

**PEMANFAATAN APLIKASI *KAHOOT* DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI SMP DAARUL QUR'AN INTERNASIONAL
CIPONDOH TANGERANG**

Rusyda Maulida^{1*}, Thoyyibah Tanjung², Tita Puspitasari³, Wasis Haryono⁴, Tomi Hardi⁵
^{1, 2, 3, 4, 5}Fakultas Teknik, Prodi Teknik Informatika, Universitas Pamulang
*E-mail: dosen02114@unpam.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah untuk untuk menumbuhkan rasa ingin tau, inovatif, kreatif guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (*Kahoot*) yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika dan membantu peserta didik lebih termotivasi dalam belajar Matematika. Metode yang digunakan pada Pengabdian Kepada Masyarakat ini berupa ekspositori yaitu penyampaian materi secara verbal dan demonstrasi yaitu pembelajaran dengan cara memperagakan urutan melakukan suatu kegiatan secara langsung melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Matematika. Hasil pengabdian masyarakat yang diperoleh adalah bertambahnya keilmuan bagi para Para Guru SMP Daarul Qur'an Internasional, agar mereka menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (*Kahoot*) yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, serta membantu peserta didik lebih termotivasi dalam belajar Matematika karena suasana yang menyenangkan. Ilmu yang diperoleh pada Pengabdian Masyarakat ini diharapkan mampu memberikan semangat baru bagi kita dalam menyampaikan materi dan motivasi serta berkontribusi bagi generasi muda, baik dilingkungan sekolah, kampus dan keluarga.

Kata kunci: Pendidikan, Matematika, *Kahoot*, Pembelajaran berbasis Teknologi

ABSTRACT

*The purpose of Community Service Activities is to foster a sense of curiosity, innovative, creative teachers in utilizing learning media, increase knowledge and experience regarding the use of technology-based learning media (*Kahoot*) that can be used in mathematics learning and help students be more motivated in learning Mathematics. The method used in this Community Service is expository namely the delivery of material verbally and demonstration that is learning by demonstrating the sequence of doing an activity directly through the use of technology-based learning media in Mathematics learning. The results of community service obtained are increased knowledge for International Daarul Qur'an Middle School Teachers so that they increase their knowledge and experience regarding the use of technology-based learning media (*Kahoot*) that can be used in mathematics learning, and help students be more motivated in learning Mathematics because of the pleasant atmosphere. The knowledge gained in Community Service is expected to be able to provide new enthusiasm for us in conveying material and motivation as well as contributing to the younger generation, both within the school, campus, and family environments.*

Keywords: Education, Mathematics, *Kahoot*, Technology-based Learning

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi sudah hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan masyarakat. Termasuk salah satunya dalam mendukung kegiatan pembelajaran, yaitu dengan sarana-sarana pendidikan. Yang dimaksud sarana-sarana pendidikan disini adalah beberapa hal yang telah

dipersiapkan dengan matang untuk menjelaskan materi pelajaran dengan baik, dan menanamkan pengaruhnya di hati para murid. (Khalifah dan Usamah, 2009)

Sarana-sarana pendidikan termasuk metode pembelajaran, materi dan media pembelajaran. Misal, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dalam mengevaluasi mata pelajaran Matematika siswa guna menjadi pembelajaran PAILKEM. PAILKEM merupakan sinonim dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif dan Menarik. (Uno, 2011)

Dalam menghadapi tantangan global, persaingan bebas yang semakin ketat, perlu adanya upaya yang terus menerus dalam perkembangan pembelajaran matematika di sekolah. Apalagi sudah menjadi gejala umum bahwa matematika menjadi mata pelajaran yang kurang disukai olah para siswa. Salah satu alasan matematika menjadi pelajaran yang kurang disukai kemungkinan disebabkan oleh sulitnya memahami mata pelajaran matematika. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar matematika. Minat siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu kompetensi guru, kemampuan siswa, metode pembelajaran ataupun media pembelajarannya.

Salah satu faktornya adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru. Dalam hal ini adalah penggunaan *game* education, yaitu aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran matematika. *Kahoot* merupakan salah satu *web tool* untuk membuat kuis, diskusi dan survei secara menarik (Sutirna, 2018). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. (Rafnis, 2018).

Namun, pemanfaatan ini belum merata di seluruh tingkat pendidikan. Kendala dalam penerapan teknologi antara lain guru yang kurang terampil menggunakan teknologi dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Di SMP Daarul Qur'an Internasional khususnya, guru kurang memanfaatkan media teknologi, salah satunya aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika sebagai penilaian, baik pretest, posttest ataupun latihan keseharian. Penyebab guru kurang memanfaatkan media pembelajaran adalah kurang memperbaharui pengetahuan tentang teknologi dan fasilitas di sekolah yang kurang mendukung.

Salah satu upaya untuk memperbaharui pengetahuan tentang teknologi dalam pembelajaran, Tim Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) menginisiasi sebuah kegiatan berupa sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika SMP Daarul Qur'an Internasional, yang bertarget guru Matematika SMP Daarul Qur'an. Sehingga diharapkan melalui kegiatan ini guru Matematika dapat memperbaharui pengetahuan tentang teknologi dalam pembelajaran Matematika.

METODE

Metode kegiatan yang digunakan adalah dengan cara survey, ekspositori dan demonstrasi. Survey dengan mendatangi SMP Daarul Qur'an Internasional, Jl. Thamrin Rt. 007/05 Ketapang, Cipondoh, Tangerang dan memberikan sosialisasi tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan ekspositori, serta pelatihan dan diskusi bersama guru Matematika untuk membuat alat evaluasi dengan demonstrasi, berupa kuis dengan menggunakan *Kahoot* langsung, serta simulasi kepada siswa kelas VIII dalam pembelajaran Matematika.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Tanggal : 20 – 22 Maret 2019

Waktu : 09.00 s.d selesai

Tempat : Ruang Rapat SMP Daarul Qur'an Internasional dan Laboratorium Komputer

Tema : **Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika**

Setelah guru mengikuti sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika, guru diminta untuk mengisi kuesioner yang berkaitan dengan persepsi guru terhadap aplikasi *Kahoot*. Selain itu, siswa pun diminta mengisi kuesioner yang telah disediakan setelah mengikuti proses simulasi sampai dengan selesai. Kuesioner tersebut berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika.

Guru dan siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan mengenai persepsi terhadap aplikasi *Kahoot*. Kuesioner tersebut menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. (Sugiyono, 2013). Skala *Likert* yang digunakan dengan lima pilihan, yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Untuk analisis data menggunakan perhitungan skala *Likert*. Tiap butir terdapat responden yang akan dikalikan dengan masing-masing skor. Jika Sangat Tidak Setuju diberi skor 1, Tidak Setuju diberi skor 2, Netral diberi skor 3, Setuju diberi skor 4, Sangat Setuju diberi skor 5. Sehingga didapat skor maksimum untuk masing-masing butir dan didapat indeks untuk tiap butir. (Darmadi, 2011)

Skor maksimum = jumlah responden x skor tertinggi *Likert*

Skor minimum = jumlah responden x skor terendah *Likert*

$$\text{Indeks} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Interval Penilaian

Indeks 0% – 19,99%	: Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% – 39,99%	: Tidak Setuju
Indeks 40% – 59,99%	: Netral
Indeks 60% – 79,99%	: Setuju
Indeks 80% – 100%	: Sangat Setuju

HASIL

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang yang dilakukan oleh dosen-dosen program studi Teknik Informatika telah berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan hangat dari tempat pelaksanaan kegiatan ini yaitu SMP Daarul Qur'an Internasional, Jl. Thamrin RT. 007/ RW. 05 Ketapang, Cipondoh, Tangerang.

Pengabdian kepada masyarakat memberikan sosialisasi pada guru Matematika tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Sosialisasi yang diberikan adalah salah satunya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran Matematika agar menarik minat dan motivasi belajar siswa. Pelatihan yang diikuti oleh guru-guru yaitu pembuatan dan penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Matematika.

Berikut partisipasi sekolah dalam kegiatan PKM:

1. Menyiapkan tempat untuk tim PKM memberikan materi berupa presentasi dan laboratorium untuk simulasi penggunaan *Kahoot*
2. Mengikuti acara hingga selesai
3. Mengaplikasikan pengetahuan baru mengenai pembuatan *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika sebagai alat evaluasi
4. Mendukung dan memberi kesempatan kembali kepada Dosen dari Universitas Pamulang untuk melaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat

Sosialisasi dan pelatihan *Kahoot* pada guru



Gambar 1. Sosialisasi dan pelatihan pembuatan *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika

Tabel 1. Analisis data kuesioner untuk guru

BUTIR	1	2	3	4	5
SS	4	4	3	4	3
S	1	1	1	1	1
N	0	0	1	0	1
TS	0	0	0	0	0
STS	0	0	0	0	0
SKOR	24	24	22	24	22
INDEKS	96%	96%	88%	96%	88%
RATA-RATA	93%				

Nilai indeks yang didapat dari perhitungan adalah 93%, maka dapat disimpulkan bahwa guru sangat setuju akan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika. Di antaranya: aplikasi *Kahoot* memberikan semangat bagi guru dan siswa dalam pembelajaran, menambah keterampilan IT dalam proses pembelajaran, dapat dijadikan inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran memanfaatkan aplikasi *Kahoot* menyenangkan dalam aktivitas proses belajar mengajar dan dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

Simulasi *Kahoot* pada siswa

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan simulasi kepada siswa kelas VIII pada saat mata pelajaran Matematika. Siswa terlihat antusias dan minat, serta termotivasi pada pelajaran Matematika. Terbukti dengan seluruh siswa mengikuti seluruh evaluasi materi sampai dengan selesai.



Gambar 2. Simulasi *Kahoot* pada siswa



Gambar 3. *Reward* peringkat 1-3

Tabel 2. Analisis data kuesioner untuk siswa

BUTIR	1	2	3	4	5
SS	12	12	9	11	9
S	9	10	9	8	9
N	1	0	3	3	3
TS	0	0	1	0	1
STS	0	0	0	0	0
SKOR	99	100	92	96	92
INDEKS	90%	91%	84%	87%	84%
RATA-RATA	87%				

Nilai indeks yang didapat dari perhitungan adalah 87%, maka dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju akan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Matematika. Diantaranya: siswa merasa kuis Matematika membuat lebih bersemangat dalam belajar Matematika, tidak membosankan karena tampilan visual (foto, gambar) pada kuis aplikasi *Kahoot* ini sangat menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan dalam mengerjakan dan memahami soal

PEMBAHASAN

Upaya yang sudah TIM PKM lakukan untuk mensosialisasikan materi tentang pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran matematika, yaitu mempresentasikan mengenai seperti apa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika, serta pelatihan pembuatan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika dengan cara

demonstrasi dan simulasi penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran nantinya di kelas. Karena saat sesi tanya jawab berlangsung, pertanyaan yang diajukan oleh guru adalah bagaimana pembuatan aplikasi *Kahoot* dan penggunaannya di dalam kelas.

Adapun penulis mengambil poin pembahasan yang bisa dipetik dari kegiatan ini berdasarkan hasil kuesioner yang sudah disebarakan setelah sosialisasi dan pelatihan, yaitu:

1. Aplikasi *Kahoot* sangat memberikan semangat bagi guru dan siswa dalam pembelajaran
2. Aplikasi *Kahoot* akan menambah keterampilan IT dalam proses pembelajaran
3. Aplikasi *Kahoot* dapat dijadikan inovasi dalam proses pembelajaran
4. Pembelajaran memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sangat menyenangkan dalam aktivitas proses belajar mengajar
5. Aplikasi *Kahoot* sangat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Dengan adanya sosialisasi dan pelatihan ini, para guru Matematika dapat menumbuhkan rasa ingin tau, inovatif, dan kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran, serta menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya platform *Kahoot* yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Serta membantu peserta didik lebih termotivasi dalam belajar Matematika karena suasana yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan dalam mengerjakan dan memahami soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Khalifah, Mahmud & Usamah, Quthub. (2009). *Menjadi Guru yang dirindu*. Surakarta: Ziyad Books
- Noris S. (2014). *Menguji Kegiatan Ujian Kompetensi Kejuruan (UKK) Di SMK AL HIKMA TELUKNAGA*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pamulang. No. 12/ A5/ SKPM /LPPM/UNPAM/III/2014.
- R Rafnis. (2018). *Pemanfaatan Platfrom Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Sutirna. (2018). *Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar*. Prosiding SEMNAS RISTEK SAKAINTEK. 269 – 276.
- Uno, B. Hamzah & Nurdin, Mohamad. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara