan kekurangannya adalah (1) tidak semua guru yang update dengan teknologi, (2) fasilitas sekolah yang kurang memadai, (3) anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain, (4) terbatasnya jam pertemuan di kelas, (5) tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *Kahoot!*, (6) orang lain bisa melihat jawaban pemain lain (mencontek), (7) harus diperlihatkan di *infocus*, (8) berbasis online dan tidak ada yang offline, (9) terdapat batasan kata saat membuat soal.

KESIMPULAN

Dari beberapa pembahasan diatas bahwa peran penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika, yaitu: (1) hasil belajar siswa meningkat, (2) mempercepat pemahaman materi, (3) meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa, (4) meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar, (5) siswa memiliki sikap positif dalam belajar, (6) siswa lebih aktif dalam belajar, (7) pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan , dan (8) meningkatkan minat belajar.

Sehingga disarankan bagi guru untuk menggunakan media *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika, walaupun tidak semua materi disajikan dengan *Kahoot!*. *Kahoot!* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dipadukan dengan metode pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan terutama pada Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika Universitas Bhinneka PGRI serta Bapak dan Ibu Dosen dari Jurnal Wahana Matematika dan Sains Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberi saran dan arahan terkait dengan penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Budianto. (2019). Media Pembelajaran Kahoot.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Ariyani, B., Wasitohadi, Rahayu, T. S. (2019). Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Picture and Picture Berbantuan Media Puzzle pada Muatan Matematika , Bahasa Indonesia , dan PPKn Kelas 1 SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 289- 296.
- Dananjaya, I. G. A. B., Suastra, I. W., & Sudiarmika, A. A. I. A. R. (2016). *PENERAPAN MODEL QUANTUM LEARNING BERBANTUAN MEDIA VIDEO SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA*. *Jurnal Wahana Matematika dan Sains* (Vol. 9). Retrieved from

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/12651>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78–85.
- Irwan, I., & Walidi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Khabidin. (2019). *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*. Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/14126>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nugraha, H. (2018). Meningkatkan pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagaden Kelas VIII dengan Gamification Kahoot. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 3(1), 148–154.
- Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, L., Novia Arifin, A., & Hala, Y. (2019). PROSIDING SEMINAR NASIONAL Pemanfaatan Kahoot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2019). Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/11666>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.24036/ET.V2I2.101336>
- Rahmawati, A., Husnadi, M., & Haj, I. (2019). Implementasi KAHOOT sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika di Era Digital. *Seminar Nasional Pendidikan (Sendika)*,

3(November), 23–34.

Rofiyarti, F., & Yunita Sari, A. (2017). Tik untuk PAUD: Penggunaan Platform “Kahoot!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 170.

Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 1–8.

Wijayanti, R., Hermanto, Di., & Zainuddin, Z. (2019). Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (Rme) Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot. *Sigma*, 4(3), 1. <https://doi.org/10.36513/sigma.v4i3.640>