

# CAKRAWALA PENDIDIKAN

## FORUM KOMUNIKASI ILMIAH DAN EKSPRESI KREATIF ILMU PENDIDIKAN

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Aljabar Elementer

Pembelajaran Mata Kuliah Statistik: Problematika dan Solusi  
dalam Perspektif Teori Konstruktif Vigotsky

Analisis Tingkat Kesulitan Belajar Siswa Kelas X APHPi  
SMK Negeri 1 Bakung dalam Menyelesaikan Soal-Soal Trigonometri

Multiple Correlation of Vocabulary and Grammar toward Writing Mastery  
of the Second Year Students of English Department  
of Universitas PGRI Adi Buana Kampus Blitar

LKPD Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Penalaran Matematis  
pada Materi Eksponen dan Logaritma

Implementasi Strategi PQ4R pada Materi Induksi Matematika

Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Matematika  
Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa

Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal  
pada Matakuliah Kapita Selektta Matematika 1

Profil Literasi Mahasiswa dalam Membangun Karakter PAGI  
(Peduli, Amanah, Gigih, dan Inovatif)

Modul Pembelajaran Berbasis Projek untuk Membantu Meningkatkan  
Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa

Terbit 30 April 2023

**CAKRAWALA PENDIDIKAN**  
**Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan**

Terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober  
Terbit pertama kali April 1999

**Ketua Penyunting**

Feri Huda, S.Pd. M.Pd

**Wakil Ketua Penyunting**

Dra. Riki Suliana RS, M.Pd  
M. Khafid Irsyadi, S.T., M.Pd

**Penyunting Ahli**

Drs. Saiful Rifai'i, M.Pd  
Drs. Miranu Triantoro, M.Pd

**Penyunting Pelaksana**

Dr. Drs Udin Erawanto, M.Pd  
Suryanti, S.Si. M.Pd  
Cicik Pramesti, S.Pd. M.Pd

**Pelaksana Tata Usaha**

Kristiani, S.Pd. M.Pd  
Suminto & Sunardi

---

**Alamat Penerbit/Redaksi:** Universitas PGRI Adi Buana Kampus Blitar: Jl. Kalimantan No. 111 Blitar, Telp. (0342) 801493. Langganan 2 Nomor setahun Rp. 200.000,00 ditambah ongkos kirim Rp. 50.000,00.

---

**CAKRAWALA PENDIDIKAN** diterbitkan oleh Universitas PGRI Adi Buana Kampus Blitar. **Direktur Operasional:** Dra. Riki Suliana RS., M.Pd.

---

Penyunting menerima artikel yang belum pernah diterbitkan di media cetak yang lainnya. Syarat-syarat, format dan aturan tata tulis artikel dapat diperiksa pada *Petunjuk bagi Penulis* di sampul belakang dalam jurnal ini. Artikel yang masuk akan ditelaah oleh Tim Penyunting dan Mitra Bestari untuk dinilai kelayakannya. Tim akan melakukan perubahan tata letak dan tata bahasa yang diperlukan tanpa mengubah maksud dan isinya.

## Petunjuk Penulisan Cakrawala Pendidikan

1. Artikel belum pernah diterbitkan di media cetak yang lainnya.
2. Artikel diketik dengan memperhatikan aturan tentang penggunaan tanda baca dan ejaan yang baik dan benar sesuai *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (Depdikbud, 1987)*
3. Pengetikan Artikel dalam format Microsoft Word, ukuran kertas A4, spasi 1.5, jenis huruf *Times New Roman*; ukuran huruf 12. Dengan jumlah halaman; 10 – 20 halaman.
4. Artikel yang dimuat dalam Jurnal ini meliputi tulisan tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian dan aplikasi teori, tinjauan kepustakaan, dan tinjauan buku baru.
5. Artikel ditulis dalam bentuk esai, disertai judul sub bab (heading) masing-masing bagian, kecuali bagian pendahuluan yang disajikan tanpa judul sub bab. Peringkat judul sub bab dinyatakan dengan jenis huruf yang berbeda, letaknya rata tepi kiri halaman, dan tidak menggunakan nomor angka, sebagai berikut:

PERINGKAT 1 (HURUF BESAR SEMUA TEBAL, RATA TEPI KIRI)

Peringkat 2 (Huruf Besar-kecil Tebal, Rata Tepi Kiri)

Peringkat 3 (*Huruf Besar-kecil Tebal, Miring, Rata Tepi Kiri*)

6. Artikel konseptual meliputi; (a) judul, (b) nama penulis, (c) abstrak dalam bahasa Indonesia dan Inggris (maksimal 200 kata), (d) kata kunci, (e) identitas penulis (tanpa gelar akademik), (f) pendahuluan yang berisi latar belakang dan tujuan atau ruang lingkup tulisan, (g) isi/pembahasan (terbagi atas sub-sub judul), (h) penutup, dan (i) daftar rujukan. Artikel hasil penelitian disajikan dengan sistematika: (a) judul, (b) nama-nama peneliti, (c) abstrak dalam bahasa Indonesia dan Inggris (maksimal 200 kata), (d) kata kunci, (e) identitas penulis (tanpa gelar akademik), (f) pendahuluan yang berisi pembahasan kepustakaan dan tujuan penelitian, (g) metode, (h) hasil, (i) pembahasan (j) kesimpulan dan saran, dan (k) daftar rujukan.
7. Daftar rujukan disajikan mengikuti tata cara seperti contoh berikut dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Anderson, D.W., Vault, V.D., dan Dickson, C.E. 1993. *Problem and Prospects for the Decades*

*Ahead: Competency Based Teacher Education*. Barkeley: McCutchan Publishing Co.

Huda, N. 1991. *Penulisan Laporan Penelitian untuk Jurnal*. Makalah disajikan dalam Loka

Karya Penelitian Tingkat Dasar bagi Dosen PTN dan PTS di Malang Angkatan XIV, Pusat Penelitian IKIP MALANG, Malang, 12 Juli.

Prawoto, 1998. *Pengaruh Pengirformasian Tujuan Pembelajaran dalam Modul terhadap Hasil*

*Belajar Siswa SD PAMONG Kelas Jauh*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: FPS IKIP MALANG.

Russel, T. 1993. An Alternative Conception: Representing Representation. Dalam P.J. Nlack & A. Lucas (Eds.) *Children's Informal Ideas in Science* (hlm. 62-84). London:Routledge.

Sihombing, U. 2003. *Pendataan Pendidikan Berbasis Masyarakat*. <http://www.puskur.or.id>. Diakses pada 21 April 2006.

Zainuddin, M.H. 1999. Meningkatkan Mutu Profesi Keguruan Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*. 1 (1):45-52.

8. Pengiriman Artikel via email ke [hudaferi@gmail.com](mailto:hudaferi@gmail.com) paling lambat 3 bulan sebelum bulan penerbitan.

# CAKRAWALA PENDIDIKAN

## Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan

Volume 27, Nomor 1, April 2023

### Daftar Isi

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Aljabar Elementer .....	1
<i>Ayu Silvi Lisvian Sari, Cicik Pramesti, Suryanti, Riki Suliana R.S.</i>	
Pembelajaran Mata Kuliah Statistik: Problematika dan Solusi dalam Perspektif Teori Konstruktif Vigotsky .....	12
<i>Ekbal Santoso</i>	
Analisis Tingkat Kesulitan Belajar Siswa Kelas X APHPi SMK Negeri 1 Bakung dalam Menyelesaikan Soal-Soal Trigonometri .....	20
<i>Farida Yuni Kristiana, Riki Suliana R.S, Cicik Pramesti</i>	
Multiple Correlation of Vocabulary and Grammar toward Writing Mastery of the Second Year Students of English Department of Universitas PGRI Adi Buana Kampus Blitar .....	34
<i>Feri Huda</i>	
LKPD Berbasis <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Penalaran Matematis pada Materi Eksponen dan Logaritma.....	47
<i>Fitria Yunaini</i>	
Implementasi Strategi PQ4R pada Materi Induksi Matematika.....	66
<i>Kristiani, M. Khafid Irsyadi, Sitta Khoirin Nisa</i>	
Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa .....	80
<i>Safinatul Khoiriyah, Cicik Pramesti, Sitta Khoirin Nisa, Ayu Silvi Lisvian Sari</i>	
Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal pada Matakuliah Kapita Selekt Matematika 1 .....	90
<i>Sitta Khoirin Nisa</i>	

Profil Literasi Mahasiswa dalam Membangun Karakter PAGI (Peduli, Amanah, Gigih,  
dan Inovatif) ..... 101  
*Suryanti, Riki Suliana R.S, Cicik Pramesti, Ayu Silvi Lisvian Sari*

Modul Pembelajaran Berbasis Projek untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan  
Berfikir Kreatif Mahasiswa ..... 111  
*Udin Erawanto, Miranu Triantoro*

# PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN ALJABAR ELEMENTER

Ayu Silvi Lisvian Sari<sup>1)</sup> Cicik Pramesti<sup>2)</sup> Suryanti<sup>3)</sup> Riki Suliana R.S.<sup>4)</sup>  
[ayu@unipasby.ac.id](mailto:ayu@unipasby.ac.id)  
Universitas PGRI Adi Buana Kampus Blitar

**Abstrak:** Dunia telah memasuki era revolusi industri 5.0 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 mempengaruhi segala urusan di dunia pendidikan mulai dari proses persiapan pembelajaran hingga proses evaluasi pembelajaran baik di jenjang sekolah maupun perguruan tinggi. Dalam proses pembelajaran terdapat suatu system yang saling berpengaruh satu sama lainnya. Salah satunya adalah adanya media pembelajaran yang juga mendapat pengaruh dari teknologi. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot adalah salah satu aplikasi yang diterapkan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Aljabar Elementer untuk mahasiswa pendidikan matematika UNIPA Kampus Blitar. Tujuan Penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi kahoot pada mata kuliah Aljabar Elementer untuk mahasiswa Pendidikan Matematika UNIPA Kampus Blitar dan respon mereka terhadap pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk mata kuliah Aljabar Elementer. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini memanfaatkan teknik observasi, dan kuesioner. Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah Aljabar Elementer sudah dapat dikatakan baik, (2) penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran mata kuliah Aljabar Elementer digunakan sebagai alat bantu dosen dalam mengevaluasi tingkat pemahaman siswa dalam materi tertentu, (3) respon mahasiswa terhadap pemanfaatan aplikasi kahoot dalam mata kuliah aljabar Elementer dalam kategori baik.

**Kata Kunci:** *pemanfaatan, kahoot, aljabar elementer*

**Abstrak:** *The world has entered the era of the industrial revolution 5.0 or to be more precise where technology has taken over the world so that it has become the basis for every aspect of human life, one of which is education. At present, technology greatly influences all matters in the world of education, starting from the learning preparation process to the learning evaluation process, both at the school and tertiary levels. In the learning process there is a system that influences each other. One of them is the existence of learning media which is also influenced by technology. One of them is the Kahoot application. The Kahoot application is one of the applications that is applied as a learning medium in Elementary Algebra Courses for mathematics education students at UNIPA Campus Blitar. The purpose of this study was to describe the use of the kahoot application in Elementary Algebra courses for Mathematics Education students at UNIPA Blitar Campus and their responses to the use of the Kahoot application for Elementary Algebra courses. This type of research is research with a*

*descriptive approach. Data collection in this study used observation techniques and questionnaires. The results of this study are (1) the use of the kahoot application in Elementary Algebra courses can be said to be good, (2) the use of the kahoot application in learning Elementary Algebra courses is used as a tool for lecturers in evaluating students' level of understanding in certain materials, (3) responses students regarding the use of the kahoot application in Elementary algebra courses in the good category.*

**Keywords:** *utilization, kahoot, elementary algebra*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Arifin, 2011: 10). Proses pembelajaran mencakup berbagai macam komponen seperti media, kurikulum dan fasilitas pembelajaran. Gagne & Briggs (1979) (dalam Slavin, 2011) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Menurut Kemp & Dayton (1985) (dalam Daryanto, 2012) mengungkapkan strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar

tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Paling tidak ada tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi 2 pengelolaan pembelajaran (Uno, 2006: 45). Terkait dengan jenis strategi yang kedua yaitu strategi penyampaian pembelajaran, salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran apa yang tepat digunakan saat pendidik menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran menentukan seberapa paham peserta didik memahami materi yang disampaikan. Pemilihan media pengajaran yang dilakukan seorang pendidik tentunya harus melihat semua komponen dari perencanaan pembelajaran. Jadi penggunaan media harus disesuaikan dengan materi, waktu, dan pola pembelajaran yang dipakai, hal ini bertujuan agar penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran (Khairani & Febrinal, 2016). Metode Pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat merangsang

peserta didik untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik (Lestari & Istiqomah, 2017). Komputer juga dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat efektif, sehingga peserta didik tidak mudah lupa, tidak mudah bosan, dan lebih sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program (Hendra, 2017).

Media pembelajaran yang ada berbagai macam, berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, et.al (1992) (dalam Arsyad, 2011) yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

Pembelajaran berbasis komputer adalah penggunaan suatu komputer untuk membantu menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, memantau kemajuan belajarnya atau memilih bahan pembelajaran tambahan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa secara individual (Miarso, 2004). Sedangkan dalam Isjoni dkk (2007) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis komputer adalah penggunaan komputer sebagai media penyampaian informasi pembelajaran, latihan soal, umpan balik, dan skor jawaban peserta didik. Media berbasis komputer atau dikenal sebagai Computer Assisted Instruction adalah aplikasi komputer

sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap aktivitas belajar mengajar yang bertujuan membantu peserta didik dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah atau melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui interface (antar muka) multimedia, salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pendidik membuat penilaian skor game peserta didik adalah menggunakan platform Kahoot. Media pembelajaran Kahoot dapat mempermudah pendidik dalam memberikan penilaian (Dewi, 2018).

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017). Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan Kahoot selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website Kahoot ada dua yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk



peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke Kahoot secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis online, survei, diskusi, dan jumble/campuran adalah platform Kahoot yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam. Pembelajaran menggunakan media Kahoot membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus, dan telepon pintar (smartphone). Arsyad (2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Mata kuliah Aljabar elementer merupakan bagian dari ilmu aljabar yang mempelajari tentang barisan bilangan dan deret bilangan, induksi matematika, persamaan dan pertidaksamaan, dan eksponen. Materi pada mata kuliah ini masih tidak jauh berbeda dengan materi yang diterima di jenjang sebelumnya. Namun pada kenyataannya, masih banyak mahasiswa yang masih belum mengerti bahkan merasa baru mengetahui mengenai sifat yang dijelaskan oleh dosen. Pemahaman terhadap Aljabar elementer, sangat diperlukan sebagai materi prasyarat untuk mata kuliah pada semester selanjutnya.

Berdasarkan hasil Tanya jawab langsung dengan mahasiswa mengenai pengetahuan awal mahasiswa tentang materi pada mata kuliah aljabar elementer, didapatkan

hasil bahwa mereka yang masih belum memahami materi dikarenakan ketika di jenjang sebelumnya mereka berada pada masa pandemic, dan mengharuskan mereka untuk belajar mandiri di rumah, dan dipandu oleh guru melalui Whatsapp grup. Karena komunikasi melalui whatsapp grup, maka siswa yang masih merasa belum paham akan malu untuk bertanya. Hal ini berakibat siswa cenderung belum bisa memahami materi yang diampaikan oleh guru.

Kahoot adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone 4 (Dellos, 2015: 49). Aplikasi game Kahoot ini berbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan siswa untuk saling berkompetisi didalam kelas. Karena, game ini mencatat respon siswa secara real-time ketika menjawab soal. Ketika siswa menjawab soal secara cepat dan benar maka akan mendapatkan skor tertinggi di dalam aplikasi game kahoot ini. Sehingga siswa dapat aktif belajar dan dapat mempengaruhi perkembangan social emosional antar sesama dengan teman sebayanya dalam berkompetisi dan berkolaborasi pada proses

pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan platform Kahoot, harapannya selain dapat menentukan nilai dan respon siswa secara cepat, dapat dianalisa juga mahasiswa yang paling lambat dalam menjawab dan banyak menjawab salah ketika mereview hasil jawaban soal-soal di kahoot sehingga dosen dapat memberikan umpan balik secara tepat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Aljabar elementer dan juga untuk mengetahui respon mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan Aljabar Elementer dengan memanfaatkan Aplikasi Kahoot.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pada penelitian ini hanya menggunakan instrumen questioner, Pertanyaan yang dirumuskan pada questioner mengenai respon

mahasiswa terhadap penggunaan platform Kahoot terhadap pembelajaran Aljabar Elementer. Adapun kuesioner tersebut memenuhi beberapa indikator, yakni 1) Indikator pengetahuan awal tentang platform pembelajaran online, 2) Indikator ketertarikan mahasiswa dalam belajar menggunakan Kahoot, 3) Indikator kemudahan dalam mengakses Kahoot, 4) Indikator Pemahaman materi Aljabar elementer dibantu dengan pemanfaatan Kahoot, 5) Indikator Meningkatkan hasil belajar.

Penyajian data dari hasil kuesioner kemudian dibuat persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Fx}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

F<sub>x</sub> : Frekuensi

N : Jumlah Responden

Hasil dari analisis data tersebut akan disesuaikan dengan kategori berikut ini.

**Tabel 1. Kategori persentase**

Interval prosentase	Kategori
76% - 100%	Baik
56% - 75%	Cukup
40% - 55%	Kurang Baik
< 40%	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pemanfaatan Kahoot dalam mata Kuliah Aljabar Elementer adalah sebagai berikut:

1. Pada indikator relevansi kesesuaian dengan tujuan dan karakteristik mahasiswa, Dalam hal penggunaannya dalam proses pembelajaran mata kuliah aljabar Elementer, Mahasiswa pada

- kelas tersebut sudah menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran baik pada mata kuliah Aljabar Elementer maupun pada mata kuliah lain. Dalam hal kesesuaian dengan tujuan pembelajaran matematika khususnya mata kuliah aljabar elementer, pemanfaatan aplikasi kahoot ini tergolong sudah sesuai. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan mahasiswa memecahkan masalah dan melakukan perhitungan dengan benar dan tepat (cepat bukan tujuan utama).
2. Pada indikator kompetensi dosen dalam menyampaikan materi kepada mahasiswa dengan mudah. Dalam hal kemudahan dosen membuat fitur quiz dan jumble, dosen sudah mampu menggunakan fitur quiz dan jumble dengan baik dalam aplikasi Kahoot. Dalam hal kemudahan mengintegrasikan materi ke dalam aplikasi kahoot, dosen dapat dengan mudah dalam mengintegrasikan materi aljabar elementer ke dalam aplikasi kahoot.
  3. Pada indikator kemudahan media pembelajaran Kahoot dalam pengoperasiannya. Dalam hal ini, berdasarkan observasi dosen dan mahasiswa mampu dalam mengoperasikan Kahoot dengan baik. Dosen memberikan petunjuk langkah-langkah penggunaan Kahoot kepada mahasiswa dengan jelas dan mudah sehingga mahasiswa juga dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi kahoot. Dalam hal kemudahan, aplikasi kahoot juga dapat digunakan baik secara individu maupun berkelompok.
  4. Pada indikator ketersediaan fasilitas penunjang di Kampus. Dalam hal ketersediaan berbagai gawai yang bisa mengakses media, aplikasi kahoot merupakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui berbagai gawai, baik dari handphone, tab, maupun laptop. Dalam hal ketersediaan konektivitas (wifi), jaringan internet di lingkungan UNIPA Kampus Blitar sudah cukup bagus sehingga koneksi internet ketika menggunakan aplikasi kahoot cukup lancar. Karena aplikasi kahoot hanya bisa diakses melalui jaringan internet. Dalam hal kemudahan lokasi pengaksesan aplikasi kahoot, aplikasi kahoot dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama ada gawai dan koneksi internet.
  5. Pada indikator kebermanfaatan aplikasi kahoot dalam membantu pemahaman mahasiswa pada materi. Dalam hal media menyampaikan materi, dosen dapat menyampaikan materi secara seragam dan lebih menarik, interaktif dan kreatif. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi, mahasiswa terlihat begitu antusias dan semangat saat pembelajaran berlangsung.

Dalam hal penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi, aplikasi kahoot dapat digunakan oleh dosen untuk memberikan evaluasi terkait mata kuliah aljabar elementer. Dalam hal kualitas pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi kahoot mahasiswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran bisa meningkat

Kuesioner mengenai respon mahasiswa terhadap pemanfaatan aplikasi Kahoot pada mata kuliah Aljabar elementer diberikan dalam google formulir dengan alamat <https://bit.ly/AngketKahoot>. Kuesioner yang diberikan memuat beberapa indikator. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut ini. Indikator pengetahuan mengenai aplikasi Kahoot

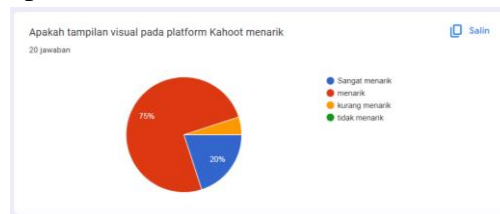


Dari 20 Respondent, didapatkan hasil bahwa sebelum pembelajaran aljabar elementer dengan aplikasi Kahoot dilakukan, terdapat 80 % respondent menyatakan tahu mengenai aplikasi Kahoot, dan masing-masing 10% mahasiswa menyatakan sangat tahu dan kurang tahu mengenai aplikasi Kahoot. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah siap untuk belajar dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

1. Indikator ketertarikan respondent terhadap pembelajaran dengan aplikasi Kahoot.

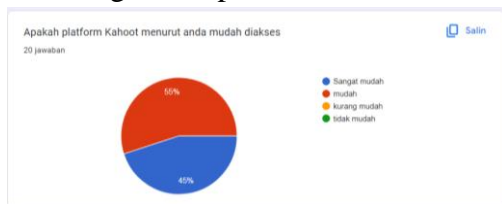


Dari 20 Respondent, didapatkan hasil ketertarikan mahasiswa mengikuti pembelajaran aljabar elementer dengan aplikasi Kahoot adalah terdapat 80 % respondent menyatakan tertarik mengenai aplikasi Kahoot, dan sebesar 20% mahasiswa menyatakan sangat tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot.



Pada indikator ketertarikan mahasiswa terhadap aplikasi kahoot juga dipengaruhi oleh tampilan visual pada aplikasi Kahoot. Berdasarkan hasil kuesioner, terdapat 75 % mahasiswa menyatakan bahwa tampilan visual aplikasi kahoot menarik, 20 % mahasiswa menyatakan tampilan visual dari aplikasi kahoot sangat menarik dan sisanya sebanyak 5 % menyatakan aplikasi kahoot kurang menarik.

## 2. Indikator kemudahan dalam mengakses aplikasi Kahoot



Dari 20 Respondent, didapatkan hasil respon siswa mengenai kemudahan pengaksesan aplikasi Kahoot, yaitu terdapat 55 % respondent menyatakan aplikasi Kahoot mudah diakses, sebesar 45% mahasiswa menyatakan aplikasi Kahoot sangat mudah diakses. Selain karena ditunjang dengan jaringan yang kuat, penjelasan langkah-langkah penggunaan Kahoot dari dosen juga membuat mahasiswa merasa mudah dalam mengakses aplikasi Kahoot.

## 3. Indikator pemahaman siswa mempelajari materi Aljabar elementer dengan media pembelajaran Aplikasi Kahoot



Dari 20 Respondent, didapatkan hasil bahwa mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran melalui aplikasi kahoot, mahasiswa lebih memahami materi yang diberikan oleh dosen. Adapun respon mahasiswa mengenai indikator ini adalah 55 % respondent menyatakan aplikasi Kahoot membuat mereka memahami materi yang disampaikan, dan ada sebanyak 10 % dari respondent menyatakan

dengan menggunakan aplikasi kahoot, mereka menjadi lebih /sangat memahami materi. Meskipun begitu, dari total respondent tersebut, ada 10 % yang menyatakan masih kurang memahami materi meskipun sudah menggunakan aplikasi Kahoot.



Pada indikator membantu pemahaman siswa mempelajari materi, ditanyakan pula mengenai kebermanfaatan aplikasi kahoot dalam membantu proses belajar mahasiswa. Dalam hal ini didapatkan hasil bahwa terdapat 90% mahasiswa menyatakan penggunaan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran membantu mereka memahami materi yang diberikan. Dan sebanyak 10 % mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi kahoot sangat membantu mereka dalam proses pembelajaran



Dalam proses pembelajaran, setiap akhir pembelajaran diberikan kuis untuk melihat seberapa faham mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Pada indikator ini, ditanyakan mengenai apakah terdapat progress/ peningkatan nilai pada setiap pertemuan. Respon yang

diberikan oleh mahasiswa adalah terdapat 95% mahasiswa menyatakan dengan menggunakan media pembelajaran melalui aplikasi Kahoot nilai mereka mengalami peningkatan di setiap kuis di setiap akhir pertemuan. Dan terdapat 5% yang merasa dengan menggunakan aplikasi kahoot nilai mereka sangat meningkat di setiap kuis di setiap akhir pertemuan.

Dari 5 indikator pertanyaan pada kuesioner, didapatkan hasil bahwa respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot untuk pembelajaran matematika pada mata kuliah aljabar elementer pada kategori baik.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya tentang pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Aljabar Elementer mahasiswa Pendidikan Matematika UNIPA Kampus Blitar, dapat disimpulkan bahwa

1. Aplikasi Kahoot bisa digunakan sebagai media pembelajaran matematika khususnya mata kuliah aljabar Elementer. Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran mata kuliah Aljabar elementer. Hal itu juga ditunjang dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap seperti tablet, Handphone, PC yang digunakan untuk mengakses

aplikasi kahoot dan proyektor untuk menampilkan materi untuk kelompok besar, serta wifi di Kampus UNIPA untuk menunjang pembelajaran agar berjalan semestinya.

2. Dosen juga dapat menggunakan fitur quiz dan jumble pada aplikasi kahoot untuk memberikan latihan-latihan soal kepada siswa. Aplikasi kahoot sudah disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan tujuan pembelajaran Mata kuliah Aljabar Elementer. Dosen juga melakukan evaluasi lewat aplikasi kahoot. Dengan menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran, kualitas pembelajaran matematika khususnya pada mata kuliah aljabar elementer dapat meningkat. Dosen dan mahasiswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan kreatif.
3. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan melalui google form didapatkan bahwa rata-rata respon mahasiswa terhadap pemanfaatan aplikasi Kahoot pada mata kuliah Aljabar Elementer baik dan positif.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- B uno, Hamzah.2006.Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran.Jakarta: PT Bumi Aksara
- 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>
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10 (2), 95-102.
- 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>
- Robert, E. Slavin. (2011). *Psikologi Pendidikan. Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (1st ed.). KENCANA

- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003  
Tentang Sistem Pendidikan  
Nasional, (2003).
- Sukiman. (2012).  
PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN
- (M. A. Salmulloh (ed.); 1st  
ed.). PEDAGOGIA
- Sumarso. (2019). Pembimbingan  
Guru Membuat Kuis Online  
Kahoot! dengan Combo.  
CV BUDI UTAMA