

MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA INTERAKTIF “KAHOOT” PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Muhammad Yusmar¹, I Nyoman Murdiana²

Email: muhammad.yusmar29@gmail.com¹, nyomanperdos@gmail.com²

Universitas Tadulako

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve students' activeness in learning Mathematics through the use of the interactive media Kahoot. The subjects of this study were 34 students of class X-10. The object of the research was students' learning activeness, which included the ability to ask questions, express opinions, answer questions, participate in discussions, and show enthusiasm during the learning process. The research instruments used were observation sheets and student activeness questionnaires. The data analysis technique applied was descriptive quantitative using percentage. The results of the study showed that the implementation of Kahoot could enhance students' activeness in learning. This was proven by the increase from the pre-action result of 48%, rising to 63% in cycle I, and reaching 78% in cycle II. Thus, the use of Kahoot is effective in improving students' activeness in Mathematics learning.

Keywords: *Students' Activeness, Interactive Media, Kahoot, Mathematics Learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan digitalisasi dewasa ini jelas telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk ranah pendidikan. Guru saat ini diharapkan tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, melainkan juga mampu menghadirkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik pun dituntut untuk lebih berperan aktif; mereka tidak lagi hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan subjek yang aktif berpikir, bertanya, menyampaikan pendapat, dan terlibat secara langsung pada proses pembelajaran.

Partisipasi aktif dari peserta didik menjadi salah satu indikator penting keberhasilan proses belajar mengajar. Biasanya, siswa yang aktif akan terlibat dalam diskusi, berani bertanya atau menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Sayangnya, kondisi di lapangan masih menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, minim partisipasi, dan seringkali hanya menjadi pendengar. Fenomena ini juga banyak ditemukan pada pembelajaran Matematika, yang sering mendapat stigma sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan penuh dengan rumus yang tidak mudah dipahami oleh sebagian peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X-10, diketahui bahwa tingkatan keaktifan siswa masih cukup rendah. Mayoritas siswa tampak kurang percaya diri untuk berpendapat, jarang bertanya, serta menunjukkan antusiasme rendah ketika guru menyampaikan materi. Saat guru mengajukan pertanyaan pun hanya sedikit yang merespon, dan ketika diminta mengerjakan soal di papan tulis, sebagian besar siswa enggan maju. Bahkan, cukup banyak siswa yang justru sibuk dengan aktivitas lain, berbincang dengan teman sebangku, atau tidak sepenuhnya fokus pada pelajaran. Kondisi ini menandakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum optimal dalam mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi ini ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Seperti yang dikemukakan Hamalik (dalam Arsyad, 2019), penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat, motivasi, sekaligus merangsang aktivitas belajar siswa. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah Kahoot, yakni platform kuis berbasis permainan yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, baik smartphone maupun komputer. Kahoot mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, melalui fitur kompetisi, peringkat, musik, maupun visual yang menarik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan belajar siswa, utamanya karena karakteristiknya yang interaktif serta kompetitif. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi aktif terlibat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta bersaing secara sehat dengan teman sekelas. Hal ini sangat sesuai dengan konsep *student centered learning*, yakni orientasi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertajuk “Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika.” Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas X-10, dengan jumlah 34 siswa, serta fokus utama kepada upaya peningkatan keaktifan belajar Matematika melalui media interaktif Kahoot. Diharapkan, melalui penelitian ini, keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika dapat meningkat secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan media interaktif Kahoot. Peneliti menggunakan model PTK Kurt Lewin, yang meliputi empat tahapan inti: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*),

serta refleksi (reflecting).

Subjek penelitian adalah siswa kelas X-10 SMAN 7 Palu tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 34 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Penelitian diselenggarakan pada rentang bulan Maret hingga Mei tahun 2025. Dalam pelaksanaannya, peneliti didampingi oleh seorang rekan sejawat yang bertugas sebagai observer, dengan tujuan mencatat berbagai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama: observasi, angket, dan wawancara. Observasi digunakan untuk memantau secara langsung keaktifan siswa, seperti keberanian bertanya, menjawab, berpendapat, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok dengan menggunakan lembar observasi terstandar. Angket diberikan sebelum dan sesudah penerapan media Kahoot untuk mengidentifikasi perubahan tingkat keaktifan belajar siswa. Wawancara dilakukan pada beberapa siswa guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan tanggapan mereka terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Matematika.

Seluruh data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase, guna mengetahui perkembangan keaktifan belajar siswa dari pra tindakan hingga siklus I dan siklus II. Hasil analisis tersebut dimanfaatkan untuk menilai efektivitas penggunaan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran Matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran dari siklus I hingga siklus II dengan penggunaan media interaktif Kahoot, terdapat perubahan positif pada keaktifan belajar siswa. Pada awalnya, dari 34 siswa kelas X-10, sebagian besar menunjukkan kecenderungan pasif dalam pembelajaran Matematika, di mana hanya sekitar 48% yang termasuk dalam kategori keaktifan baik, sedangkan sisanya masih kurang aktif.

Setelah penerapan pembelajaran dengan Kahoot pada siklus I, terjadi peningkatan pada aspek keaktifan siswa. Analisis data hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa 63% siswa masuk kategori keaktifan baik, 20% cukup, dan 17% masih tergolong rendah. Pada fase ini, sebagian besar siswa mulai berani menjawab pertanyaan melalui kuis, meskipun partisipasi dalam diskusi kelompok masih didominasi oleh beberapa siswa saja.

Pada siklus II, media interaktif Kahoot kembali digunakan dengan pendekatan variasi soal yang lebih menantang dan kompetitif. Hasil analisis memperlihatkan peningkatan yang lebih signifikan dibanding siklus I: 78% siswa berada dalam kategori keaktifan baik, 22% cukup, dan tidak ada lagi siswa yang termasuk kategori rendah. Keberanian siswa untuk bertanya, menjawab, serta mengemukakan pendapat juga meningkat, dan hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kuis secara aktif.

Pembahasan

Pada awalnya, keaktifan belajar Matematika di kelas X-10 bisa dibilang relatif rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang tampil berani menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat; mayoritas memilih untuk pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini juga terkonfirmasi melalui wawancara, di mana banyak siswa menyampaikan bahwa mereka merasa Matematika itu sulit serta membosankan, sehingga motivasi untuk aktif di kelas pun minim.

Pada siklus pertama, penggunaan media interaktif seperti Kahoot mulai membawa dampak positif, walaupun hasilnya belum maksimal. Beberapa siswa mulai menunjukkan minat dan antusiasme ketika mengikuti kuis—mereka tertarik karena bisa langsung melihat hasil dan posisi mereka. Meski begitu, masih ada sejumlah siswa yang cenderung pasif saat diskusi kelompok dan hanya mengandalkan rekan yang lebih dominan.

Perbaikan dilakukan pada siklus kedua dengan menambah variasi soal dan mendorong keterlibatan semua siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan keaktifan yang cukup signifikan. Siswa tampak lebih percaya diri menyampaikan pendapat, lebih aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme saat mengikuti kuis. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik dalam Arsyad (2019), yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu membangkitkan minat, motivasi, serta merangsang aktivitas belajar. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Purba (2019) yang menyebutkan bahwa media berbasis game seperti Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga memotivasi siswa untuk berperan lebih aktif.

Dengan demikian, penggunaan media interaktif Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Matematika. Suasana pembelajaran yang kompetitif sekaligus menyenangkan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan usaha terbaik dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa

Tahap	Sangat Baik	Baik	Cukup	Rendah	Jumlah Siswa Aktif (%)
Pra Tidakan	0 siswa (0%)	16 siswa (48%)	10 siswa (29%)	8 siswa (23%)	48%
Siklus I	0 siswa (0%)	21 siswa (63%)	7 siswa (20%)	6 siswa (17%)	63%
Siklus 2	5 siswa (15%)	21 Siswa (63%)	8 siswa (22%)	0 siswa (0%)	78%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan keaktifan belajar Matematika pada peserta didik kelas X-10 SMA, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap awal (pra-siklus), mayoritas peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah, di mana hanya 48% siswa yang termasuk kategori aktif. Setelah penerapan metode pembelajaran menggunakan Kahoot pada siklus I, terdapat peningkatan keaktifan menjadi 63%, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya terlibat.

Pada siklus II, penggunaan media interaktif Kahoot semakin optimal, sehingga berdampak positif terhadap partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan kenaikan jumlah siswa yang sangat aktif sebanyak 15% (5 siswa), 63% (21 siswa) pada kategori aktif, serta 22% (8 siswa) berada pada kategori cukup aktif. Tidak terdapat lagi siswa yang masuk ke dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot secara interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- S. Arsyad and I. S. Sulisty, "The impact of digital gamification on student participation in mathematics learning," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 24, no. 2, pp. 189–199, 2022.
 A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

- S. A. Fitriani and N. Khairunnisa, "The effectiveness of Kahoot in improving students' mathematics learning participation," *Journal of Mathematics Education Research*, vol. 5, no. 1, pp. 77–85, 2022.
- H. P. Handayani, "Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 89–97, 2021.
- J. Hamari, S. Shernoff, E. Rowe, B. Collier, J. Asbell-Clarke, and T. Edwards, "Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow, and immersion in game-based learning," *Computers in Human Behavior*, vol. 54, pp. 170–179, 2016.
- C. Iaremenco, "Enhancing English language learners' motivation through online games," *Information Technologies and Learning Tools*, vol. 59, no. 3, pp. 126–133, 2017.
- A. A. Licorish, H. E. Owen, B. Daniel, and J. George, "Students' perception of Kahoot's influence on teaching and learning," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, vol. 13, no. 9, pp. 1–23, 2018.
- A. Prensky, *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2017.
- D. P. Purba, "Game-based learning with Quizizz for mathematics learning in senior high school," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1233, pp. 1–7, 2019.
- D. S. Pratiwi, "Penggunaan media berbasis game untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 4, pp. 350–358, 2020.
- R. S. Putri and D. A. Sari, "Pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, vol. 6, no. 2, pp. 45–54, 2021.
- A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Y. Setiowati, "Meningkatkan motivasi belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 1, pp. 122–132, 2021.
- M. Wang and A. Tahir, "The effect of Kahoot on student engagement and learning outcomes in mathematics," *Journal of Education and Learning*, vol. 14, no. 3, pp. 123–135, 2020.
- L. Wang and C. Tahir, "Kahoot as a formative assessment tool: A systematic review," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, vol. 16, no. 20, pp. 55–73, 2021.
- M. Zarzycka-Piskorz, "Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?," *Teaching English with Technology*, vol. 16, no. 3, pp. 17–36, 2016.