

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI SD NEGERI 21
TADDETTE**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2021

05/02/2022

1 cap
Smb. Alnar

M/0044/PGSD/22CP
ALN
P



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **AYUDISTIRA ALNAR**, NIM 105401107517 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 119 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 17 Jumadil Akhir 1443 H/ 20 Januari 2022 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu 22 Januari 2022.

Makassar, 17 Jumadil Akhir 1443 H
22 Januari 2022 M

Panitia Ujian

- | | | |
|------------------|------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Aise, M.Ag | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Babarullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | : 1. Dr. Nurlina, M.Pd. | (.....) |
| | 2. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Kristiawati, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 866 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **AYUDISTIRA ALNAR**

NIM : **105401107517**

Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 22 Januari 2022

Ditetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd.

Kristiawati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Nama : **AYUDISTIRA ALNAR**
Nim : 105401107517
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan atau dibuatkan oleh siapa pun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 6 Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan

Ayudistira Alnar
NIM. 105401107517



SURAT PERJANJIAN

Nama : **AYUDISTIRA ALNAR**
Nim : 105401107517
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya yang menyunnnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 6 Januari 2022

Yang Membuat Perjanjian

Ayudistira Alnar

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

Motto Dan Persembahkan

Motto

“Kegagalan dan kesalahan mengajarkan kita untuk mengambil pelajaran dan akan membuat kita menjadi lebih baik lagi.”



“Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada tiga orang hebat dalam hidup saya, kedua orang tua saya beserta kaka saya. Merekalah yang sangat berperan penting sehingga saya bisa sampai ditahap dimana skripsi ini akhirnya selesai. Terimah kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku.”

ABSTRAK

Ayudistira Alnar. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi. Husniati dan pembimbing II Kristiawati.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette. Jenis penelitian ini adalah pre-experimen dengan desing penelitian One Grup Pretest-posttest. Populasi dan sampel adalah siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette yang berjumlah 28 siswa instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes pretest dan posttest. Setelah pengumpulan data kemudian untuk pengelolahannya dilakukan dengan analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial dengan bantuan spss versi 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data dianalisis dengan menggunakan analisis statistic deskriptif diketahui nilai rata-rata (mean) pretest 63,03 dan berada pada kategori rendah sedangkan rata-rata (mean) posttest adalah 86,78 berada pada kategori tinggi yaitu 100%, nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari nilai rata-rata pretest dan analisis statistic inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui t_{Hitung} yang diperoleh adalah 24,149 dengan frekuensi $df = 28 - 1 = 27$, pada taraf signifikansi = 0,05 atau 5% diperoleh t_{Tabel} adalah 2,051. Jadi berdasarkan hasil dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat diartikan bahwa ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette.

Kata kunci : Media Kahoot, Hasil Belajar Matematika

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan anugerah dan rahmat-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan yang baik dalam kehidupan dan semoga kita mendapatkan syafa'atnya kelak di kemudian hari, Aamiin.

Penulis sangat bersyukur karena dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN 21 Taddette*" guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Karya ilmiah ini membahas pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette kabupaten Luwu. Sepenuhnya penulis menyadari bahwa pada proses penulisan karya ilmiah ini dari awal sampai akhir tidak luput dari segala kekurangan dan kelemahan penulis

sendiri maupun berbagai hambatan dan kendala yang sifatnya datang dari eksternal selalu mengiring proses penulisan.

Dengan ini ucapan terima kasih penulis sampaikan terkhusus untuk orang-orang berpengaruh dalam hidup penulis, untuk Ayahanda **Rijal, S.Pd.** dan Ibunda **Syamsinar, S.Pd.** yang senantiasa memberi nasihat, kasih sayang, dan perhatian, serta do'a yang tidak putus. Saudaraku **Aryanugraha Alnar, S.Pd.** yang selalu memberikan bantuan, semangat, dan saran yang penulis butuhkan.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Aliem Bahn, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd. dan Kristiawati, S.Pd., M.Pd. Sebagai pembimbing I dan II, dengan segala kerendahan hatinya telah meluangkan waktunya untuk membarikan arahan dan bimbingan kepada penulis mulai dari awal hingga rampungnya skripsi ini.
5. Dr. Drs. Abdul Munir, M.Pd. Sebagai penasehat akademik, yang membimbing dan memberikan nasehat yang sangat berharga selama penulis menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Makassar.

6. Kepala Sekolah SD Negeri 21 Taddette Kecamatan Belopa Kabupaten Luwudan guru wali kelas VI serta adik-adik kelas VI atas segala perhatian dan kerja samanya selama penulis melaksanakan penelitian.
7. Rekan-rekan mahasiswa yang sudah bersama-sama dengan penulis menjalani suka dan duka masa-masa perkuliahan terutama kelas C PGSD angkatan 2017. Serta teman-teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Semua pihak yang karena keterbatasan tempat tidak dapat disebutkan satu-persatu, namun akan tetap tidak mengurangi rasa terima kasih kepada mereka.

Akhirnya kepada Allah swt jugalah penulis sandarkan semuanya, semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak yang membutuhkan.

Makassar, 21 April 2021

Ayudistira Alnar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Batasan Istilah	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Belajar	7
2. Hasil Belajar	12
3. Pembelajaran Matematika	15
4. Media Pembelajaran	17
5. Pembelajaran <i>Kahoot</i>	19
B. Kerangka Pikir	24
C. Penelitian Relevan	25
D. Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Rancangan Penelitian	29
1. Jenis Penelitian dan Variabel Penelitian	29

2. Populasi dan Sampel	29
3. Desain Penelitian	30
B. Definisi Operasional Variabel	30
C. Instrumen Penelitian	31
D. Tehnik Pengumpulan Data	31
E. Tehnik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan Hasil Penelitian	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	45
A. Simpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest	30
3.2 Kategori Standar Yang Ditetapkan Kementerian Pendidikan Nasional	33
3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	33
3.4 Kriteria Nilai N-Gain	34
4.1 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette	36
4.2 Pencapaian Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika	37
4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Sebelum Menggunakan Media Kahoot	38
4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Setelah Menggunakan Media Kahoot	38
4.5 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa VI SD Negeri 21 Taddette Setelah Media Kahoot	39
4.6 Deskriptif Ketuntasan Belajar Matematika Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Setelah Menggunakan Media Kahoot	40
4.7 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam menghadapi era globalisasi saat ini, karena dengan pendidikan pola pikir dan pengetahuan manusia menjadi berkembang sehingga IPTEK semakin maju. Hal ini dibuktikan dengan adanya wahyu pertama kepada Nabi Muhammad Saw, yaitu surat Al-Ataq ayat 1-5 yang inti dari arti ayat tersebut yaitu memerintahkan kita agar selalu membaca. Andai saja seluruh umat Islam dapat menjalankan setiap anjuran dengan benar, maka mereka tidak akan tertinggal jauh dan selalu akan menjadi umat terdepan.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan. Pemerintah telah merencanakan pendidikan sebagai instrumen untuk membangun bangsa dan negara Indonesia menjadi lebih baik. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Fitriana,Hanny 2010:1-2)

Karena itu, maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreatifitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi. Selain itu, pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia yang bermutu tinggi.

Matematika akan selalu ada disetiap jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan di sekolah dasar sampai di perguruan tinggi. Dengan ini matematika memiliki peranan penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia. Mutu pendidikan matematika harus terus ditingkatkan sebagai upaya pembentukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi, yakni manusia yang mampu berpikir kritis, logis, sistematis, kreatif, inovatif, dan berinisiatif dalam menanggapi masalah yang terjadi.

Pelajaran matematika tidak hanya membuat siswa terampil dalam menghitung dan kemampuan menyelesaikan soal, sikap dan kemampuan menerapkan matematika merupakan hal terpenting untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah sehari-hari yang dihadapinya kelak. Ahmad Susanto (2013:186) mengemukakan bahwa matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa dan untuk meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi matematika.

Pelajaran matematika masih sering dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit dipahami bagi siswa. Meskipun matematika mendapatkan waktu yang lebih banyak dibandingkan pelajaran lain dalam penyampaiannya, namun siswa kurang

memberi perhatian pada pelajaran ini karena siswa menganggap matematika itu pelajaran yang menakutkan serta mempunyai soal-soal yang sulit dipecahkan.

Dari hasil studi TIMSS tahun 2015 menempatkan siswa Indonesia pada urutan ke-44 dari 49 negara dengan nilai rata-rata untuk kemampuan matematika secara umum adalah 397. Nilai tersebut masih jauh dari standar minimal dengan tingkat kemampuan matematika yang ditetapkan TIMSS yaitu 500. Nizam (2016). Menunjukkan bahwa prestasi siswa Indonesia berada pada peringkat rendah, padahal jam pelajaran matematika di Indonesia 136 jam, lebih banyak disbanding negara-negara lain. Data TIMSS menunjukkan bahwa penekanan pembelajaran matematika di Indonesia lebih banyak pada penguasaan keterampilan dasar (*basic skills*), namun sedikit atau sama sekali tidak menekankan untuk penerapan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa juga terjadi di SD Negeri 21 Taddette. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, hal ini dikarenakan konsep dasar matematika siswa sewaktu di kelas sebelumnya masih rendah sehingga pada saat pembelajaran guru harus mengulang sedikit konsep dasarnya. Dengan demikian guru jarang memberikan soal yang berkaitan pada saat proses pembelajaran karena waktu yang digunakan hanya cukup untuk memberikan soal-soal sederhana yang berhubungan dengan pemahaman konsep dasar matematika.

Dari situasi tersebut, pembelajaran matematika yang diterapkan kurang bermakna sehingga siswa menjadi bosan dan tidak menyenangkan matematika. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang mudah dipahami, bermakna, dapat diterima oleh siswa sehingga lebih interaktif dalam pembelajaran.

Salah satu media alternative yang dapat digunakan siswa yaitu media pembelajaran kahoot. Media ini berbentuk kuis interaktif yang dapat guru gunakan sebagai solusi pembelajaran di masa pandemic seperti sekarang ini, dengan menggunakan media kahoot dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran yang di harapkan akan meningkatkan hasil belajar. Untuk itulah penulis memilih judul skripsi yaitu: **"Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN 21 Taddette."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian yaitu : Apakah ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 21 Taddette?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu : Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 21 Taddette.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Sebagai bahan masukan bagi siswa mengenai kemampuan mereka dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan Pecahan, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan agar mereka lebih bersungguh sungguh dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya soal-soal yang berkaitan dengan Pecahan dan penyelesaian yang dihasilkan tepat.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi dan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas sehingga guru memberi memperhatikan perhatian khusus terhadap kemampuan dan kesulitan yang dialami oleh siswa sehingga guru mampu menentukan suatu media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan juga sebagai bahan masukan dalam merancang pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi dan masukan untuk menetapkan suatu kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di sekolah, sehingga diharapkan lembaga sekolah segera berbenah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajarannya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi dan masukan bagi peneliti lain sehingga penelitian ini dapat terus dikembangkan dan disempurnakan menjadi sebuah karya yang lebih baik lagi.

E. Batas Istilah

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

2. Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan, yang digunakan sebagai teknologi pendidikan dalam membantu proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

4. Pecahan

Pecahan adalah istilah untuk bilangan yang dapat dinyatakan dalam bentuk rasional yang terdiri dari dua bagian yaitu pembilang dan penyebut.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

I. Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak, manusia selalu dalam kondisi belajar. Hal ini disebabkan karena sifat manusia yang selalu ingin tahu dan berkeinginan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitas individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia adalah hasil dari belajar. Karena itu, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Oemar Hamalik (2014 : 36) mengemukakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Dari pengertian ini diketahui bahwa belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar tidak hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalai. Hasil belajar tidak hanya berpatokan pada penguasaan latihan, tetapi perubahan kelakuan.

Dalam kamus umum bahasa Indonesia, dinyatakan bahwa “belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman”. Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Oleh karenanya, pemahaman yang

benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Berikut dipaparkan beberapa definisi belajar yang diungkapkan oleh para ahli.

Para ahli pendidikan banyak yang mendefinisikan kata belajar. Menurut Susanto (2016:4) menegaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Skinner mengartikan “belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”. Good dan Brophy dalam bukunya *Educational Psychology*, mengemukakan arti belajar yaitu “bukan tingkah laku yang nampak, tetapi terutama adalah prosesnya yang terjadi secara internal di dalam diri individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru. Hubungan-hubungan baru tersebut dapat berupa antara perangsangan-perangsangan, antara reaksi-reaksi, atau antara perangsang dan reaksi (Thobroni, 2011:17). Sedangkan menurut C.T. Morgan, dalam bukunya *Introduction to Psychology* (1961) mengemukakan: “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. Dengan demikian, pengertian belajar adalah proses perubahan perilaku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

Diantara ciri-ciri yang menunjukkan bahwa seorang telah melakukan kegiatan belajar dapat ditandai dengan adanya:

1. Perubahan tingkah laku yang aktual atau potensial. Aktual berarti perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil belajar itu nyata atau dapat dilihat seperti: hasil belajar keterampilan motorik (psikomotorik), misalnya siswa dapat menulis, membaca dan lain sebagainya, dan juga hasil belajar kognitif seperti pengetahuan fakta atau ingatan, pemahaman dan aplikasi.
Sedangkan perubahan potensial berarti perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang tidak dapat dilihat perubahannya secara nyata, perubahannya hanya dapat dirasakan oleh orang yang belajar saja, seperti hasil belajar afektif (penghargaan, keyakinan dan lain sebagainya), juga hasil belajar kognitif tingginya pengetahuan atau kemampuan analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar di atas bagi individu merupakan kemampuan baru dalam berbagai bidang kognitif, afektif atau psikomotorik, yaitu sebagai kemampuan yang betul-betul baru diperoleh sebagai kemampuan dari hasil perbaikan atau peningkatan dari kemampuan sebelumnya. Dan kemampuan hasil belajar itu sifatnya relatif menetap atau tidak segera lenyap.
3. Adanya usaha atau aktivitas yang sengaja dilakukan oleh orang yang belajar dengan pengalaman (memperhatikan, mengamati, memikirkan, merasakan, menghayati dan lain sebagainya) atau dengan latihan (melatih dan menirukan).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pembelajaran adalah “proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”. Sedangkan menurut UU Guru dan Dosen, pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Secara umum pembelajaran merupakan “proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”.

Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2011: 61) adalah “suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.” Pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya penataan atau pengelolaan lingkungan yang memberi nuansa agar proses belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Terdapat dua proses dalam suatu pembelajaran, yaitu proses belajar dan proses mengajar. Proses belajar dimana pelajar mempelajari sesuatu sedangkan didalam proses mengajar, pengajar mengerjakan sesuatu. Pembelajaran akan efektif apabila terdapat keserasian atau keselarasan antara proses belajar yang dilakukan oleh pelajar dan proses mengajar yang dilakukan pengajar.

Salah satu unsur utama dari proses belajar adalah tujuan belajar. Sebenarnya tujuan-tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi sesuai indikator yang ingin

dicapai. Menurut Sardiman dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (2004) terdapat tiga jenis tujuan belajar secara umum yaitu :

1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pengetahuan dan kemampuan berpikir tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain seseorang tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

2) Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep memerlukan suatu keterampilan, baik yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat dilihat, sedangkan keterampilan rohani adalah keterampilan tidak dapat terlihat (abstrak).

3) Pembentukan sikap

Pembentukan sikap baik mental ataupun perilaku siswa tidak akan terlepas dari penanaman nilai-nilai. Dengan dilandasi nilai-nilai, akan tumbuh kesadaran dan kemauan siswa untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya.

Thursan Hakim dalam bukunya yang berjudul *Belajar Secara Efektif* (2001) menyimpulkan definisi belajar dari beberapa ahli adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Berdasarkan pendapat para pakar pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau proses yang mana hal tersebut akan menghasilkan perubahan karena dengan belajar seseorang yang

tidak tahu apa-apa bisa menjadi tahu, dengan belajar manusia banyak mendapatkan hal-hal yang baik dan positif yang berguna untuk masa depan.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Sobur (Syarifuddin, 2011:120) ada enam prinsip belajar yaitu :

- 1) Belajar dimulai dari suatu keseluruhan, kemudian baru menuju bagian-bagian.
- 2) Keseluruhan memberi makna pada bagian-bagian.
- 3) Belajar adalah penyesuaian diri terhadap lingkungan.
- 4) Belajar akan berhasil jika tercapai kematangan untuk memperoleh pengertian.
- 5) Belajar akan berarti jika ada tujuan dari individu.
- 6) Dalam proses belajar, individu merupakan organisme yang aktif, bukan bejana yang harus diisi oleh orang lain.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar yang harus dipahami oleh pendidik dan siswa yaitu kematangan jasmani dan rohani, keisapan belajar, kesungguhan dan penyesuaian diri terhadap lingkungan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Brahim (dalam Susanto, 2013:5), menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang di peroleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dalam

kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Hasil belajar sebagai mana telah di jelaskan di atas meliputi ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotorik, dan ranah afektif. Ranah psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketetapan, jarak, cara atau teknik pelaksanaan. Ranah afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, pengharagaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berfikir menggambarkan tahap berpikir atau pemahaman yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengukur ranah kognitif sebagai hasil belajar siswa. Menurut Bloom dalam Susanto (2013:6), pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti tentang apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia lakukan. Pemahaman bukan sekedar mengetahui atau mengingat apa yang telah dipelajari, bagi orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberikan penjelasan yang lebih luas dan memindai.

Menurut Anderson and Krathwohl (2001) dalam taksonomi Bloom

menjelaskan ada empat macam ranah pengetahuan dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi, yaitu : 1) Pengetahuan factual, yaitu pengetahuan yang berupa potongan-potongan informasi yang terpisah-pisah atau unsur dasar yang ada dalam suatu disiplin ilmu tertentu, yang mencakup pengetahuan tentang terminology dan pengetahuan tentang detail, 2) pengetahuan telah diajarkan dengan kata-kata sendiri. Kata kerja kunci: menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menyatakan kembali, mendiskusikan, mengelompokkan, memberi contoh.

1. Menerapkan (*Applying*). Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh: demonstrasikan pembicaraan guru dan siswa tentang kegiatan ekstrakurikuler yang akan dipilih. Kata kerja kunci: memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, membuktikan.
2. Menganalisis (*Analyzing*). Kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: menganalisis unsur-unsur bangun ruang. Kata kerja kunci: mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, menghubungkan, mencirikan.
3. Mengevaluasi/Menilai (*Evaluating*). Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan kriteria atau patokan tertentu, contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban. Kata kerja kunci: mengkaji ulang, mempertahankan, mengevaluasi, mengecek, memprediksi, membenarkan.
4. Mencipta (*Creating*). Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk yang baru yang utuh dan koheran, atau membuat sesuatu yang orisinal.

Contoh: membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa narasumber. Kata kerja kunci: merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, membentuk, menyempurnakan.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Sehubungan dengan evaluasi produk ini, W.S. Winkel dalam Ahmad Susanto (2013:8) menyatakan bahwa melalui evaluasi produk dapat diselidiki apakah dan sampai seberapa jauh suatu tujuan instruksional yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar telah tercapai. Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengukur aspek kognitif sebagai hasil belajar siswa.

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian pembelajaran matematika

Menurut Almira (2014:73) pembelajaran matematika adalah suatu proses dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa melalui serangkaian kegiatan yang telah direncanakan sehingga siswa mendapatkan pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupa pembelajaran yang memberikan pengalaman bagi siswa sehingga siswa dapat memahami dengan baik apa yang telah diajarkan melalui serangkaian kegiatan.

b. Pengertian Matematika

Matematika merupakan pengetahuan yang eksak, benar dan menuju sasaran,

oleh karenanya dapat menyebabkan timbulnya disiplin dalam pemikiran. Konsep dalam matematika tidak cukup hanya dihafalkan tetapi harus dipahami melalui suatu proses berpikir dan aktivitas pemecahan masalah. Matematika memiliki fungsi dan peran yang penting sebagai sarana untuk memecahkan masalah, baik pada matematika itu sendiri maupun pada bidang lain dalam mengkomunikasikan gagasan secara praktis dan efisien.

Mengkaji matematika bukanlah hal baru yang kita temui sekarang. Telah banyak yang mengkaji sampai menjadi ahli dalam matematika. Bertanya tentang “apakah matematika itu?” dapat dijawab secara berbeda-beda tergantung pada bilamana pertanyaan itu dijawab, di mana dijawab, siapa yang menjawab, dan apa sajakah yang dipandang termasuk dalam matematika. Dengan demikian untuk menjawab pertanyaan “apakah matematika itu?” tidak dapat dijawab dengan mudah dijawab dengan satu atau dua kalimat begitu saja, oleh karena itu kita harus berhati-hati.

Istilah matematika diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti “relating to learning”. Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Berdasarkan kutipan Erman Suherman, menurut Elea Tinggih, perkataan matematika berarti “ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran.

Menurut Ahmad Susanto (2015 : 183) matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Matematika merupakan suatu ilmu yang didalamnya mempelajari tentang pola keteraturan, serta struktur yang

terorganisasikan.

Pada kamus Besar Bahasa Indonesia matematika diartikan sebagai ilmu yang mempelajari bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dengan prosedur operasional yang digunakan untuk penyelesaian masalah mengenai bilangan. Hal ini, dapat menunjukkan bahwa matematika sebagai ilmu tentang kuantitas. Matematika terdiri dari input wawasan yang luas terdiri dari aritmatika, aljabar, geometri, dan kalkulus.

Ismail dkk (Hamzah, 2014 : 48) mengemukakan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang didalamnya membahas tentang angka-angka dan perhitungannya yang membahas masalah-masalah numeric, yang mengenai tentang kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk, dan struktur sarana berfikir, kumpulan system, struktur dan alat. Dengan ini dapat diartikan bahwa matematika yaitu suatu permasalahan angka dengan permasalahan angka-angka yang memiliki nilai maupun sebagai sarana dalam memecahkan masalah.

Dari beberapa pengertian diatas dapat dinyatakan bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang didalamnya terdapat pola-pola keteraturan yang terorganisasikan dengan baik, konsisten dan membentuk suatu sistem yang dapat digunakan pada disiplin ilmu lainnya.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam proses belajar. Peran guru di kelas adalah membimbing, memotivasi, serta memfasilitasi siswa dalam melaksanakan proses belajar. Guru dapat memfasilitasi siswa dalam melaksanakan proses belajar

dengan menggunakan media belajar yang sudah tersedia.

Media berdasarkan asal katanya yaitu *mediun* yang berasal dari bahasa latin yang berarti perantara. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi (Pribadi, 2017: 15).

Adapun menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014:3), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangunkondisi yang menyebabkan manusia mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah bagi seorang siswa adalah media yang dimana media tersebut membantu siswa dalam proses belajar.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014:4) yang menyatakan bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan hasil yang maksimal.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses

pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, serta membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran adalah pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi karena tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, serta dengan media pembelajaran pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

5. Mengetahui Pembelajaran Kahoot

a. Mengetahui Kahoot

Kahoot merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah proyek bersama dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 Kahoot dibuka untuk publik.

Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform "Kahoot I" dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis Online, survei, dan diskusi dimana ketiga bentuk asesmen tersebut memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan.

Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini salah satu yang menarik dari Kahoot yaitu kuis Online atau kuis pilihan ganda. Aktivitas permainan pilihan ganda ini merupakan adaptasi dari kuis multiple choice (pilihan ganda) yang sering kita gunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas.

Lewat aktivitas permainan kuis pilihan ganda akan dibuat dalam bentuk presentasi dimana siswa akan diperlihatkan dengan beberapa pertanyaan untuk kemudian memilih jawaban.

Kuis ini bisa digunakan pada saat pre- test sebelum masuk pada materi baru, latihan, post-test, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya, yang pasti sebagai variasi dalam menyampaikan materi agar siswa tetap fokus dan minat pada pembelajaran. Peralatan yang harus dipersiapkan dalam memainkan Kahoot

- Kuis ini adalah:

1. Laptop utama, digunakan untuk membuka soal dan kontrol guru.
2. Perangkat siswa bisa berupa laptop, ponsel cerdas atau tablet, digunakan untuk menjawab.
3. Jaringan Internet.

Untuk menyediakan permainan pembelajaran, terlebih dahulu guru perlu mendaftarkan akun di <https://getkahoot.com/>. Guru perlu merancang dan menyediakan permainan pembelajaran dalam bentuk kuis, sesuai dengan materi yang dibahas.

Sesudah pendaftaran, untuk mengunjungi ke laman web Kahoot, guru hanya login menggunakan URL <https://kahoot.com/>. Kemudian guru dapat membuat soal-soal yang diinginkan dan menentukan waktu untuk masing-masing soalnya. Setelah guru mendaftar dan merancang permainan pembelajaran dalam bentuk kuis maka kuis tersebut siap untuk dimainkan oleh siswa. Untuk memainkan Kahoot ini terdapat dua pilihan cara bermain yaitu Classic atau Team Mode. Bermain cara Classic dipilih jika masing-masing siswa mempunyai perangkat untuk mengakses Kuis. Namun jika tidak semua siswa memiliki perangkat, maka

sebaiknya dibuat menjadi beberapa kelompok menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia dan pilih menu Team Mode. Untuk mengakses permainan diperlukan nomor PIN, nomor PIN ini secara otomatis tersedia. Selanjutnya langkah-langkah untuk bermain kuis pada Kahoot yang ditempuh siswa dan guru adalah sebagai berikut:

- a. Melalui perangkat masing-masing siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan masukkan Nomor PIN untuk mengakses
- b. Kemudian siswa siap untuk mengikuti atau menjawab soal kuis. Tampilan laptop milik guru untuk mengontrol jalannya kuis, sedangkan pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban. Pilihan jawaban siswa otomatis akan berganti menyesuaikan dengan soal nomor berapa yang sedang ditampilkan.
- c. Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban. Pada sesi ini juga dapat digunakan untuk langsung membahas jawaban soal tersebut. Pembahasan soal juga dapat dilakukan dengan menanya alasan siswa yang memilih jawaban tidak tepat. Tentu ini akan menjadikan diskusi yang menarik, dan siswa secara tidak langsung akan belajar mengemukakan pendapatnya sesuai dengan pola pikirnya. Guru-pun dapat mengetahui sejauh mana perkembangan pola pikir siswanya.
- d. Langkah berikutnya sebelum lanjut pada soal yang akan dituju akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.

- e. Ulangi langkah-langkah tersebut hingga akhir soal. Pada akhir sesi akan muncul nama siswa dengan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab. Untuk analisis pilihan gandanya bisa diklik menu Get Result.
- f. Langkah berikutnya untuk analisis butir soal pilihan gandanya silahkan klik Save Result, lalu pilih Direct Download dan klik save to my Computer File yang didownload berupa excel analasi butir soalnya.
- g. Hasil analisis soal pilihan ganda dapat dibuka di Microsoft Excel.

b. Peranan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Menurut Rofiyarti (2017), sebagai media pembelajaran Kahoot memiliki peranan dalam proses pembelajaran di kelas. Peran Kahoot tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Menumbuhkan jiwa kolaboratif dan kompetitif siswa

Salah satu fitur dalam permainan Kahoot adalah pilihan untuk dapat bermain secara berkelompok atau multiplayer di mana diperlukan sebuah bentuk kolaborasi antar pemainnya. Hal ini dapat dimanfaatkan di dalam kelas sebagai bentuk penerapan pembelajaran kolaboratif yang bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kolaboratif siswa atau meningkatkan kemampuan bekerja sama. Sofia dalam Rofiyarti (2017:170) menyebutkan bahwa pembelajaran kolaboratif di dalam kelas memiliki prinsip-prinsip berikut (1) bagaimana keterampilan, latihan, dan umpan balik diberikan pada siswa (2) kelas hidup sebagai sebuah kelompok yang terpadu (3) masing-masing individu diberikan tanggung jawab untuk belajar dan bersikap. Dalam pembelajaran yang bersifat kolaboratif terdapat beberapa unsur dasar, seperti yang dikemukakan Johnson dalam Rofiyarti & Sari (2017:170),

diantaranya (1) saling ketergantungan yang positif dimana keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggotanya yang berinteraksi secara positif (2) adanya interaksi langsung dimana anggota kelompok bertemu secara langsung dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugasnya (3) akuntabilitas individu dan tanggung jawab pribadi dimana masing-masing individu memegang peranan penting bagi keberhasilan kelompok (4) keterampilan kolaboratif, yakni keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan kepemimpinan, komunikasi, pembuatan keputusan, pembentukan, kepercayaan, dan manajemen konflik (5) pemrosesan kelompok dimana kelompok bersama-sama menerapkan pengetahuan dan situasi yang terbentuk mendorong untuk berpikir kreatif Dengan Kahoot ini juga siswa terdorong untuk belajar berbagi, bersaing dengan jujur, bersikap sportif, mempertahankan haknya, dan peduli terhadap hak-hak orang lain. Lebih lanjut anak pun akan belajar makna kerja dan semangat tim.

b) Guru dapat menganalisis soal kuis yang diberikan.

Hasil dari kuis yang telah diikuti oleh siswa dapat dianalisis oleh guru karena hasilnya dapat di download dan kemudian dapat dibuka di Microsoft Excel. Di Microsoft Excel akan terlihat peringkat dari seluruh siswa yang mengikuti kuis, akan terlihat juga berapa jawaban benar dan jawaban salah dari masing siswa. Untuk menganalisis soal akan ditunjukkan masing-masing soal dimana di masing-masing soal tersebut akan ditunjukkan berapa siswa yang menjawab benar, berapa siswa yang menjawab salah, dan ada berapa siswa yang menjawab di masing-masing pilihan jawaban. Dari hal tersebut maka guru dapat menganalisis soal mana yang masih tergolong sulit dan soal mana yang sudah dipahami oleh siswa. Dari analisis soal ini guru kemudian dapat memberikan tindak lanjut untuk

pembelajaran berikutnya.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan pengalaman mengajar yang dilakukan oleh peneliti, di semua sekolah terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Kesulitan belajar yang dialami siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik itu dari dalam maupun dari luar diri siswa itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa sehingga siswa mengalami kesulitan belajar yaitu kurangnya minat belajar siswa. Dari berbagai pengalaman mengajar yang telah peneliti lakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah, peneliti mendapatkan informasi bahwa apabila guru dapat menggunakan media pembelajaran yang ada dalam kegiatan belajar maka siswa lebih cenderung bersemangat dan berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran Kahoot untuk mengetahui bagaimana pengaruh media terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media tersebut pada pokok bahasan penyajian data.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, diawal pembelajaran peneliti memberikan pre-test kepada siswa. Pemberian pre-etest bertujuan untuk menguji tingkat pengetahuan siswa akan suatu materi yang akan diajarkan. Adapun manfaat dari diadakannya pre-test adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, peneliti akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan ditempuhnya nanti.

Kegiatan pembelajaran akan dilakukan oleh peneliti dalam beberapa pertemuan. Dalam kegiatan pembelajaran ini akan dilihat bagaimana aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media Kahoot yang mendukung aspek minat belajar siswa. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di kelas yang mendukung aspek minat belajar, peneliti akan dibantu oleh beberapa observer. Setelah menyelesaikan beberapa pertemuan pembelajaran, peneliti akan memberikan post-test kepada siswa. Post-test yang diberikan bertujuan untuk menguji pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan. Hasil post-test ini akan dibandingkan dengan hasil pre-test yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh pengaruh dari pengajaran yang telah dilakukan terhadap hasil belajar siswa.

C. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Fitriani, L., Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *SENATIK*, 292-300. Berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan anatar kelas eksperimen dan kelas control dimana diperoleh thitung = 2,67 dan ttabel 1,67 sehingga thitung > ttabel jadi Ho ditolak. Sementara itu untuk perangkat pembelajaran dinyatakan layak oleh validator dengan kelayakan 85% sehingga media Kahoot layak digunakan dalam pembelajaran tersebut. Kemudian hasil dari angket respon siswa dimana siswa tertarik dalam pembelajara. Hal ini dinyatakan dalam hasil dari angket respon siswa sebesar 75%.

2. Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(7), 23-29.. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol terdapat rata-rata nilai pretest sebesar 79,51 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 85,84 yang masih lebih rendah dari pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretes 86,65 sedangkan nilai rata-rata postes 91,84 lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen > kelas kontrol adalah $91,84 > 85,84$ yang berarti hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Pada uji sampel uji-t berpasangan diperoleh hasil uji sig-2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI. Siswa SMAI Al-Maarif Singosari Malang memiliki arti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi lebih efektif.
3. Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6, 208-216. berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan materi bahwa siswa lebih menunjukkan antusias belajar jika menggunakan media. Salah satu media yang tepat ialah berbasis ICT yang berarti media tersebut bisa di akses dengan mudah oleh siswa. Media Kahoot ialah media yang berbasis ICT karena mengandalkan dalam jaringan dan gawai. Media Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa karena bersifat multimedia dan berisfat "challenge" antarsiswa. Tujuan penelitian ini ialah

mengetahui pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 3 Palembang. Adapun metode penelitian dalam artikel ini ialah kajian pustaka (library research). Adapun pembahasan dalam penelitian ini ialah 1) Pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran, 2) Media Kahoots sebagai media berbasis ICT; 3) Upaya peningkatan motivasi belajar siswa dan 4) Pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. (2019). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Bhtar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273-278. Berdasarkan data dilapangan, rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen 52 lebih rendah dari kelompok kontrol 54,57. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen 83,80 lebih tinggi dari kelompok kontrol 74,33. Dari Uji-t didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini merupakan jawaban sementara yang masih bisa diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

Adanya pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan :

Secara statistic dirumuskan sebagaiberikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

keterangan :

μ_1 = Parameter hasil belajar siswa setelah diajar dengan media pembelajaran kahoot.

μ_2 = Parameter hasil belajar siswa sebelum diajar dengan media pembelajaran kahoot.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Variabel Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika melalui media Pembelajaran kahoot pada siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel terikat dan bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Dengan kata lain, perubahan pada variabel ini diasumsikan akan mengakibatkan terjadinya perubahan pada variabel lain. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Disebut variabel terikat karena kondisi atau variasinya dipengaruhi atau terikat oleh variasi variabel lain, yaitu dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun variabel bebas dari penelitian ini yaitu media pembelajaran Kahoot dan variabel terikat meliputi hasil belajar siswa, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika.

2. Populasi dan Sampel

a) Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 21 Taddette yang jumlah siswanya 28 orang. Adapun karakteristik populasi di sekolah tidak terdapat pemisah antara siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah.

b) Sampel

Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (2015:85) sampling jenuh (penuh) ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi pada penelitian ini akan menggunakan semua siswa pada kelas VI SDN 21 Taddette.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian untuk menguji pengaruh penggunaan media kahoot sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest



Keterangan :

T_1 : pretest, untuk mengukur hasil belajar matematika sebelum subjek di beri perlakuan.

X : Perlakuan dengan penerapan media Kahoot.

T_2 : Posttest, untuk mengukur hasil belajar matematika setelah subjek diberi perlakuan.

B. Definisi Operasional Variabel

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel dari penelitian ini, maka diberikan batasan operasional variabel sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa

Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh sebelum dan setelah mendapatkan pengajaran materi yang diterapkan melalui media pembelajaran Kahoot.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian (Sugiyono, 2012:148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes. Tes yang digunakan yaitu tes pretest dan posttest. Pretest akan diberikan sekali sebelum materi disampaikan, untuk posttest akan diberikan pada akhir materi pelajaran selesai disampaikan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pengetahuan matematika siswa yang berbentuk soal essay yang disusun oleh peneliti untuk pretest dan posttest, dan telah divalidasi oleh validator.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data hasil penelitian dari kelompok perlakuan, dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar matematika yang diperoleh dari *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* yang dilaksanakan pada akhir pertemuan penelitian. Berikut langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan :

1) Tes Awal (Pretest

Tes awal atau pretest dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran kahoot.

2) Pemberian Perlakuan (Treatment)

Dalam hal ini peneliti memberikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran matematika.

3) Tes Akhir (Posttest)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya yang dilakukan adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

a. Analisis Hasil Belajar Matematika

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa untuk masing-masing kelompok penelitian. Analisis ini meliputi rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum. Selanjutnya data hasil belajar dikategorikan secara kuantitatif berdasarkan teknik kategorisasi yang telah ditetapkan.

Tabel 3.2 Kategori Standar Yang Ditetapkan Kementerian Pendidikan Nasional

Nilai Hasil Belajar	Kategori
$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah
$55 \leq x < 65$	Rendah
$65 \leq x < 75$	Sedang
$75 \leq x < 85$	Tinggi
$85 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi

Sumber: SDN 21 Taddette

Disamping itu hasil belajar siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual dan klasikal. Ketuntasan belajar dapat dicapai jika nilai yang diperoleh siswa minimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah sedangkan ketuntasan klasikal tercapai minimal 65% siswa mencapai skor 65.

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa dengan skor} \geq 65}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Adapun kategori standar ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai Hasil Belajar	Kriteria
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas

Sumber: SDN 21 Taddette

Selanjutnya untuk mengetahui selisih antara nilai posttest dan pretest digunakan skor gain ternormalisasi. Data N-gain atau gain ternormalisasi

merupakan data yang diperoleh dengan membandingkan selisih skor posttes dan pretes. Selain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa, data ini juga memberikan informasi mengenai peningkatan kemampuan beserta peringkat siswa di kelas.

Besarnya peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (N-Gain) sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = Skor tes akhir

S_{pre} = Skor tes awal

S_{maks} = Skor maksimum yang mungkin dicapai

Tabel 3.4 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N - gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N - gain < 0,7$	Sedang
$N - gain \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Lestari & Muhammad Ridwan (2018:235)

Hasil belajar siswa dikatakan efektif jika rata-rata gain ternormalisasi minimal berada dalam kategori sedang atau lebih dari 0,3.

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Namun, untuk uji homogenitas tidak perlu dilakukan karena sampel hanya satu kelas/satu kelompok.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data di uji normalitas diambil dari hasil pretest dan posttest hasil belajar matematika kelas VI SD Negeri 21 Taddette. Uji normalitas ini menggunakan uji One Sampel Kolmogorov-Smiimov pada system SPSS versi 22. Data hasil belajar matematika siswa akan berdistribusi normal jika signifikasi $> 0,05$. Sebaliknya dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikasi $< 0,05$. Dengan demikian taraf kesalahan yang digunakan $0,05$.

b. Pengujian Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis yang dapat digunakan yaitu uji t standar sampel pasangan dengan rumus :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 = Parameter hasil belajar siswa setelah diajar dengan media pembelajaran kahoot

μ_2 = Parameter hasil belajar siswa sebelum diajar dengan media pembelajaran kahoot

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menunjukkan deskripsi mengenai pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika meliputi hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen dan menggunakan analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif yang hasilnya diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Skor Pretest Pada Siswa Kelas VI SDN 21 Taddette

Untuk mengetahui gambaran awal tentang hasil belajar matematika siswa kelas VI yang di pilih sebagai objek penelitian. Berikut dapat disajikan skor hasil belajar matematika siswa kelas VI, setelah diberikan pretest.

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Sebelum Menggunakan Media Kahoot

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	28
Skor ideal	100
Skor tertinggi	85
Skor terendah	50
Rentang skor	35
Skor rata-rata	63,03
Standar deviasi	9,75

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan media kahoot kepada 28 siswa sebesar 63,03

dengan standar deviasi 9,75 dan skor ideal 100 berada pada kategori rendah dari kategori hasil belajar siswa. Apabila hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka dapat dihasilkan distribusi frekuensi dan presentase sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Sebelum Menggunakan Media Kahoot

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah	4	14,2
$55 \leq x < 65$	Rendah	11	39,3
$65 \leq x < 75$	Sedang	8	28,6
$75 \leq x < 85$	Tinggi	4	14,3
$85 \leq x < 100$	Sangat Tinggi	1	3,6
Jumlah		28	100

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut dapat dilihat bahwa presentasi hasil dari pretes matematika siswa sebelum dipemberian materi dapat diketahui hasil belajar matematika dari 28 siswa terdapat 4 siswa atau 14,3% yang masuk kategori sangat rendah, 11 siswa atau 39,3% siswa yang masuk ke dalam kategori rendah, 8 siswa atau 28,6% yang termasuk ke dalam kategori sedang, 4 siswa atau 14,3% yang termasuk ke dalam kategori tinggi, dan 1 siswa atau 3,6% yang termasuk kategori yang sangat tinggi. Berdasarkan skor rata-rata pada hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette termasuk pada kategori rendah.

Selanjutnya skor hasil belajar sebelum pemberian materi matematika dengan menggunakan media kahoot pada siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette

dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Sebelum Menggunakan Media Kahoot

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	15	53,6 %
$65 \leq x < 100$	Tuntas	13	46,5%
Jumlah		28	100%

Kriteria siswa dapat dinyatakan tuntas apabila memiliki nilai kurang 65. Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tidak berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 15 siswa atau (53,6%) dan siswa yang berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 13 siswa atau (46,5%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 21 Taddette yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu 15 siswa dari 28 jumlah keseluruhan siswa yang yang tergolong rendah.

b. Hasil Belajar Matematika Siswa setelah Diberikan Perlakuan (Posttest)

Berikut ini deskripsi hasil belajar siswa pada kelas VI SDN 21 Taddette setelah diberikan perlakuan (posttest) pada pembelajaran matematika yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Setelah Menggunakan Media Kahoot

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	28
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	100

Skor Terendah	70
Rentang Skor	30
Skor Rata-Rata	86,78
Standar Deviasi	7,84

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa skor rata-rata setelah diberikan perlakuan 28 siswa yaitu 86,78 dengan standar deviasi 7,84 dan skor ideal 100 berada pada kategori tinggi berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Apabila hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi lima bagian kategori maka dapat diperoleh distribusi frekuensi dan presentase sebagai berikut.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Setelah Menggunakan Media Kahoot

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah	0	0%
$55 \leq x < 65$	Rendah	0	0%
$65 \leq x < 75$	Sedang	2	7,1%
$75 \leq x < 85$	Tinggi	6	21,4%
$85 \leq x < 100$	Sangat Tinggi	20	71,4%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa persentase hasil matematika siswa setelah pemberian materi dan penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika yakni dari 28 siswa terdapat 0 siswa atau 0% yang masuk kategori sangat rendah, 0 siswa atau 0% yang termasuk dalam kategori rendah, 2 siswa atau 7,1% yang termasuk ke dalam kategori sedang, 6 siswa atau 21,4% yang termasuk ke dalam kategori tinggi, 20 siswa atau 71,4 yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan skor rata-rata pada hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette termasuk pada kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar setelah diterapkan menggunakan media kahoot dalam pembelajaran matematika kelas VI SD Negeri 21 Taddette dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6 Deskriptif Ketuntasan Belajar Matematika Kelas VI SD Negeri 21 Taddette Setelah Menggunakan Media Kahoot

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	0	0%
$65 \leq x < 100$	Tuntas	28	100%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut jumlah siswa yang tidak berada pada kriteria ketuntasan minimum adalah 0 siswa (0%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah 28 siswa (100%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika kelas VI SD Negeri 21 Taddette jumlah siswa yang tuntas lebih banyak dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistic inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang sudah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistic inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor rata-rata hasil belajar siswa (pretest-posttest) berdistribusi normal. Kriteria pengujian adalah :

Jika signifikansi $\geq 0,05$, maka distribusinya adalah normal.

Jika signifikansi $< 0,05$, maka distribusinya tidak normal.

Dengan menggunakan bantuan computer dengan program *Statistical Product And Service Solution* (SPSS) versi 22. Hasil analisis skor rata-rata untuk pretest menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,072 > 0,05$ skor rata-rata untuk posttest menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,200 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan skor pretest dan skor posttest sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal.

d. Uji Gain

Data pretest dan posttest siswa selanjutnya dapat dihitung dengan menggunakan rumus *normalized gain*. Tujuannya yaitu untuk mengetahui seberapa besar peningkatan skor hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette setelah penerapan pembelajaran menggunakan media kahoot. Hasil belajar data yang sudah dilakukan menunjukkan hasil belajar *normalized gain* atau rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media kahoot, dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut :

Tabel 4.7 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddette

Normalized Gain	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase%
$g < 0,3$	Rendah	0	0%
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	20	20%
$g < 0,7$	Tinggi	8	8%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran matematika menggunakan media

pembelajaran kahoot berada pada kategori sedang dengan rata-rata gain ternormalisasi 0,67.

e. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil belajar pada 28 siswa SD Negeri 21 Taddette dengan menggunakan media kahoot dapat diketahui analisis skor pretest dan posttest yakni jumlah dari X_1 yaitu 1765, X_2 yaitu 2430, $X_2 - X_1$ yaitu 665, dan D^2 yaitu 16525. Untuk menguji perbedaan hasil belajar dari pretest-posttest maka dapat diuji melalui uji t standar sampel pasangan dengan H_0 tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot dan H_1 terdapat pengaruh penggunaan media kahoot. Dalam pengujian hipotesis ini untuk menentukan nilai t_{tabel} penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau $df = N - 1 = 28 - 1 = 27$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,051$.

Setelah diperoleh $t_{hitung} 24,149$ dan $t_{Tabel} 2,05$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{Tabel}$ atau $24,149 > 2,051$. Berdasarkan hasil dari t_{hitung} dan t_{tabel} dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat diartikan bahwa ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media kahoot dalam pembelajaran matematika kelas VI SD Negeri 21 Taddette mendapatkan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan hasil analisis inferensial.

1. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Pembahasan hasil analisis statistic deskriptif tentang hasil belajar menggunakan media pembelajaran kahoot, aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

a. Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Kahoot Sebelum Memberikan Perlakuan

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika menunjukkan bahwa terdapat 15 siswa atau 53,6% yang tidak mencapai ketuntasan individu (mendapatkan skor prestasi dibawah 65) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika atau perlakuan sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

b. Hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan

Hasil belajar matematika yang diajarkan menggunakan media kahoot lebih baik dikarenakan siswa dapat lebih aktif, responsif dan dapat menyelesaikan masalah. Dengan demikian hasil belajar optimal dapat tercapai dengan baik. Hasil analisis data pada hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dapat menunjukkan bahwa 28 siswa atau 100% yang mencapai ketuntasan individual (skor minimal ≥ 65). Hal ini diartikan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa telah tercapai.

Penggunaan media kahoot dalam pembelajaran matematika dapat menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran tes awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah atau dibawah KKM, setelah penggunaan media kahoot dalam pembelajaran

matematika dengan langkah-langkah yang sudah ada, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siswa mengalami suatu peningkatan.



BAB V

Simpulan Dan Saran

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada pembahasan yang terdapat pada bab sebelumnya, dapat dikemukakan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 Taddette yang dicapai menggunakan media kahoot setelah diberikan perlakuan adalah 86,78 dengan standar deviasi 7,84. Sehingga rata-rata hasil belajar siswa yang dapat mencapai ketuntasan yang telah diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD Negeri 21 Taddette.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan saran sebagai berikut : Melalui penelitian ini siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot'Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6, 208-216.
- Alisuf Sabri, (2007) *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya). Cet. III hlm.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. In *Forum Paedagogik* (Vol. 6, No. 01).
- Asep Herry Hernawan dkk. (2007) *Belajar*, (Bandung: UPI Press), Cet. I, hlm. 3.
- Asep Herry Hernawan dkk. (2007). *Belajar dan Pembelajaran SD*, (Bandung: LIPI Press.), Cet. I, h. 2.
- dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar....* hlm. 17.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), Cet. II. hlm. 17.
- Erman Suherman dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Bandung : JICA, Universitas Pendidikan Indonesia), hlm. 18
- Fitriani, L., Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *SENATIK*, 292-300.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ina V.S. Mullis, dkk, "*TIMSS 2007 International Mathematics Report*", (dari <http://timss.bc.edurriMSS2007/techreport.html>, 6 September 2009) hlm.195.
- Jakarta: Prenadamedia Group.

Jalinus, nizwardi dan Ambiyar. 2016. Media dan sumber pembelajaran. Jakarta : Kencana.

Kencana Prenada Media Grup.

Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(7), 23-29.

Mulyono Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta). Cet.H, hlm.252

Mulyono Abdurrahman.(2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta.), Cet.II, hlm. 252.

Ngalim Purwanto.(2003). *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), Cet XIX. hlm 85

Nizam. 2016. *Ringkasan Hasil-hasil Asesmen Belajar Dari Hasil UN, PISA, TIMSS, INAP*. Puspendik

Pupuh Faturrohman dan Sobary Sutikno. (2007). *Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika aditama), Cet I, hlm. 5.

Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), Cet. I, hlm. 39.

Sadiman, Arif S. (dkk). 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan,*

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta

Sardiman A.M. (2009). *Interaksi&Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajawali Press), Ed. I, hlm. 26.

Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. (2019). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273-278.

Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar*.
Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka, 2009), hlm. 61.
- Syaiful Sagala,(2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta), Cet. VI, hlm. 61.
- Undang-Undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Th. 2005 & Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) UU RI No.20 Th. 2003*, (Jakarta: Penerbit Asa Mandiri, 2006). hlm. 53.
- Undang-Undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Th. 2005 & Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) UU RI No.20 Th. 2003*, (Jakarta: Penerbit Asa Mandiri, 2006)hlm. 52
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 81-96.
- Zulkardi dkk. *Realistic Mathematics Education (RME): Teori, Contoh Pembelajaran dan Taman Belajar di Internet*, dalam Seminar Sehari RME, (UPI: Bandung 4 April 2001) hlm. 1

LAMPIRAN A

INSTRUMEN PENELITIAN

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

ALTERNATIF JAWABAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)



SOAL PRE-TEST

Nama :

Kelas :

Tanggal :

1. Pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{3}$

2. Bentuk persen dari $\frac{5}{20}$

3. Bentuk pecahan sederhana dari $\frac{75}{100}$

4. Hasil dari $7 \times \frac{5}{6} + 1\frac{1}{4}$

5. Hasil dari $2\frac{1}{4} \div \frac{5}{10}$

6. Hasil dari $1\frac{1}{2} - \frac{1}{2} - \frac{1}{3}$

7. Hasil dari $8\frac{4}{7} \times \frac{3}{20}$

8. Hasil dari $\frac{3}{4} \div 2\frac{5}{6}$

9. Hasil dari $\frac{12}{25} \div \frac{2}{5}$

10. Hasil dari $\frac{5}{8} - (\frac{1}{4} \div \frac{2}{3})$

SOAL POST-TEST

Nama :

Kelas :

Tanggal :

1. Hasil dari $\frac{5}{8} - (\frac{1}{4} + \frac{2}{3})$

2. Hasil dari $7 \times \frac{5}{6} + 1\frac{1}{4}$

3. Hasil dari $2\frac{1}{4} \div \frac{6}{10}$

4. Hasil dari $1\frac{1}{2} + \frac{1}{2} - \frac{1}{3}$

5. Hasil dari $8\frac{4}{7} \times \frac{3}{20}$

6. Hasil dari $\frac{3}{4} \div 2\frac{5}{6}$

7. Hasil dari $\frac{12}{25} + \frac{3}{5}$

8. Pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{3}$

9. Bentuk persen dari $\frac{5}{20}$

10. Bentuk pecahan sederhana dari $\frac{75}{100}$

ALTERNATIF JAWABAN DAN PENSKORAN SOAL PRE-TEST

No. soal	Alternatif jawaban	Skor
1.	Pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{3}$ yaitu $\frac{6}{9}$	2
2.	Bentuk persen dari $\frac{5}{20}$ yaitu 25%	2
3.	Bentuk pecahan sederhana dari $\frac{75}{100}$ yaitu $\frac{3}{4}$	2
4.	2	
5.	Hasil dari $2 \frac{1}{4} \div \frac{6}{10}$ yaitu $3 \frac{9}{12}$	2
6.	Hasil dari $1 \frac{1}{2} + \frac{1}{2} - \frac{1}{3}$ yaitu $2 \frac{2}{3}$	2
7.	Hasil dari $8 \frac{4}{7} \times \frac{3}{20}$ yaitu $1 \frac{2}{7}$	2
8.	Hasil dari $\frac{3}{4} \div 2 \frac{5}{6}$ yaitu $\frac{9}{34}$	2
9.	Hasil dari $\frac{12}{25} \div \frac{2}{5}$ yaitu $1 \frac{1}{5}$	2
10.	Hasil dari $\frac{5}{8} \left(\frac{1}{4} \div \frac{2}{3} \right)$ yaitu $\frac{1}{4}$	2
Skor maksimal		20
$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$		

ALTERNATIF JAWABAN DAN PENSKORAN SOAL POST-TEST

No. soal	Alternatif jawaban	Skor
1.	Hasil dari $\frac{5}{8} - (\frac{1}{4} \div \frac{2}{3})$ yaitu $\frac{1}{4}$	2
2.	Hasil dari $7 \times \frac{5}{6} + 1 \frac{1}{4}$ yaitu $7 \frac{1}{12}$	2
3.	Hasil dari $2 \frac{1}{4} \div \frac{6}{10}$ yaitu $3 \frac{9}{12}$	2
4.	Hasil dari $1 \frac{1}{2} \div \frac{1}{2} - \frac{1}{3}$ yaitu $2 \frac{2}{3}$	2
5.	Hasil dari $8 \frac{4}{7} \times \frac{3}{20}$ yaitu $1 \frac{2}{7}$	2
6.	Hasil dari $\frac{3}{4} \div 2 \frac{5}{6}$ yaitu $\frac{9}{34}$	2
7.	Hasil dari $\frac{12}{25} \div \frac{2}{5}$ yaitu $1 \frac{1}{5}$	2
8.	Pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{3}$ yaitu $\frac{6}{9}$	2
9.	Bentuk persen dari $\frac{5}{20}$ yaitu 25%	2
10.	Bentuk pecahan sederhana dari $\frac{75}{100}$ yaitu $\frac{3}{4}$	2
Skor maksimal		20
$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : 6/ 1
Pelajaran : Operasi Hitung Campuran
Sub Pelajaran : Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan
Pertemuan : 1
Alokasi waktu : 105 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	3.3.4. Memahami operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan
4.3 Menyelesaikan masalah yang	4.3.4. Mengidentifikasi masalah operasi penjumlahan dan pengurangan

berkaitan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	bilangan pecahan
--	------------------

C. TUJUAN

1. Siswa mampu memahami Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan
2. Siswa mampu menjelaskan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan
3. Siswa mampu menghitung/mencari Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan
4. Siswa mampu mengidentifikasi masalah Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan
5. Siswa mampu menyelesaikan masalah Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan

D. MATERI

- Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Pengamatan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/menulis 15-20 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi atau motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	<p>10 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencermati pengertian penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan. 	<p>65 menit</p>

PENJUMLAHAN PECAHAN BIASA

Untuk menjumlahkan bilangan pecahan yang memiliki penyebut sama sangatlah mudah, kalian cukup menjumlahkan angka yang ada di bagian atas atau bisa direvisi sebagai "pendulang". Perhatikan contoh penjumlahan pecahan berikut ini:

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = \frac{2}{2} = 1$$

Sedangkan untuk menjumlahkan pecahan yang tidak penyebutnya berbeda maka kalian harus menyederhanakan penyebutnya terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan bilangan pecahan tidak bisa dijumlahkan secara langsung apabila penyebutnya berbeda nilai. Perhatikan contoh berikut:

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{3}{6} + \frac{2}{6} = \frac{5}{6}$$

PENGURANGAN PECAHAN BIASA

Untuk mengurangi bilangan pecahan yang memiliki penyebut sama sangatlah mudah, kalian cukup mengurangkan angka yang ada di bagian atas atau bisa direvisi sebagai "pendulang". Perhatikan contoh pengurangan pecahan berikut ini:

$$\frac{3}{4} - \frac{1}{4} = \frac{2}{4} = \frac{1}{2}$$

Sedangkan untuk mengurangi pecahan yang penyebutnya berbeda maka kalian harus menyederhanakan penyebutnya terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan bilangan pecahan tidak bisa dikurangkan secara langsung apabila penyebutnya berbeda nilai. Perhatikan contoh berikut:

$$\frac{3}{4} - \frac{1}{3} = \frac{9}{12} - \frac{4}{12} = \frac{5}{12}$$

2. Menjelaskan cara menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan. (*Critical Thinking and Problem Formulation*)

B. Menanya

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan
2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan.
3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa. (*Communication*)

C. Menalar

1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan. (*Critical Thinking and Problem Solving, Collaboration*)
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang pengurangan dan penjumlahan

bilangan cacah dengan bimbingan guru.
(HOTS)

3. Guru memberikan membenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.
4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan.

D. Mencoba

1. Guru memberikan soal latihan pecahan biasa kepada siswa.



E. Mengkomunikasikan

1. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan..
2. Siswa menyampaikan manfaat belajar penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.

(Communication)

<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>A. Ayo Renungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam Buku Siswa. • Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran Buku Guru. <p>B. Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta berdiskusi bersama orang tua bagaimana cara menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan. • Siswa menyampaikan hasilnya kepada 	<p>15 menit</p>
--------------------------------	--	---------------------

	guru.	
	C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi	
	D. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius)	

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk kerja sesuai dengan rubrik penilaian sebagai berikut;

Butir soal;

1. $\frac{1}{2} + \frac{4}{3} = \dots$
2. $\frac{2}{3} + \frac{4}{2} = \dots$
3. $\frac{3}{8} - \frac{2}{5} = \dots$
4. $\frac{6}{4} - \frac{2}{5} = \dots$
5. $1\frac{1}{2} + \frac{4}{3} = \dots$
6. $4\frac{3}{5} - 2\frac{1}{3} = \dots$
7. $\frac{1}{2} + \frac{3}{4} - \frac{7}{8} = \dots$
8. $\frac{3}{2} - \frac{2}{4} - \frac{1}{3} = \dots$
9. $\frac{6}{8} + \frac{5}{12} = \dots$
10. $2\frac{1}{4} + \frac{6}{4} = \dots$

H. SUMBER DAN MEDIA

- a. Buku Pedoman Guru Tema 1-5 Kelas 6 dan Buku Siswa Tema 1-5 Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- b. BSE KTSP
- c. Media Ajar kelas 6 SD/MI dari SCI Media
- d. Internet

Catatan Guru

1. Masalah :

2. Ide Baru :

3. Momen Spesial :



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : 6/ 1
Pelajaran : Operasi Hitung Campuran
Sub Pelajaran : Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan
Pertemuan : 2
Alokasi waktu : 105 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	3.3.5. Memahami operasi hitung campuran perkalian dan pembagian bilangan pecahan
4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah,	4.3.5. Mengidentifikasi masalah yang melibatkan perkalian dan pembagian pecahan

pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	
--	--

C. TUJUAN

1. Siswa mampu memahami perkalian dan pembagian bilangan pecahan
2. Siswa mampu menjelaskan perkalian dan pembagian bilangan pecahan
3. Siswa mampu menghitung/mencari perkalian dan pembagian bilangan pecahan
4. Siswa mampu mengidentifikasi masalah perkalian dan pembagian bilangan pecahan
5. Siswa mampu menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian bilangan pecahan

D. MATERI

1. Perkalian dan pembagian bilangan pecahan

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Pengamatan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila 	10 menit

atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat **Nasionalisme**.

5. Pembiasaan membaca/menulis 15-20 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi atau motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan **kegiatan literasi** dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:
 - Apa yang tergambar pada sampul buku.
 - Apa judul buku
 - Kira-kira ini menceritakan tentang apa
 - Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini

Kegiatan Inti

A. Mengamati

1. Siswa mencermati pengertian perkalian dan pembagian bilangan pecahan.

65

menit



2. Guru menjelaskan cara menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian terkait dengan bilangan cacah. (**Communication**)

B. Menanya

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan
2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami tentang perkalian dan pembagian bilangan pecahan. (**Communication**)
3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa.

C. Menalar

1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang perkalian dan pembagian bilangan pecahan. **Critical Thinking and Problem Solving, Collaboration**

PERKALIAN PECAHAN CAMPURAN

Dalam sekejen yang melibatkan bilangan bulat atau pecahan campuran, kita harus mengubah bilangan bulat dan pecahan campuran tersebut ke dalam pecahan biasa.

$$a \frac{b}{c} \times d \frac{e}{f} = \left(\frac{ac + b}{c} \right) \times \left(\frac{df + e}{f} \right) \text{ dengan } d \neq 0$$

Perhatikan contoh berikut:

$$2 \frac{1}{3} \times 1 \frac{2}{5} = \frac{2 \times 3 + 1}{3} \times \frac{1 \times 5 + 2}{5} = \frac{7}{3} \times \frac{7}{5} = \frac{7 \times 7}{3 \times 5} = \frac{49}{15}$$
$$1 \frac{1}{2} \times 2 \frac{3}{4} = \frac{1 \times 2 + 1}{2} \times \frac{2 \times 4 + 3}{4} = \frac{3}{2} \times \frac{11}{4} = \frac{3 \times 11}{2 \times 4} = \frac{33}{8}$$

PECAHAN CAMPURAN BAKAR

Dalam pembagian pecahan kita juga harus memahami konsep pembagian pecahan. Untuk pecahan di atas dapat pecahan maka langkah pertama yaitu pecahan pembagi ditulis dengan terbalik di atas yaitu kebalik dari langkah tersebut. Kemudian langkah yang selanjutnya adalah hasil dibagi tersebut kali kemudian pecahan tersebut pecahan menggunakan konsep kali. Berikut ini bentuknya adalah pembagian campuran dengan bilangan bulat dan pecahan.

$$\frac{a}{b} \div \frac{c}{d} = \frac{a}{b} \times \frac{d}{c} = \frac{ad}{bc} \text{ dengan } b, d \neq 0$$

Perhatikan contoh berikut:

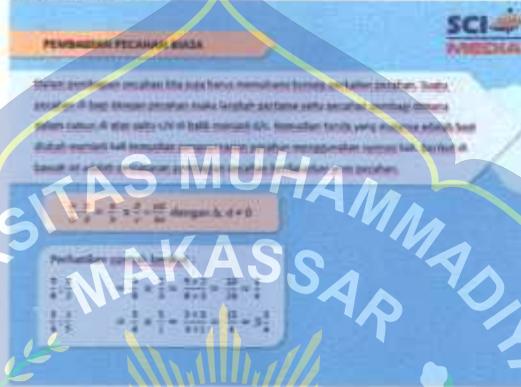
$$\frac{3}{4} \div \frac{2}{5} = \frac{3}{4} \times \frac{5}{2} = \frac{3 \times 5}{4 \times 2} = \frac{15}{8}$$
$$\frac{5}{6} \div \frac{3}{4} = \frac{5}{6} \times \frac{4}{3} = \frac{5 \times 4}{6 \times 3} = \frac{20}{18} = 1 \frac{2}{9}$$

2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang perkalian dan pembagian bilangan pecahan dengan bimbingan guru. (**HOTS**)
3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.
4. Guru menyatakan bahwa siswa telah

paham tentang perkalian dan pembagian bilangan pecahan .

D. Mencoba

1. Guru memberikan soal latihan perkalian dan pembagian bilangan pecahan kepada siswa.



2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu. **(Mandiri)**
3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergantian

E. Mengkomunikasikan

1. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temanya tentang perkalian dan pembagian bilangan pecahan.
2. Siswa menyampaikan manfaat belajar perkalian dan pembagian bilangan pecahan yang dilakauan secara lisan di depan teman dan guru. **(Communication)**

<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>A. Ayo Renungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam Buku Siswa. • Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran Buku Guru. <p>B. Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta berdiskusi bersama orang 	<p>15 menit</p>
--------------------------------	---	---------------------

	<p>tua bagaimana cara menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian bilangan pecahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyampaikan hasilnya kepada guru. <p>C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi</p> <p>D. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius)</p>	
--	---	--

F. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk kerja sesuai dengan rubrik penilaian sebagai berikut;

Butir soal;

- $$\begin{array}{r} 13 \quad 3 \\ \hline 8 \times 16 \\ \hline 3 \quad 3 \\ \hline \end{array} = \dots$$
- $$\begin{array}{r} 44 \times 28 \\ \hline 7 \quad 3 \\ \hline \end{array} = \dots$$
- $$\begin{array}{r} 12 : 2 \\ \hline 5 \quad 4 \\ \hline \end{array} = \dots$$
- $$49 : 15 = \dots$$
- $$\begin{array}{r} 10 \quad 3 \\ \hline 3 \times 7 : 2 = \dots \end{array}$$

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 2 Kelas 6 dan Buku Siswa Tema 2 Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. BSE KTSP
3. Software Pengajaran kelas 4 SD/MI dari JGC

Catatan Guru

- 1. Masalah :
- 2. Ide Baru :
- 3. Momen Spesial :

Senga, 1 November 2021

Wali Kelas 6 A,

RIJAL S. Pd
NIP. 197007232005021001

Mahasiswa

SYADISTIRA ALNAR
NIM 105401107517



LAMPIRAN B

DATA HASIL PENELITIAN

**DAFTAR HADIR SISWA
TES HASIL BELAJAR PRETEST
DAN POSTTEST**



Daftar Hadir

No	NISN	Nama	Pertemuan			
			1	2	3	4
1	0098169296	ADITYA	✓	✓	✓	✓
2	0097650889	AIYRIN ASHURA	✓	✓	✓	✓
3	0106804051	ALAN	✓	✓	✓	✓
4	0106500527	ANDI RESKI	✓	✓	✓	✓
5	0105988297	ATIKAH UMAMAH. N.F	✓	✓	✓	✓
6	0091877594	AYRA ALJAZILA	✓	✓	✓	✓
7	0095584139	AYYIDA NAFISYAH NUR	✓	✓	✓	✓
8	0107616032	DZAKY AFFAN HIDAYAT	✓	✓	✓	✓
9	0102532558	FIKRA AVRIL. N	✓	✓	✓	✓
10	0102085923	HUSNA	✓	✓	✓	✓
11	0106064419	ILFAD AL-GIFARI	✓	✓	✓	✓
12	0101926138	IRMA MUTIAH	✓	✓	✓	✓
13	0093772841	KEYLA	✓	✓	✓	✓
14	0105542841	MOCHAMMAD FAIZ M.F	✓	✓	✓	✓
15	0102141491	MUFLIH TRISDA PUTRA	✓	✓	✓	✓
16	0101069981	MUFTIHATUL HIFZIAH	✓	✓	✓	✓
17	0108010972	MUH. ALWI HALIM	✓	✓	✓	✓
18	0097903986	MUH. ARHAN	✓	✓	✓	✓
19	0107374457	MUH. FURQAN MASRI	✓	✓	✓	✓
20	0101811822	NAILAH NUR ALIFAH	✓	✓	✓	✓
21	0102974132	NEISYA MAULIKA R.	✓	✓	✓	✓
22	0105096848	NURHAUMA	✓	✓	✓	✓
23	0104340096	Nurul Ramadan	✓	✓	✓	✓
24	0099010729	PITRI	✓	✓	✓	✓
25	0083771821	RAHMAT	✓	✓	✓	✓
26	0105917670	REVANI MEY NAMIRUDDIN	✓	✓	✓	✓
27	0103635205	REZHA KHADAFI	✓	✓	✓	✓
28	0101586212	RISKY AMELIA	✓	✓	✓	✓

Senga, 3 November 2021

Wali Kelas



RIJAL, S. Pd

19700723 200502 1 001

Pretest

$$\frac{10}{20} \times 100 = 50$$

Nama : Muk - Aetiam

Kelas : VI A

Tanggal : 27 Oktober 2021

2 1. Pecahan yang senilai dengan $\frac{3}{4}$

× 2. Bentuk persen dari $\frac{25}{20}$

× 3. Bentuk pecahan sederhana dari $\frac{75}{100}$

2 4. Hasil dari $7 \times \frac{3}{4}$

2 5. Hasil dari $2 \frac{1}{3} - \frac{8}{10}$

2 6. Hasil dari $1 \frac{1}{2} - \frac{1}{3}$

2 7. Hasil dari $8 - \frac{3}{20}$

× 8. Hasil dari $\frac{3}{6} \div \frac{5}{6}$

× 9. Hasil dari $\frac{7}{25} \times \frac{3}{4}$

× 10. Hasil dari $\frac{5}{8} - (\frac{1}{4} - \frac{2}{16})$



Pretest

$$\frac{16}{20} \times 100 = 80$$

Nama: MUHAMMAD TRISDA

Kelas: XII 4

Tanggal: 22 Desember 2021

1. Berikan variabel dari persamaan
2. Bentuklah dari
3. Bentuk persamaan dari
4. Hasil dari $\frac{1}{2} \times \frac{3}{4}$
5. Hasil dari $\frac{2}{3} \times \frac{5}{7}$
6. Hasil dari $\frac{1}{2} \times \frac{3}{4} = \frac{3}{8}$
7. Hasil dari $\frac{2}{3} \times \frac{5}{7} = \frac{10}{21}$
8. Hasil dari $\frac{3}{4} - 2 = \frac{3}{4} - \frac{2}{1} = \frac{3}{4} - \frac{2 \cdot 4}{1 \cdot 4} = \frac{3}{4} - \frac{8}{4} = \frac{3-8}{4} = \frac{-5}{4}$
9. Hasil dari $\frac{12}{25} + \frac{2}{5} = \frac{12}{25} + \frac{2 \cdot 5}{5 \cdot 5} = \frac{12}{25} + \frac{10}{25} = \frac{12+10}{25} = \frac{22}{25}$
10. Hasil dari $\frac{5}{8} - (\frac{1}{4} + \frac{2}{3}) = \frac{5}{8} - (\frac{1}{4} + \frac{2}{3}) = \frac{5}{8} - (\frac{1 \cdot 3}{4 \cdot 3} + \frac{2 \cdot 4}{3 \cdot 4}) = \frac{5}{8} - (\frac{3}{12} + \frac{8}{12}) = \frac{5}{8} - \frac{11}{12} = \frac{5 \cdot 3}{8 \cdot 3} - \frac{11 \cdot 2}{12 \cdot 2} = \frac{15}{24} - \frac{22}{24} = \frac{15-22}{24} = \frac{-7}{24}$



Posttest

$$\frac{16}{20} \times 100 = 80$$

Nama : Adilya

Kelas : VI. A

Tanggal : 3 - 11 - 2021

1. Hasil dari $\frac{5}{8} \left(\frac{1}{4} - \frac{2}{3} \right) - \frac{1}{4}$

2. Hasil dari $7 \times \frac{5}{6} + 1 - \frac{8}{9}$

3. Hasil dari $2\frac{1}{4} : \frac{6}{10} - \frac{9}{12}$

4. Hasil dari $1\frac{1}{2} \div \frac{1}{2} - 1 - \frac{2}{3}$

5. Hasil dari $8\frac{4}{7} \times \frac{3}{20} - 1\frac{2}{7}$

6. Hasil dari $\frac{3}{4} + 2\frac{5}{6} - \frac{1}{3}$

7. Hasil dari $\frac{12}{25} \div \frac{2}{5} - 2\frac{2}{8}$

8. Pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{3} = \frac{6}{9}$

9. Bentuk persen dari $\frac{5}{20} = 25\%$

10. Bentuk pecahan sederhana dari $\frac{75}{100} = \frac{3}{4}$

Posttest

$$\frac{18}{20} \times 100 = \cancel{90} 90$$

Nama : Husna

Kelas : VI A

Tanggal : 3 November 2021

- 2 1. Hasil dari $\frac{5}{8} - (\frac{1}{4} \div \frac{2}{3}) \cdot \frac{1}{4}$
- 2 2. Hasil dari $7 \times \frac{5}{2} + 1\frac{1}{4} - 7\frac{1}{12}$
- x 3. Hasil dari $2\frac{1}{4} - \frac{6}{10} - 1\frac{5}{2}$
- 2 4. Hasil dari $1\frac{1}{2} + \frac{1}{2} - \frac{1}{3} - 2\frac{2}{3}$
- 2 5. Hasil dari $8\frac{4}{7} \times \frac{3}{20} - 1\frac{2}{7}$
- 2 6. Hasil dari $\frac{3}{4} \div 2\frac{5}{6} \dots \frac{2}{84}$
- 2 7. Hasil dari $\frac{12}{25} \div \frac{2}{5} + \frac{1}{5}$
- 2 8. Pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{3} \dots \frac{4}{6}$
- 2 9. Bentuk persen dari $\frac{5}{20} \dots 25\%$
- 2 10. Bentuk pecahan sederhana dari $\frac{75}{100} \dots \frac{3}{4}$

LAMPIRA C

Data Hasil Penelitian

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**

Hasil uji hipotesis

**Hasil SPSS Deskriptif Statistika dan
Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest**

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



Daftar Nilai Hasil Belajar Pretest Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21
Tadette

No.	Nama	Nilai
1	ADITYA	55
2	AIYRIN ASHURA	70
3	ALAN	60
4	ANDI RESKI	55
5	ATIKAH UMAMAH N.F	75
6	AYRA ALJAZILA	70
7	AYYIDA NAFISYAH NUR	75
8	DZAKY AFFAN HIDAYAT	50
9	FIKRA AVRIL N	55
10	HUSNA	70
11	ILFAD AL-GIFARI	50
12	IRMA MUTIAH	55
13	KEYLA	60
14	MOCHAMMAD FAIZ M.F	55
15	MUFLIH TRISDA PUTRA	80
16	MUFTIHA TUL HIFZIAH	65
17	MUH. ALWI HALIM	65
18	MUH. ARHAN	50
19	MUH. FURQAN MASRI	65
20	NAILAH NUR ALIFAH	70
21	NEISYA MAULIKAR	60
22	NURHALIMA	55
23	Nurul Ramadani	60
24	PITRI	60
25	RAHMAT	85
26	REVANI MEY NAMIRUDDIN	70
27	REZHA KHADAFI	75
28	RISKY AMELIA	50

a. Siswa yang tuntas = $\frac{\text{Banyak siswa yang memperoleh } \leq 65}{\text{Banyak Seluruh siswa}} \times 100$

$$= \frac{13}{28} \times 100$$

$$= 46,42 \% \text{ berada pada kategori rendah}$$

b. Siswa yang tidak tuntas = $\frac{\text{Banyak siswa yang memperoleh } > 65}{\text{Banyak Seluruh Siswa}} \times 100$

$$= \frac{15}{28} \times 100$$

$$= 53,5 \%$$

**DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR POSTTEST MATEMATIKA KELAS
VI SD NEGERI 21 TADDETTE**

No.	Nama	Nilai
1	ADITYA	85
2	AIYRIN ASHURA	90
3	ALAN	80
4	ANDI RESKI	85
5	ATIKAH UMAMAH N.F	100
6	AYRA ALJAZILA	90
7	AYYIDA NAFISYAH NUR	95
8	DZAKY AFFAN HIDAYAT	70
9	FIKRA AYRIL N	85
10	HUSNA	90
11	ILEAD AL-GIFARI	80
12	IRMA MUTIAH	85
13	KEYLA	80
14	MOCHAMMAD FAIZ.M.F	90
15	MUFLIH TRISDA PUTRA	100
16	MUFTIHATUL HIFZIAH	90
17	MUH. ALWI HALIM	95
18	MUH. ARHAN	80
19	MUH. FURQAN MASRI	85
20	NAILAH NUR ALIFAH	90
21	NEISYA MAULIKA.R	80
22	NURHALIMA	85
23	Nurul Ramadan	80
24	PITRI	85
25	RAHMAT	100
26	REVANI MEY NAMIRUDDIN	90
27	REZHA KHADAFI	95
28	RISKY AMELIA	70

a. Siswa yang tuntas = $\frac{\text{Banyak siswa yang memperoleh skor } \leq 65}{\text{Banyak seluruh siswa}} \times 100$

$$= \frac{28}{28} \times 100$$

$$= 100\% \text{ berada pada kategori tinggi}$$

b. Siswa yang tidak tuntas = $\frac{\text{Banyak siswa yang memperoleh skor } < 65}{\text{banyak seluruh siswa}} \times 100$

$$= \frac{0}{28} \times 100$$

$$= 0\% \text{ Berada pada kategori rendah}$$

A. Analisis Statistik Deskriptif

pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	4	14.3	14.3	14.3
	55.00	6	21.4	21.4	35.7
	60.00	5	17.9	17.9	53.6
	65.00	3	10.7	10.7	64.3
	70.00	5	17.9	17.9	82.1
	75.00	3	10.7	10.7	92.9
	80.00	1	3.6	3.6	96.4
	85.00	1	3.6	3.6	100.0
Total		28	100.0	100.0	

posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70.00	2	7.1	7.1	7.1
	80.00	6	21.4	21.4	28.6
	85.00	7	25.0	25.0	53.6
	90.00	7	25.0	25.0	78.6
	95.00	3	10.7	10.7	89.3
	100.00	3	10.7	10.7	100.0
Total		28	100.0	100.0	

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
pretest	28	35.00	50.00	85.00	1765.00	63.0357	9.75053	95.073
posttest	28	30.00	70.00	100.00	2430.00	86.7857	7.84270	61.508
Valid N (listwise)	28							

B. Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.158	28	.072	.936	28	.086
posttest	.127	28	.200*	.939	28	.106

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest - pretest	23.75000	5.20416	.98349	21.73204	25.76796	24.149	27	.000

No.	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d = X2-X1	d ²
1	55	85	30	900
2	70	90	20	400
3	60	80	20	400
4	55	85	30	900
5	75	100	25	625
6	70	90	20	400
7	75	95	20	400
8	50	70	20	400
9	55	85	30	900
10	70	90	20	400
11	50	80	30	900
12	55	85	30	900
13	60	80	20	400

14	55	90	35	1225
15	80	100	20	400
16	65	90	25	625
17	65	95	30	900
18	50	80	30	900
19	65	85	20	400
20	70	90	20	400
21	60	80	20	400
22	55	85	30	900
23	60	80	20	400
24	60	85	25	625
25	85	100	15	225
26	70	90	20	400
27	75	95	20	400
28	50	70	20	400
Jumlah	1765	2430	665	16525

Langkah-langkah yang digunakan dalam pengujian hipotesis ini sebagai berikut :

- a. Mencari nilai "Md" dengan rumus

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{665}{28}$$

$$= 23,75$$

- b. Mencari nilai " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 16525 - \frac{(665)^2}{28}$$

$$= 16525 - 15.793,75$$

$$\sum X^2d = 731,25$$

- c. Menentukan nilai t_{Hitung} menggunakan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{23,75}{\sqrt{\frac{731,25}{756}}}$$

$$= \frac{23,75}{\sqrt{0,96726}}$$

$$= \frac{23,75}{0,98349}$$

$$= 24,149$$



LAMPIRAN D



JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

PENSYURATAN

DOKUMENTASI



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Al-Muhtidin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 E-mail: lp3m@umh.ac.id



Nomor : 4813/05/C.4-VIII/X/40/2021
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

17 Rabiul awal 1443 H
23 October 2021 M

Kepada Yth,
Bapak / Ibu Bupati Luwu
Cq. Ka. Badan Kesbang, Politik & Linmas
di-

Luwu

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 7353/FKIP/A.4-PI/X/1443/2021 tanggal 22 Oktober 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : AYUDISTIRA ALNAR
No. Stambuk : 10540 1107517
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul

"Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 6 SDN 21 Taddette"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 27 Oktober 2021 s/d 27 Desember 2022.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NPM 101 7716



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Ayukisno Anar NIM : 10540. 1107517
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VI SDN 21 TADDETTE

Tanggal Ujian Proposal : 28 Sep 2021
 Tanggal Pelaksanaan Penelitian : 27 Oktober 2021

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1	27 Oktober 2021	Pembelian Soal tes	<i>[Signature]</i>
2	30 Oktober 2021	Pemberian Materi	<i>[Signature]</i>
3	1 November 2021	Pemberian Materi	<i>[Signature]</i>
4	3 November 2021	Pembelian Soal tes	<i>[Signature]</i>

Makassar, 3 Oktober 2021

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD,
[Signature]
 Alimudin, S.Pd., M.Pd.
 NBM.1148913

KEPIMPINAN KEPERAWATAN Sekolah,
 SDN 21 TADDETTE
[Signature]
 NIP. 196005 197002 1002



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 21 Taddetta.

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama Mahasiswa : Ayudistira Alhar

Nim : 105401107517

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 22 Desember 2021

Ditetujui oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Andi Husniati, S.Pd., M. Pd


Kristiawati, S.Pd., M.pd

Diketahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM : 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Siran Alauddin No. 259 Makassar

Telp : 0411-860877860132 (Fax)

Email : kip@ummmah.ac.id

Web : www.kip.ummmah.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : **Ayudistira Alfar**
 NIM : **105401107517**
 Jurusan : **SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN 21 Taddette**
 Pembimbing : **1. Dr. Andi Husninti, S.Pd., M.Pd.**
2. Kristiawati, S.Pd., M.Pd.

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	13/12/2021	Isi dan tulis 20 kupa kea pas kupa bon buat lesif kupa & kuba se pagnu - luyupi abe baya	
	18/12/2021	Harit se pambes lele kenderi ada yg pake 5 pambes pda tabel ya	
	20/12/2021	all/simp vpa pelajari bus 2 un slup sig	

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Proposal jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 11 Desember 2021

Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.239 Makassar
Telp : 0411-460337/60132 (Fax)
Email : ikp@uimmba.ac.id
Web : www.ikp.uimmba.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ayudistira Alnar
NIM : 105401107517
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN 21 Taddette
Pembimbing : 1. Dr. Andi Huzniati, S.Pd., M.Pd.
2. Kristiawati, S.Pd., M.Pd.

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Senin/20-12-2021	- perbaiki Abstrak - perbaiki bab iv - perbaiki setiap paragraf	
2.	Kamis/23-12-2021	- perbaiki abstrak lampiran - perbaiki pendeskripsian pada bab iv - tambahkan penelitian terdahulu pada pembahasan	
3.	Kamis/6-1-2022	AC (pelajari isi skripsi)	

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti Proposal jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 11 Desember 2021

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Alicen Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No 259 Makassar 90222 Tlp. (0412) 866972, 882393, Fax (0412) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Ayudistira Alnar
NIM : 105401107517
Program Studi : Pendidikan Citra Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9%	10 %
2	Bab 2	25%	25 %
3	Bab 3	10%	10 %
4	Bab 4	10%	10 %
5	Bab 5	0%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang dilakukan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepetuhnya.

Makassar, 26 Desember 2021
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Hursyah, S.Hum, M.P.
NBM. 964 591

Dokumentasi Foto





RIWAYAT HIDUP



Ayudistira Alnar lahir pada tanggal 25 Desember 2000 di Sinjai Desa Lembang Lohe Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai anak kedua dari dua bersudara buah kasih dari pasangan Ayahanda Rijal, S.Pd dengan Ibunda Syamsinar, S.Pd.

Penulis memulai pendidikannya pada tahun 2005 di SD Negeri 21 Taddette dan selesai pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan sekolah di SMP Negeri 3 Belopa dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 1 Belopa dan lulus pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang Perguruan Tinggi di Universitas Muhammadiyah Makassar dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.