

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE ACTIVE LEARNING BERBANTUAN GAME INTERAKTIF KAHOOT PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI BANTUL TIMUR

Neni Imaniar¹, Tri Hastutisujarwati², Rasidi³, Tria Mardiana⁴

^{1,3,4}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

²PGSD FKIP SD Bantul Timur

1neniimaniar009@gmail.com, 2trihastutisujarwati@gmail.com,

3rasidi@unimma.ac.id, 4triamardiana@unimma.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of mathematics multiplication material using active learning methods assisted by kahoot interactive games for fifth grade students of SD Negeri Bantul Timur. This type of research is Classroom Action Research (PTK) using the Kemmis and Taggart model which includes planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were fifth grade students of SD Negeri Bantul Timur, totaling 25 students. Data collection techniques used tests and observations. Data collection instruments used test questions and observation sheets. Data analysis techniques used quantitative data analysis and qualitative data analysis. The results showed that the active learning method assisted by kahoot interactive game improved the learning outcomes of mathematics multiplication material for small numbers in class V of SD Negeri Bantul Timur. This can be seen from the pre-cycle stage, the percentage of completeness of learning outcomes is only 32% and those who are not complete are 68%. Then after giving action using active learning methods assisted by kahoot interactive games, learning outcomes increased in cycle I by 60% and those who were not complete decreased to 40%. Furthermore, better action was given in cycle II so that learning outcomes increased to 92% and those that were not complete decreased to 8% of all students.

Keywords: math learning outcomes; active learning; kahoot; elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah menggunakan metode active learning berbantuan game interaktif kahoot pada peserta didik kelas V SD Negeri Bantul Timur. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bantul Timur yang berjumlah 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan soal tes dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *active learning* berbantuan *game* interaktif kahoot meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah di kelas V SD Negeri Bantul Timur. Hal ini dapat diketahui dari tahap pra-siklus presentase ketuntasan hasil belajarnya hanya 32% dan yang tidak tuntas sebesar 68%. Kemudian setelah diberikannya tindakan menggunakan metode *active learning* berbantuan *game* interaktif kahoot hasil belajar meningkat

pada siklus I sebesar 60% dan yang tidak tuntas menurun menjadi 40%. Selanjutnya diberikan tindakan yang lebih baik di siklus II sehingga hasil belajar meningkat menjadi 92% dan yang tidak tuntas menurun menjadi 8% dari keseluruhan peserta didik.

Kata Kunci: hasil belajar matematika; active learning; kahoot; sekolah dasar

A. Pendahuluan

Semakin berkembangnya teknologi informasi saat ini menyebabkan berbagai perubahan terjadi di berbagai lini kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menjadi bagian proses perkembangan bangsa Indonesia. Jenis pendidikan yang diterapkan oleh suatu bangsa dapat menentukan mutu kemajuan pendidikan bangsa itu sendiri (Indy & dkk., 2019). Dalam UUD No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan wajib diberikan sejak dini untuk membentuk karakter dan membentuk kualitas

sumber daya manusia (SDM) di masa depan (Inanna, 2018).

Sekolah dasar (SD) sebagai awal pendidikan dasar memiliki peran penting dalam memaknai berbagai konsep mata pelajaran. Pembelajaran matematika terdapat konsep atau topik pra syarat awal yang digunakan sebagai dasar untuk memahami konsep dan topik selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di SD sangat penting untuk mengenalkan konsep dan topik dasar pembelajaran matematika. Proses pembelajaran matematika di SD akan membahas tentang konsep, materi, dan topik dasar matematika yang akan membantu peserta didik pada materi matematika mereka pada jenjang lebih lanjut (Permana, 2021). Oleh karena itu, penting bagi guru dalam memilih dan menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep yang dipelajari dan menanamkan materi matematika sejak SD dengan benar (Fauzi & dkk., 2020).

Pembelajaran matematika merupakan muatan mata pelajaran yang wajib diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Muatan mata pelajaran matematika wajib diberikan untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir analitis, kritis, inovatif, kreatif dan sistematis serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama. Hal ini karena matematika menjadi sumber ilmu lain, atau dapat diartikan bahwa banyak ilmu yang pengembangan dan penemuannya tergantung dari matematika, sehingga mata pelajaran matematika di SD sangat penting diberikan sebagai ilmu dasar agar nantinya dapat diterapkan di bidang lain (Fidayanti & dkk., 2020). Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran matematika yang dirumuskan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, yaitu adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran di SD, tentunya sampai

saat ini masih terdapat beberapa permasalahan. Masalah yang sering dialami suatu SD yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran matematika. Hasil belajar yang rendah ini diakibatkan oleh beberapa faktor, seperti pembelajaran yang masih bersifat satu arah (*teacher centered*), peserta didik menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan, serta kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut guru sebagai pendidik harus menyadari bahwa peserta didik usia SD memiliki cara berfikir yang konkret (Bujuri, 2018). Aktivitas belajar peserta didik diharapkan memiliki nilai yang lebih dari pengalaman belajar di sepanjang hayat peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sudjana (Istiqomah & dkk., 2019) mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pernyataan tersebut senada dengan pernyataan (Rusman, 2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Mulyasa (Aisyah dkk., 2017) mengemukakan hasil belajar adalah prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Dalam proses belajar mengajar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dan penting diketahui oleh guru, agar dapat merencanakan kegiatan belajar mengajar secara tepat. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari peserta didik yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari (Kosilah & Septian, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Tri Hastuti Sujarwati, S.Pd.SD. bahwa data nilai rata-rata ulangan harian pada mata pelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Sehingga keberhasilan proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data yang diperoleh yaitu dari 25 peserta didik hanya 8 peserta didik yang mengalami ketuntasan hasil belajar sesuai KKM. Jika dipresentasikan maka ketuntasan

hasil belajar peserta didik tersebut hanya 32%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas V, peserta didik merasa mata pelajaran matematika lebih sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Selain itu, metode yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan Matematika masih konvensional, dominan menggunakan ceramah dan drill soal-soal. Sehingga pembelajaran terkesan pasif dan peserta didik mudah merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan kegiatan pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri Bantul dapat di atasi dengan menerapkan suatu metode pembelajaran maupun media pembelajaran. Metode pembelajaran yang dapat di terapkan adalah metode pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik secara langsung sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan (Haryati, 2021). Melalui metode *active learning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, membantu memotivasi peserta didik untuk menguasai materi yang menurutnya

membosankan serta dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik demi mendapatkan hasil belajar yang optimal. Untuk mengoptimalkan penerapan metode pembelajaran *active learning*, maka peneliti juga menggunakan bantuan *game* interaktif kahoot.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Dalam model ini, peneliti akan melakukan siklus hingga dapat mengatasi masalah yang terjadi. Pada umumnya penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus. Dalam satu siklusnya terdiri dari empat langkah pokok, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran aktif (*active learning*). Metode *active learning* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Warsono & Hariyanto, 2021). Adapun sintaks dari pembelajaran *active learning* yang digunakan yaitu (1) menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik; (2) menyajikan informasi; (3) membentuk

kelompok; (4) membimbing kelompok belajar; (5) evaluasi; dan (6) memberikan penghargaan (Kadi, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan bulan Oktober 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bantul Timur tahun ajaran 2023/2024. Jumlah peserta didik kelas V ada 25 peserta didik dengan 14 laki-laki dan 11 perempuan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan rata-rata hasil ulangan pada mata pelajaran matematika masih rendah. Hal ini dikarenakan peserta didik kelas V SD Negeri Bantul Timur ketika mengikuti pembelajaran matematika kurang bersemangat dan menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Dengan kondisi tersebut, peneliti perlu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika terutama pada materi perkalian bilangan cacah. Peneliti meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik menggunakan metode *active learning*.

Teknik analisis data yang penulis gunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskripsi kualitatif. Teknik deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *active learning*. Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes belajar peserta didik. Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes formatif berupa lembar soal tes. Cara yang digunakan untuk mengolah nilai-nilai tes formatif dengan *percentages correction* (hasil tes yang dicapai setiap peserta didik dihitung dari presentase jumlah jawaban yang benar). Presentase ketuntasan nilai peserta didik dihitung melalui rumus berikut (Purwanto, 2019).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh peserta didik.

SM = Skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan.

100 = Bilangan tetap.

Pada akhir setiap siklus dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian dideskripsikan hasil rata-rata tes peserta didik tersebut. Jika hasil tes peserta didik mengalami kenaikan di setiap tahap siklusnya sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan, maka dapat diasumsikan bahwa penerapan metode pembelajaran *active learning* dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan metode *active learning* berbantuan game interaktif kahoot. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya. Sebelum penelitian dilakukan kegiatan pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan perlakuan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengambil data awal mengenai kemampuan peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah sebelum menggunakan metode *active learning*. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang peneliti lakukan, pembelajaran di kelas V masih dilaksanakan dengan

metode ceramah dan drill soal-soal. Pada saat menjelaskan materi perkalian bilangan cacah, guru hanya memberikan penjelasan secara singkat kemudian menuliskan hasilnya dipapan tulis. Sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik dan tidak memberikan motivasi belajar bagi peserta didik. Hal ini menjadikan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah, maka penulis melaksanakan penelitian dalam dua siklus. Namun sebelum melaksanakan kegiatan siklus I dan siklus II penulis melakukan kegiatan pra-siklus untuk mengetahui hasil awal sebelum diadakanya tindakan. Pada kegiatan pra-siklus ini peneliti memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah. Berdasarkan hasil tes pra-siklus diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Pra-Siklus

Nilai (KKM)	Jumlah Peserta Didik	Keterangan	Persentase (%)
≥ 75	8	Tuntas	32%
≤ 75	17	Tidak Tuntas	68%

Berdasarkan hasil belajar pra-siklus persentase ketuntasan belajar

hanya mencapai 32% dari keseluruhan jumlah peserta didik. Hasil tersebut belum mencapai setengah dari kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dalam penguasaan materi perkalian bilangan cacah yang diberikan oleh guru. Maka peneliti perlu mengambil langkah untuk memperbaiki pembelajaran tersebut, agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah perlu dilakukan tindakan lebih lanjut pada siklus I.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 2 dan 3 November 2023. Berdasarkan pelaksanaan dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan metode *active learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mudah dalam memahami materi. Sehingga hasil belajar matematika materi perkalian peserta didik dapat meningkat.

Pada kegiatan awal pembelajaran pertemuan pertama dan kedua, guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan pemantik serta menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan aktif dalam merespon kegiatan apresiasi yang disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua guru menjelaskan materi secara klasikal. Pada pertemuan pertama guru memberikan materi ajar yang bersisi trik dalam menyelesaikan materi perkalian bilangan cacah. Guru juga memberikan penjelasan secara singkat mengenai perkalian bilangan cacah. Peserta didik merespon penjelasan guru dengan seksama, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan.

Guru memberikan intruksi mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *active learning* berbantuan *game* interaktif kahoot. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru. Kemudian guru membentuk peserta

didik menjadi beberapa kelompok kecil. Pada pertemuan pertama dan kedua guru memberikan soal LKPD yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok dengan berdiskusi. Setiap kelompok sangat aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran yang dilakukan. Selama jalanya diskusi, guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lain untuk memberikan bimbingan kepada setiap kelompok jika mengalami kendala. Peserta didik berperan aktif dalam kegiatan diskusi kelompok dan dapat bekerja sama antar anggota kelompoknya. Namun, masih terdapat beberapa kelompok yang kurang kompak dalam mempelajari materi dan bahan diskusi. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan didampingi oleh guru.

Pada pertemuan pertama dan kedua guru memberikan evaluasi pembelajaran dengan permainan melalui game kahoot dan setiap tim akan memimpin kuis. Guru memfasilitasi peserta didik dalam berkompetisi agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setiap peserta didik berperan aktif dan memiliki antusias yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga

pembelajaran berjalan dengan seru dan menyenangkan. Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan kuis dengan tepat dan cepat, maka akan mendapatkan skor tertinggi yang otomatis akan muncul di game kahoot itu sendiri. Sehingga setelah peserta didik menyelesaikan kuis akan muncul peringkat dari masing-masing kelompok yang dapat dilihat langsung di layar game kahoot. Dengan ini, setiap peserta didik merasa tertantang dan termotivasi belajar untuk menyelesaikan soal-soal kuis berikutnya.

Akhir pembelajaran guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari. Peserta didik aktif dan berusaha dalam memahami materi yang dipelajari selama pembelajaran. Peserta didik juga mampu mengemukakan pendapatnya mengenai kegiatan yang sudah dilakukan selama pembelajaran dengan percaya diri.

Pada pertemuan kedua, guru memberikan soal formatif berupa lembar tes untuk mengukur keberhasilan hasil belajar setelah diberikannya tindakan di pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra-siklus ke siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Nilai (KKM)	Jumlah Peserta Didik	Keterangan	Presentase (%)
≥ 75	15	Tuntas	60%
≤ 75	10	Tidak Tuntas	40%

Berdasarkan tabel hasil belajar di atas pada siklus I meningkat dari hasil belajar peserta didik pada kegiatan pra-siklus. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dari 25 peserta didik diperoleh 15 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar ≥ 75 dengan presentase 60% dari keseluruhan jumlah peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 28% dari 32% menjadi 60%. Namun, hasil tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan dimana ketuntasan hasil belajar dari keseluruhan jumlah peserta didik adalah 75%. Hasil ini belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan, maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II dengan memperhatikan dan mempertimbangkan hasil refleksi yang dilakukan di siklus sebelumnya.

Siklus II

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 8 dan 9 November 2023. Secara umum, pada

pelaksanaan siklus II tidak ditemukan kendala. Hal ini karena pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari siklus I.

Pada awal pembelajaran di pertemuan pertama dan kedua pada siklus ini, seperti pertemuan sebelumnya guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan pemantik serta menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias dan aktif dalam merespon kegiatan apresiasi yang disampaikan oleh guru dari pada siklus I.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru pada pertemuan dan kedua yaitu mengulas kembali materi perkalian secara klasikal. Guru menjelaskan materi dengan menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang melibatkan perkalian kepada seluruh kelas V. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.

Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil. Pada pertemuan pertama dan kedua guru memberikan soal LKPD yang harus diselesaikan oleh setiap

kelompok dengan berdiskusi. Setiap kelompok sangat aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran yang dilakukan. Selama jalannya diskusi, guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lain untuk memberikan bimbingan kepada setiap kelompok jika mengalami kendala. Kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru mendampingi setiap kelompok yang melakukan presentasi agar peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik dan percaya diri.

Pada pertemuan pertama dan kedua guru memberikan evaluasi pembelajaran dengan permainan melalui *game* kahoot dan setiap tim akan memimpin kuis. Setiap peserta didik berperan aktif dan memiliki antusias yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga pembelajaran berjalan dengan seru dan menyenangkan. Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan kuis dengan tepat dan cepat, maka akan mendapatkan skor tertinggi yang otomatis akan muncul di *game* kahoot itu sendiri. Pemenang dari kompetisi melalui kuis ini akan muncul setelah kuis selesai dikerjakan oleh seluruh tim. Pemenang akan mendapatkan penghargaan (*rewards*) dari guru

dengan tujuan untuk menumbuhkan semangat bagi peserta didik yang lainnya. Peserta didik dari kelompok lain sportif dalam memberikan tepuk salut bersama-sama untuk kelompok yang memenangkan kuis.

Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari selama pembelajaran. Peserta didik aktif dan berebut untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari selama kegiatan siklus I dan siklus II. Guru memberikan refleksi dengan permainan *ice breaking* sebelum membagikan soal formatif berupa lembar kerja tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada siklus II. Antusias dan semangat peserta didik sangat luar biasa selama mengikuti pembelajaran di siklus II.

Pada akhir pertemuan kedua, guru memberikan soal formatif berupa lembar tes untuk mengukur keberhasilan hasil belajar setelah diberikannya tindakan di pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra-siklus ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Nilai (KKM)	Jumlah Peserta Didik	Keterangan	Presentase (%)
≥ 75	23	Tuntas	92%

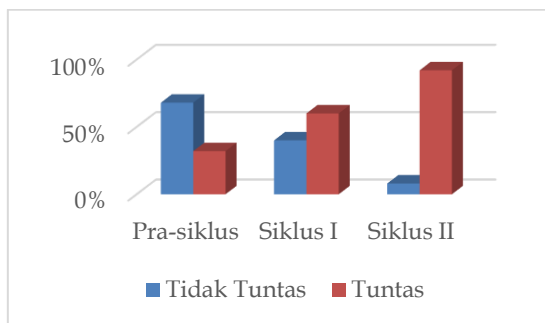
≤ 75	2	Tidak Tuntas	8%
------	---	--------------	----

Berdasarkan tabel di atas hasil belajar pada siklus II dari 25 peserta didik diperoleh 23 peserta didik mencapai ketuntasan belajar ≥ 75 dengan presentase ketuntasan 92% dari keseluruhan jumlah peserta didik. Hasil tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan dimana ketuntasan hasil belajar dari keseluruhan jumlah peserta didik adalah 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 32% dari 60% menjadi 92%. Berdasarkan hasil tersebut maka indikator keberhasilan tindakan telah mencapai ketuntasan belajar.

Salah satu faktor pendukung meningkatnya hasil belajar peserta didik pada siklus II ini adalah positive interdependence, yaitu adanya ketergantungan positif yang muncul di setiap diri peserta didik. Anggota kelompok merupakan bagian dari kelompok. Kesuksesan kelompok adalah tanggung jawab anggota kelompok. Hal lain yang mendukung meningkatnya hasil belajar peserta didik adalah adanya *individual accountability*, yaitu tanggung jawab anggota kelompok. Anggota kelompok yang menginginkan kelompoknya

berkompetisi untuk mendapat hasil yang terbaik maka harus memberikan kemampuan dan kerja sama terbaiknya. Hal ini menjadikan setiap peserta didik berusaha untuk menjadi yang terbaik. Sehingga hal ini dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar pada setiap diri peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *active learning* mendukung peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meningkatnya hasil belajar peserta didik selama tahap pra-siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dari grafik berikut.



Grafik 1. Hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *active learning* berbantuan *game* interaktif kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi

perkalian bilangan cacah. Hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V pada tahap pra-siklus presentase ketuntasan hasil belajarnya hanya 32% dan yang tidak tuntas sebesar 68%. Kemudian setelah diberikannya tindakan menggunakan metode *active learning* berbantuan *game* interaktif kahoot hasil belajar meningkat pada siklus I sebesar 60% dan yang tidak tuntas menurun menjadi 40%. Selanjutnya untuk memaksimalkan ketuntasan hasil belajar di siklus I, maka diberikan tindakan yang lebih baik di siklus II sehingga hasil belajar meningkat menjadi 92% dan yang tidak tuntas menurun menjadi 8% dari keseluruhan peserta didik. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *active learning* berbantuan *game* interaktif kahoot efektif dalam memaksimalkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik materi perkalian bilangan cacah. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari, 2018) bahwa metode *active learning* dengan tipe *quiz team* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan nilai rata-rata dari 40,64 menjadi 79 dan ketuntasan

belajar juga meningkat dari 18% menjadi 77%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode active learning berbantuan game interaktif kahoot yang memfokuskan keaktifan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada peserta didik kelas V SD Negeri Bantul Timur. Pada tahap pra-siklus presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 32%. Selanjutnya pada tahap siklus I, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *active learning* berbantuan *game* interaktif kahoot sehingga nilai presentase ketuntasan hasil belajar kelas V meningkat sebesar 28% dari 32% menjadi 60%. Kemudian pada tahap siklus II, dengan adanya perbaikan pembelajaran pada pembelajaran *active learning* yang dilakukan di siklus I, presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 32% dari 60% menjadi 92%. Penerapan metode active learning berbantuan game interaktif kahoot memberikan dampak positif bagi peserta didik. Selain itu dengan

penerapan metode active learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan hal ini hasil belajar peserta didik materi perkalian bilangan cacah dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Jaenudin, R., & Koryati, D. (2017). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit*, Vol. 4, No. 1, 1-11.
- Bujuri, Dian A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 9, No.1, 37-50.
- Fauzi, A., Sawitri, D., & Syahrir. (2020). Kesulitan Guru pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 6, No. 1, 142-148.
- Fidayanti, M., Shodiqin, A., & YP, S. (2020). Analisis Kesulitan dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 3, No.1, 88-96.
- Haryati, T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN Kuranji Padang.

- Ekasakti Educational Journal*, Vol. 1, No. 2, 330-341.
- Inanna. (2019). Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Bangsa yang Bermoral. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 27-33.
- Indy, R., Waani, F., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *Journal of Social and Culture*, Vol. 12, No. 4, 1-18.
- Istiqomah, I., Maulidiya, D., & Siagian, T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, Vol. 3, No. 3, 374-383.
- Kadi, T. (2021). *Model dan Strategi Pembelajaran*. Mojokerto: Al-Hikmah Pressindo.
- Kosilah & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 6, 1139-1147.
- Permatasari, K. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, Vol. 17, No. 1, 68-84.
- Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Purwanto, M. (2019). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, D. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Active Learning pada Siswa Kelas V SD. *Basic Education*, Vol. 7, No. 36, 3571-3582.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Warsono, H., & Hariyanto, M. (2021). *Pembelajaran Aktif "Teori dan Asesmen"*. Bandung: Remaja Rosdakarya.