

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA**
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Iرنanda, S.Pd., MTESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id

Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (Syahrianursaifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina)	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) (<i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i>)	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano (<i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i>)	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. (<i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i>)	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka (<i>Hot dan Cold Appetizer</i>) Terhadap Pemahaman Siswa (<i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i>)	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang (<i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i>)	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang (<i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohmah</i>)	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar (<i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i>)	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (<i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i>)	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi (<i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i>)	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh (<i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i>)	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur (<i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i>)	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika (<i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i>)	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> (<i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i>)	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimeksasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika (<i>Maulidar, Indah Suryawati</i>)	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri (<i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i>)	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun (<i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i>)	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan (<i>Marzuki</i>)	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun (<i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i>)	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i>)	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i>)	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital (<i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i>)	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik (<i>Recycle</i>) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh (<i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i>)	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo (<i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i>)	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi (<i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i>)	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA (<i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i>)	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar (<i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i>)	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya (<i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana</i>)	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (<i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i>)	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP (<i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i>)	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao (<i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i>)	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration (<i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i>)	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS (<i>Erianti</i>)	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan (<i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i>)	495-504



STUDI LITERATUR : PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Bunga Mawarni Merdu^{1*}, Maqfirah², Ade Irfan³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Abulyama

*Email korespondensi : bungamawarnimerdu@gmail.com¹

Diterima 25 Agustus 2023; Disetujui 01 Januari 2024; Dipublikasi 31 Januari 2024

Abstract: *The basis of this research is the problem of students' low math scores. This is caused by the lack of development in mathematics education, as a result students become less energetic, their learning motivation is small, and the inspiration they receive is low. In how to practice in learning, upgrading tools are one of the keys that really influence the success of the practice method. The many kinds of upgrading tools make the way to practice more varied. Research procedures using literary research. The strategy of dredging data from various sources of posts through searches on Google Scholar. From the results of a survey at the base of the post, the Kahoot could be an alternative. Kahoot can be an upgrading tool as well as games with the encouragement of an internet connection. Kahoot can also increase attention and support the digital generation training style. That way, teachers can make these notes as a reference for implementing innovations in training, especially in online learning.*

Keywords : *Learning Outcomes, Mathematics, Kahoot application, Technology.*

Abstrak: Pada dasar penelitian ini adalah permasalahan pada rendahnya nilai matematika siswa. Hal ini disebabkan karena kurang berkembangnya pendidikan matematika, oleh karena itu siswa-siswi menjadi kurang minat dalam mempelajarinya, motivasi belajarnya sangat minim, dan inspirasi yang diterima para siswa sangat rendah. Pada cara berlatih dalam pembelajaran, peningkatan alat-alat merupakan salah satu kunci yang sangat mempengaruhi keberhasilan metode latihan. Banyaknya jenis alat yg sudah meningkat membuat cara berlatih menjadi lebih bervariasi. Prosedur penelitian menggunakan penelitian kepustakaan. Strategi pengerukan data dari berbagai sumber postingan melalui pencarian pada Google Scholar. Dari hasil survei di dasar postingan, Kahoot bisa menjadi alternatif. Kahoot dapat menjadi alat upgrade sekaligus permainan dengan dorongan sambungan internet. Kahoot juga dapat meningkatkan perhatian dan mendukung pada gaya pelatihan generasi digital. Dengan hal ini, dewan guru dapat menjadikan catatan tersebut sebagai dorongan penerapan inovasi dalam pelatihan khususnya pada pembelajaran secara online.

Kata kunci : Hasil Belajar, Matematika, aplikasi Kahoot, Teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dan di era globalisasi ini, pendidikan harus menggunakan teknologi digital, menggunakan teknologi dan meningkatkan kualitas pendidikan

dan layanan. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah, diperlukan proses pembelajaran yang rewarding, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa. Pemanfaatan bahan ajar merupakan konten penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media

pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses pembelajaran dan membantu suasana belajar menjadi tidak membosankan (Ramlah, Aunurrahman, and Halidjah 2021). Saat ini sedang dikembangkan teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran, dengan teknologi tersebut pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat merangsang siswa untuk lebih giat belajar dan bekerja dengan berbagai permasalahan kehidupan nyata, karena pembelajaran berbasis teknologi banyak mengambil bentuk animasi, penjelasan dalam bentuk grafik dan berbagai warna memberikan kesan realistis. (Arsiyad Azhar, 2013). Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan adalah dengan melakukan penilaian media terhadap hasil belajar siswa. Penilaian merupakan kegiatan yang mengumpulkan informasi tentang kinerja akademik siswa secara keseluruhan (Nuriyah, 2014).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat Dinas Pendidikan harus mampu mengikuti dan menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut, melalui berbagai program diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu dilakukan bermacam upaya pembangunan pembelajaran yang lebih bermutu lewat penganggaran APBN 20%, Dorongan Operasional Sekolah (Atasan), Program Indonesia Cerdas (PIP), Beasiswa untuk Guru serta Dosen, pengembangan kurikulum, koreksi alat pembelajaran, pengembangan materi didik, dan penataran pembibitan untuk guru serta daya kependidikan yang lain.

Ber macam usaha telah dicoba dalam meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga diharuskan untuk bertanggung jawab dalam menyelenggarakan sistem pembelajaran nasional untuk semua masyarakat negeri Indonesia. Sistem pembelajaran nasional yang diartikan wajib sanggup menjamin pemerataan peluang serta tingkatkan kualitas pembelajaran buat angkatan penerus Bangsa Indonesia. Banyak anak didik yang kesusahan dalam menguasai mengenai materi-materi matematika yang di informasikan oleh guru, salah satu pemicu nya ialah guru sedang memakai bentuk penataran yang sedang konvensional serta cuma berpusat pada novel pelajaran saja (Septiana et al. 2022).

Penataran ialah sesuatu cara internalisasi ilmu wawasan yang terjalin di dalam kategori. Cara penataran ini ada kegiatan anak didik selaku siswa serta guru selaku guru yang dibantu oleh alat, perlengkapan, tata cara, dan materi didik yang cocok dengan keinginan di kategori (Syarifudin, 2020). Penataran matematika ialah serangkaian aktivitas yang sudah direncanakan buat membuat keikutsertaan partisipan ajar buat aktif dalam arti mempunyai kemauan buat membuat kemampuan mengenai matematika (Betyka et al., 2019);(Sartika and Octafianti 2019) Bersumber pada penjelasan diatas bisa dibilang kalau alat penataran merupakan seluruh perlengkapan pengajaran yang dipakai buat buat menolong mengantarkan modul pelajaran dalam cara berlatih membimbing alhasil mempermudah pendapatan tujuan-tujuan penataran yang telah diformulasikan. Oleh sebab itu, pengajar wajib mempunyai wawasan yang lumayan bagus terpaut alat pengajaran, mencakup alat selaku

perlengkapan komunikasi buat memaksimalkan cara berlatih membimbing, guna alat buat menggapai tujuan pembelajaran, eksploitasi serta pemakaian alat pembelajaran, serta usaha upaya inovasi dalam alat pembelajaran.

Dalam cara penataran, penentuan alat ini berarti sebab hendak mempengaruhi pada kelancaran cara berlatih sekaligus hasil berlatih di kategori. Penentuan alat yang pas hendak menciptakan cara berlatih yang bagus serta sebab itu hendak menciptakan hasil berlatih yang bagus pula. Kebalikannya, penentuan alat yang tidak pas hendak berakibat pada lemahnya cara berlatih membimbing, serta karenanya pula hendak berakibat pada lemahnya hasil berlatih. Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan penggunaan *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran dengan aplikasi *smartphone* yang ada. Kahoot merupakan platform game online yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Kahoot memiliki beberapa fitur termasuk kuis. Pada fitur kuis kahoot, akun peserta/siswa dapat menjawab melalui perangkat yang terhubung internet (*smartphone/laptop/tablet*) berdasarkan pertanyaan yang ditampilkan akun guru yang ditampilkan di layar (kahoot.com, 2018).

Bersumber pada kerangka balik yang sudah dipaparkan, tujuan dari penyusunan harian ini membidik pada eksploitasi alat teknologi semacam aplikasi kahoot! yang bisa pengaruhi atensi serta hasil berlatih anak didik..

KAJIAN PUSTAKA

Kahoot

Salah satu aplikasi game yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah

Kahoot. Kahoot adalah situs web pendidikan yang awalnya diluncurkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam proyek bersama Universitas Sains dan Teknologi Norwegia pada Maret 2013. Pada September 2013, Kahoot diluncurkan terbuka untuk umum. Kahoot adalah media pembelajaran online yang berisi kuis dan permainan (Lime, 2018). Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti penyelenggaraan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dll. Hanya saja, pilihan jawaban di Kahoot diwakili oleh gambar dan warna. Pendapat lain tentang Kahoot diberikan oleh (Cahyani, 2018) yang mengatakan: “Kahoot adalah game interaktif edukatif yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya adalah ikon kuis, dimana pengguna dapat mengikuti kuis menggunakan Kahoot untuk pelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Suasana belajar yang modern dan menarik, saat menggunakan siswa mengerjakan soal dengan menggunakan *handphone* Android.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pendidikan merupakan kegiatan yang menentukan kemajuan pendidikan terhadap tujuan yang telah ditetapkan atau upaya mengumpulkan informasi berupa umpan balik untuk perbaikan pendidikan (Sudjiono, 2013). Dengan kata lain penilaian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui status seorang siswa yang dilakukan melalui alat/tes yang nantinya akan digunakan sebagai standar untuk menarik kesimpulan tentang perkembangan siswa tersebut. . Berdasarkan pengertian asesmen dan pembelajaran yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan

bahwa asesmen pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkesinambungan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan menentukan kualitas (nilai dan makna) pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan perilaku dan umpan balik dengan tujuan memperbaiki proses belajar mengajar (Nana,2005). Perilaku belajar pada umumnya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikologis. Standar keluaran adalah penilaian terhadap hasil usaha kegiatan pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk lambang, angka, huruf atau kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh setiap siswa dalam suatu kelas dalam kurun waktu tertentu (Surah,2001). Hasil belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang menimbulkan perubahan individu sebagai akibat dari kegiatan belajar (Syaiful,1996). Hasil belajar berkaitan dengan pengukuran, maka akan terjadi penilaian dan bermuara pada penilaian baik melalui tes maupun non tes (Eko,2009). Ukur, evaluasi, dan evaluasi secara hierarkis. Evaluasi mendahului evaluasi, sedangkan evaluasi mendahului pengukuran..

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan riset kepustakaan. Riset kepustakaan ataupun library research ialah aktivitas yang tidak bisa dipisahkan dari riset. Bagi Iwan (Septiana et al., 2022). Riset kepustakaan merupakan usaha periset buat mengakulasi data yang relevan serta berkaitan dengan poin ataupun persoalan yang diawasi. Data ini ada dalam buku-buku akademik, skripsi,

karangan, disertasi, informasi riset, artikel akademik, buatan objektif, ensiklopedia, dalam wujud cap atau elektronik. Bagi Zed (Septiana et al., 2022), riset kepustakaan merupakan aktivitas yang berhubungan dengan gimana informasi daftar pustaka digabungkan, dibaca, dicatat, serta materi riset diolah buat menolong menuntaskan buatan objektif.

Postingan ini memakai pangkal informasi, ialah pangkal informasi dari akta lain yang mensupport penyusunan. Pangkal akta yang diseleksi buat rujukan merupakan postingan, harian, serta akta lain yang terpaut dengan fokus riset. Tata cara riset yang periset maanfaatkan dikala melaksanakan riset merupakan dengan mencari harian, postingan, serta postingan cetakan yang relevan dengan kepala karangan serta mensupport ulasan. Sehabis membaca serta menguasai pangkal informasi yang dipakai, berikutnya ditarik kesimpulan dari hasil riset itu. Cara pengumpulan informasi buat postingan ini dicoba dengan mencari di Google Brilian. Tata cara analisa informasi yang dipakai berbentuk analisa isi serta analisa informasi inferior. Maksudnya, memakai pangkal inferior buat menarik kesimpulan serta memperoleh informasi yang diperlukan buat menulis postingan ini (Septiana et al., 2022)..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pembelajaran merupakan sesuatu campuran yang tertata mencakup unsur-unsur kemanusiaan, material, sarana, perkakas serta metode yang silih pengaruhi menggapai tujuan penataran. Penataran pada dasarnya rekayasa buat menolong anak didik supaya bisa berkembang serta bertumbuh cocok dengan angan-angan yang mau

dicapainya. Guna guru merupakan berusaha buat memilah, memutuskan serta meningkatkan tata cara penataran yang membolehkan bisa menolong keringanan, kecekatan, Kerutinan serta kebahagiaan anak didik. Guru mempunyai kedudukan berarti dalam perihal ini, sebab kehadiran guru tidak terbatas mengejar aspek riset namun menyediakan berkembangannya potensi-potensi anak didik dengan cara global, tercantum mendesak mereka supaya sanggup memberdayakan dirinya dalam mengalami bermacam permasalahan. Salah satu yang bisa mempermudah guru dalam cara penataran merupakan aplikasi Kahoot.

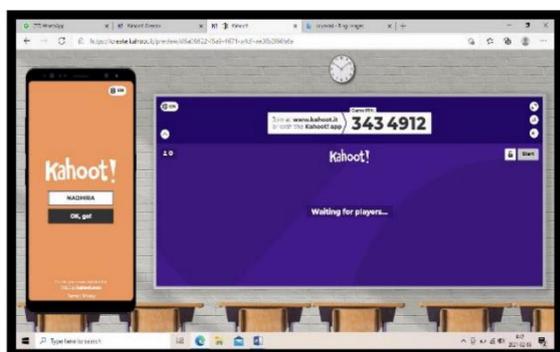
Kahoot ialah suatu perlengkapan berplatform game yang ialah hasil dari suatu cetak biru riset Lecture Quiz yang diawali pada tahun 2006 di Universitas Ilmu Norwegia serta Teknologi (NTNU), dimana hasil dari penelitian prototipe dini membuktikan hasil yang positif dalam perihal kenaikan keikutsertaan dorongan, serta anggapan penataran (Qu, Li, Hao, Zhang, & Yang, 2018). Kahoot merupakan program penataran berplatform permainan yang pada awal mulanya cuma dipakai selaku teknologi di aspek pembelajaran bagus di sekolah ataupun di badan pembelajaran yang lain. Tetapi, saat ini Kahoot dapat dipakai selaku alat game yang bisa mempertajam otak yang bisa menolong partisipan ajar dalam menguasai modul pelajaran, tingkatan keikutsertaan serta dorongan, partisipan ajar lebih fokus, serta korban balik yang efisien serta reflektif (Ulimaz 2019)

Program penataran berplatform permainan ini ada dengan cara free serta sudah memperoleh pendapatan besar dengan cara garis besar dengan lebih dari 30 juta konsumen di semua bumi (Ismail

and Mohammad 2017). Kahoot sediakan perlengkapan buat membuat tes tercantum meningkatkan lukisan serta Youtube film buat persoalan yang terbuat. Partisipan ajar bisa langsung mengenali angka atau nilai yang diperoleh dari menanggapi persoalan. Penataran berplatform permainan ini mempunyai kemampuan buat jadi perlengkapan penataran yang efisien sebab bisa memicu bagian visual serta lisan partisipan ajar (Sartika and Octafianti 2019). Lewat halaman spesial pengajar, pengajar bisa melaksanakan sebagian kegiatan antara lain semacam registrasi, masuk ke akun individu, serta memilah fitur yang ada ialah tes, dialog ataupun survey. Sehabis memilah salah satu fitur, pengajar bisa mulai memasukkan catatan persoalan serta pula balasan. Tidak hanya itu, pengajar pula bisa menata lama durasi buat menanggapi serta angka masing-masing balasan yang betul. Catatan persoalan yang telah dimasukkan bisa disunting serta dipakai dengan cara leluasa tanpa terdapat batas klise ataupun batas akses. Tiap golongan persoalan mempunyai suatu isyarat ataupun Jarum semat untuk selaku akses masuk partisipan ajar dikala asesmen dicoba. Kahoot hendak dengan cara otomatis menunjukkan angka atau angka buat seluruh partisipan yang menjajaki asesmen itu. Hasil asesmen bisa diunduh serta ditaruh dengan cara individu.

Partisipan ajar yang mengakses <https://kahoot.it> atau hendak menunjukkan visual halaman yang berlainan dengan pengajar. Pada bentuk partisipan ajar ada alternatif“ permainan jarum semat” serta“ nickname”. Permainan Jarum semat merupakan sejenis isyarat pertanyaan berbentuk 6 digit nilai yang bisa didapat dari pengajar serta nickname ialah julukan setiap partisipan yang

hendak turut asesmen lewat alat Kahoot. Partisipan ajar telah tertera dengan cara otomatis dengan memuat kedua kolom diatas. Sehabis itu, partisipan ajar lumayan menanggapi tiap persoalan yang tampak pada layar pc ataupun gadget tiap-tiap.



Gambar 1. Tampilan Awal kahoot

Aplikasi dalam penataran matematika Kahoot berfungsi selaku alat penataran serta penilaian. Alat penataran merupakan perlengkapan dipakai buat menolong anak didik serta guru dalam penataran. Dalam penataran alat wajib dikemas dengan cara interaktif buat menghasilkan cara penataran jadi mengasyikkan serta tidak menjenuhkan. Jadi, Kahoot bisa dipakai selaku alat interaktif dalam penataran, sebab aplikasi ini mengaitkan aktivitas anak didik dalam ikut serta menjajaki penataran di kategori (Sulistiyawati et al. 2021). Amat berarti dalam memilah alat penataran yang pas dalam penataran di kategori. Alhasil alat Kahoot ialah alat yang pas buat dipakai guru, sebab gampang diakses serta mempunyai bentuk menarik yang bisa tingkatkan dorongan anak didik. Aplikasi Kahoot selaku alat penataran bisa jadi pengganti untuk guru buat membuat atmosfer penataran jadi lebih menarik buat diiringi. Penataran yang awal mulanya konstan hendak jadi lebih menarik serta mengasyikkan, yang kesimpulannya bisa

membangkitkan dorongan serta atensi anak didik, tingkatkan uraian serta tingkatkan hasil berlatih.

Khasiat pemakaian Kahoot dalam penataran ialah penyampaian modul diseragamkan, cara penataran jadi lebih menarik, cara penataran jadi lebih interaktif sebab terdapatnya faktor AI (Artificial Intelligence) ataupun ada faktor intelek ciptaan pada alat itu, mutu berlatih anak didik bisa ditingkatkan, serta kedudukan guru jadi lebih produktif (Muhammad and Tetep 2018). Berikutnya (Bahar et al. 2020) pula mengemukakan kalau pemakaian Kahoot bisa menghasilkan atmosfer penataran jadi lebih interaktif serta mengasyikkan, dalam cara penataran anak-anak dilatih buat memakai teknologi sebai alat berlatih, dalam pengoperasian Kahoot pula melatih keahlian motorik partisipan ajar. Hasil riset mengenai khasiat pemakaian Kahoot terhidang dalam Tabel 1.

Tabel 1 . Penelitian Terdahulu

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Mohamma d and Sari 2021)	Jurnal EDUCATI O	Dengan eksploitasi aplikasi Kahoot, berlatih jadi mengasyikkan, riang, serta digemari. Perihal ini cocok dengan riset (Arifin, 2021) kalau Kahoot bisa melegakan anak didik yang kurang mengerti alhasil mereka lebih terpacu serta tidak mengulang-ulang. Diharapkan dengan atensi serta dorongan yang lebih penataran hendak berjalan lebih efisien Bentuk serta bentuk yang ditunjukkan oleh aplikasi Kahoot pula menarik serta inovatif.
(Sururoh, 2020)	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana	Penelitian ini memakai tipe penyusunan deskriptif dengan memakai pendekatan kualitatif dengan kesimpulan kalau pemakaian Kahoot bisa

			Sumbertaman Probolinggo.
	Universita s PGRI Palemban g 10 Januari 2020	tingkatkan keahlian berasumsi serta hasil berlatih partisipan ajar.	
(Bahar et al. 2020)	KACANE GARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat	Penelitian ini memakai tipe riset kualitatif dengan kesimpulan kalau Kahoot ditaksir efisien dipakai selaku alat penataran berplatform teknologi	Bersumber pada hasil riset yang sudah dicoba begitu juga tertera pada Bagan 1, pemakaian Kahoot nyatanya teruji bisa meningkatkan hasil berlatih partisipan ajar (Marwah, 2021), tingkatkan keahlian berasumsi serta hasil berlatih (Sururoh, 2020), mempengaruhi kepada hasil berlatih dalam arti pemakaian Kahoot lebih efisien dalam cara penataran (Mafruhah, Sulistiani, & Mustafida, 2019), serta efisien selaku alat penataran berplatform teknologi (Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020).
(Khomsah & Imron, 2020)	Tarbiyatu na: Jurnal Pendidikan Ilmiah	Kajian ini memakai tata cara riset kesusastraan dengan kesimpulan kalau memakai aplikasi Kahoot bisa tingkatkan mutu dari pembelajaran.	
(Syafiyatul et al., 2019)	VICRATI NA: Jurnal Pendidikan Islam	Penelitian ini memakai tipe riset kualitatif dengan kesimpulan kalau pemakaian aplikasi Kahoot mempengaruhi kepada hasil berlatih partisipan ajar, dalam arti pemakaian Kahoot lebih efisien.	
(Wiwik Sulistiyawati, 2021)	Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya	Penelitian 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	
(Marwah Mariam Mohammad, 2021)	Jurnal Educatio	Penelitian ini memakai metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode survey. Bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA kelas 5 SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi.	
(Maryam Yulianti, 2023)	Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan	Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui bagaimana peran guru PAI dalam pembinaan mental spiritual siswa di MTs Nusantara	

Bersumber pada hasil riset yang sudah dicoba begitu juga tertera pada Bagan 1, pemakaian Kahoot nyatanya teruji bisa meningkatkan hasil berlatih partisipan ajar (Marwah, 2021), tingkatkan keahlian berasumsi serta hasil berlatih (Sururoh, 2020), mempengaruhi kepada hasil berlatih dalam arti pemakaian Kahoot lebih efisien dalam cara penataran (Mafruhah, Sulistiani, & Mustafida, 2019), serta efisien selaku alat penataran berplatform teknologi (Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020).

Kahoot pula memperoleh reaksi yang positif dari partisipan ajar. Berikutnya, (Fauzan 2019) pula merumuskan kalau Kahoot ialah alat penataran yang mengasyikkan, interaktif, menarik, serta efisien buat mensupport cara penataran. Bukan cuma efisien pada mata pelajaran matematika, nyatanya Kahoot pula efisien dipakai pada mata pelajaran lain. Alat penataran Kahoot, amat menarik serta mengasikkan untuk anak didik. Membuat anak didik aman dengan kegiatan yang mereka ikuti alhasil berhasil kompetensi penataran. Anak didik jadi lebih aktif dalam penataran. Anak didik bisa lebih gampang menguasai modul yang di informasikan guru. Riset yang dicoba (Irwan et al., 2019) mangulas gimana tingkatkan kemajuan penuh emosi anak. Dalam penelitiannya memakai Kahoot selaku sarananya. Dengan tata cara kualitatif pada kesimpulan penelitiannya dipaparkan: “Kahoot” yang ialah web-based program mempunyai karakter multiplayer yang bisa menyediakan interaksi anak dengan area sosialnya di dalam kategori (sahabat serta guru) dalam wujud game golongan. Perihal ini sekalian bisa pengaruhi

kemajuan sosial penuh emosi anak dalam keahlian berkompetisi serta bekerja sama. Riset deskriptif dengan pendekatan studi pustaka Kahoot bisa dipakai selaku pengganti dalam meningkatkan kemajuan penuh emosi anak, tetapi wajib senantiasa diawasi buat menghindari tergilagila gadget.

Bersumber pada riset yang dicoba (Irwan et al., 2019), Kahoot bisa berguna buat meningkatkan efektifitas dalam cara berlatih. Periset memakai tata cara quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif serta memilah 2 kategori ialah kategori pengawasan serta kategori penelitian. Dengan memakai instrument uji, ialah pre-test serta post-test, bisa meyakinkan kalau kategori yang memakai Kahoot memperoleh hasil yang lebih besar bila dibanding dengan kategori yang tidak memakai Kahoot.

Dengan riset yang seragam dalam mata pelajaran Informatika, Taopik Barkah dari Universitas Pembelajaran Indonesia pula melaksanakan riset dalam skripsinya. Bersumber pada hasil riset yang didapat nya di alun-alun, dikenal terdapatnya perbandingan pada umumnya angka totalitas hasil post-test, dimana pada umumnya totalitas hasil post-test lebih besar dibanding pada umumnya totalitas hasil pretest. Hingga bisa disimpulkan kalau pemakaian aplikasi Kahoot berplatform game-modifikasi bisa meningkatkan efektifitas serta berakibat pada kenaikan hasil berlatih anak didik ranah kognitif pandangan menguasai (C2), pandangan mengaplikasi (C3), pandangan menganalisa (C4), serta pandangan menilai (C5).

Tata cara penataran serta alat penataran seluruhnya tidak terdapat yang sempurna. Seluruh memiliki keunggulan serta kekurangan tiap-tiap.

Semacam perihalnya alat penataran Kahoot pula terdapat keunggulan serta kekurangannya. Selanjutnya dipaparkan keunggulan serta kekurangan Kahoot. Bagi Aan Budianto (2019) selanjutnya keunggulannya ialah, (1) atmosfer kategori bisa lebih mengasyikkan, (2) kanak-kanak dilatih buat memakai teknologi selaku alat buat berlatih, (3) kanak-kanak di memberi pelajaran keahlian motoriknya dalam pengoperasian Kahoot, (4) tidak gampang Disconnect, (5) selaku penilaian penataran sepanjang mana uraian anak didik, (6) seluruh orang dapat membuat quis bagus itu guru atau orang berumur, (7) dapat diakses dimana saja serta bila saja bagus lewat hp ataupun juga laptop, (8) menarik buat berlatih, (9) banyak opsi jenis, (10) bisa dipakai bersama serupa, (11) gampang dalam registrasi.

Sebaliknya kekurangannya merupakan (1) tidak seluruh guru yang pembaharuan dengan teknologi, (2) sarana sekolah yang kurang mencukupi, (3) kanak-kanak mudah tertipu buat membuka perihalnya lain, (4) terbatasnya jam pertemuan di kategori, (5) tidak seluruh guru mempunyai durasi buat menata menata konsep penataran dengan Kahoot, (6) orang lain dapat memandang balasan pemeran lain (meniru), (7) wajib diperlihatkan di infocus, (8) berplatform online serta tidak terdapat yang offline, (9) ada batas tutur dikala membuat pertanyaan (Sulistiyawati et al., 2021).

Sebagian perihalnya yang butuh dicermati dalam pemakaian Kahoot antara lain tidak dibutuhkan fitur perangkat keras serta aplikasi khusus dalam penggunaannya, serta bisa diakses dengan cara free, dan tidak seluruh guru mengerti dengan teknologi

serta mempunyai durasi buat menata konsep penataran memakai Kahoot. Tidak hanya itu, dibutuhkan sarana internet yang mencukupi serta diharapkan anak didik mempunyai ponsel pintar atau laptop (Bahar et al., 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari sebagian ulasan diatas kalau kedudukan pemakaian alat Kahoot dalam penataran matematika, ialah: (1) hasil berlatih anak didik bertambah, (2) memesatkan uraian modul, (3) tingkatkan dorongan serta independensi anak didik, (4) tingkatkan keahlian berasumsi serta berlatih, (5) anak didik mempunyai tindakan positif dalam berlatih, (6) anak didik lebih aktif dalam berlatih, (7) penataran lebih mengasyikkan serta tidak menjenuhkan, serta (8) tingkatkan atensi berlatih. Alhasil dianjurkan untuk guru buat memakai alat Kahoot dalam penataran matematika, meski tidak seluruh modul dihidangkan dengan Kahoot. Kahoot bisa dijadikan salah satu pengganti alat penataran yang dipadukan dengan tata cara penataran.

Pemakaian aplikasi Kahoot amat pantas dipakai karena bisa tingkatkan hasil berlatih partisipan ajar, tingkatkan keahlian berasumsi, serta dorongan partisipan ajar. Serta aplikasi Kahoot dinilai alat penataran tes interaktif yang amat efisien, mengasyikkan, serta membuat partisipan ajar lebih bergairah pada pembelajaran..

Saran

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana cara untuk menghadapi kelemahan aplikasi Kahoot ini, sehingga aplikasi ini dapat diimplementasikan secara maksimal dan dapat digunakan secara efisien

Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot....
(Merdu, Maqfirah, & Irfan, 2024)

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3(2):155–62. doi: 10.28989/kacanegara.v3i2.677.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA* 2(1):256–57.
- Ismail, M. A. & Mohammad, J. A. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education.” *Education in Medicine Journal* 9(2):19–26. doi: 10.21315/eimj2017.9.2.2.
- Mohammad, M. M. & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio* 7(3):1194–98. Doi: 10.31949/Educatio.V7i3.1324.
- Muhammad, Y. M. & Tetep. (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.

Ramlah, A. & Halidjah, S. (2021). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Tematik Siswa Di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 10(10):1–9.

Sartika & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education* 1(3):373–85.

Septiana, Ahmad, Ilham Imanie Amin, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin. 2022. “Studi Literatur: Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Dalam Pembelajaran Matematika.” *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 7(2):343. doi: 10.25157/teorema.v7i2.7090.

Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 15(1):46–57.

Ulimaz, A. (2019). Hasil Belajar Mahasiswa Prodi DIII Agroindustri Pada Materi Parameter Limbah Cair Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Jurnal Pendidikan Hayati* 5(4):157–63.

How to cite this paper :

Merdu, B. M., Maqfirah., & Irfan, A. (2024). Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 279–288.



9 772548 884008