

**PENERAPAN MEDIA KAHOOT BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERKALIAN
DAN PEMBAGIAN KELAS 3 MI MARINJUNG**

RISMAWATI

PGSD FKIF UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUKABUMI (UMMI)

risma.abyan88@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding of multiplication and division concepts in third-grade elementary school/madrasah classrooms by utilizing gamification-based Kahoot media. The researcher employed Classroom Action Research (CAR), which emphasizes detailed investigation at each stage. The subjects of this study were 23 third-grade students at MI Marinjung. Data were collected through pre-test and post-test scores, student and teacher observations, as well as documentation. The test results indicated that during the pre-cycle stage, the percentage of students meeting the Minimum Mastery Criterion (KKM) was 34.34%. In cycle 1, following the treatment, the mastery percentage increased to 56.52%. By cycle 2, the percentage of students reaching the KKM rose significantly to 82.60%. Furthermore, the student observation scores improved from 77.48% in cycle 1 to 88.48% in cycle 2. Consequently, it can be concluded that the use of gamification-based Kahoot media can enhance students' understanding in learning multiplication and division.

Keywords: Kahoot, gamification, multiplication, division, Classroom Action Research (CAR).

ABSTRAK

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian dikelas 3 sekolah dasar atau madrasah dengan menggunakan media Kahoot berbasis Gamifikasi. Peneliti menggunakan Metode PTK yang menekan penelitian pada tiap tahapan. Subjek penelitian yaitu 23 siswa – siswi kelas 3 MI Marinjung. Data yang dikumpulkan melalui hasil nilai pre test – post test, observasi siswa dan guru serta dokumentasi. Hasil penelitian dalam bentuk test menunjukkan pada tahap prasiklus tingkat persentase keberhasilan ketercapaian KKM sebesar 34, 78 % siswa mencapai KKM. Pada tahap siklus 1 setelah treatment tingkat persentase keberhasilan ketercapaian KKM sebesar 56, 52% siswa mencapai KKM. Pada tahap siklus 2 tingkat persentase keberhasilan ketercapaian KKM sebesar 82,60, 78 % siswa mencapai KKM. Hasil observasi siswa pada siklus 1 sebesar 77,48 dan pada siklus 2 sebesar 88,48%. Oleh karena itu penggunaan media Kahoot berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran perkalian dan pembagian.

Kata kunci : Kahoot, gamifikasi, perkalian, pembagian dan PTK

A. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu cabang pendidikan yang sangat penting bagi manusia. Hal ini dikatakan oleh Ilmuwan Inggris Roger Bacon “ matematika adalah gerbang dan kunci ilmu pengetahuan (Kowiyah, 2017) segala bentuk bidang akan berangkat dari ilmu matematika. Dengan mempelajari matematika memudahkan kita untuk mempelajari ilmu – ilmu lainnya, selain itu matematika juga sangat penting karena berhubungan dengan pengaplikasian dalam kehidupan sehari – hari. Matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi alat untuk mempelajari ilmu lainnya. Matematika bagi siswa SD sangat berguna untuk kepentingan hidup di lingkungan dan untuk mempelajari ilmu - ilmu pada tahap selanjutnya(Kowiyah,2017). Matematika adalah ilmu yang berkembang pesat baik dari segi materi dan penerapannya, hampir seluruh aktifitas manusia membutuhkan matematika(Kurniawan: 2023)

Keadaan ini tentu menjadi permasalahan apabila peserta didik belum memahami konsep dasar matematika terutama perkalian dan

pembagian. Setelah saya melakukan observasi kelas yang didapat selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kelas tiga masih belum memahami perkalian dan pembagian . Tentu hal ini menjadi dasar masalah bagi siswa dikemudian hari. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap pelajaran perkalian adalah pelajaran sulit untuk dipahami. Selain itu juga media dan metode yang kurang menarik membuat siswa cepat bosan dalam pembelajaran .

Media kahoot berbasis gamifikasi dipilih karena media ini menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang berisi tantangan misi, pencapaian level, leaderboard, podium keberhasilan serta adanya reward harta karun disetiap akhir level yang dilalui. Gamifikasi memiliki tiga konsep dasar permainan yaitu tujuan kegiatan, mekanisme reward, dan pelacakan perkembangan (Glover, 2013). Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang didalamnya terdapat soal – soal pelajaran dalam bentuk permainan dan tampilan . Terdapat leaderboard, podium kemenangan dan reward, sehingga siswa harus benar – benar fokus dalam pembelajaran. *Kahoot*

memiliki keunggulan (1) soal – soal yang disajikan dalam Kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas, sehingga melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dan (2) jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang ditampilkan. (Wigati ,2019).

Berdasarkan hal tersebut diatas penelitian ini difokuskan untuk memahami penerapan media *kahoot* berbasis *gamifikasi* dalam pembelajaran perkalian dan pembagian pada siswa kelas tiga di MI Marinjung dan untuk mengetahui penerapan media *kahoot* berbasis *gamifikasi* dapat meningkatkan pemahaman perkalian dan pembagian siswa kelas tiga di sekolah dasar secara signifikan.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian bagi siswa kelas 3 . Penelitian ini mendeskripsikan proses perencanaan dan pelaksanaan

penilaian, menjelaskan pemanfaatan media kahoot berbasis gamifikasi sebagai media untuk mencapai pemahaman siswa dalam belajar, dan untuk mengetahui penerapan media *kahoot* berbasis *gamifikasi* dapat meningkatkan pemahaman perkalian dan pembagian siswa kelas tiga di sekolah dasar secara signifikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pembelajaran perkalian dan pembagian sekaligus menjadi acuan bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan media konkret sebagai bagian integral dari pembelajaran matematika. Gamifikasi dapat dilakukan secara efektif dalam berbagai disiplin ilmu (Ristiana , 2021)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis & McTaggart. Metode ini terdiri dari siklus – siklus berkelanjutan dengan empat tahapan dtisetiap siklusnya. Model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Taggart tampak masih begitu dekat dengan model Lewin. Karena didalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat komponen seperti yang hanya dilaksanakan oleh Lewin yaitu

meliputi : 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, 4) refleksi (Mu'alimin, 2014)

Penelitian ini berlangsung dikelas 3 MI Marinjung, alamat Kp. Marinjung Hilir RT 03 RW 03, Desa Karangpapak, Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang tiap siklusnya membutuhkan satu kali pertemuan. Proses penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua kali dalam satu bulan, Siklus pertama dilakukan pada minggu pertama bulan April dan siklus kedua dilaksanakan pada minggu ke 2 bulan April. Siklus pertama membahas tentang perkalian dan siklus ke dua membahas tentang pembagian.

Proses penelitian dimulai dengan menemukan permasalahan pembelajaran matematika terutama perkalian dan pembagian. Peneliti menemukan solusi Media *kahoot* berbasis *gamifikasi* sebagai solusi yang dipilih karena dapat menarik antusiasme, fokus, dan motivasi siswa yang dapat menunjang pemahaman kognitif siswa secara signifikan. Media ini juga sesuai dengan perkembangan zaman. Kemudian peneliti menyiapkan perencanaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan pre test , post test dan observasi. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam melaksanakan penelitian (Sugiyono, 2019). Pre test dan post test yang dilaksanakan yaitu berupa soal – soal terdiri dari 10 soal isian yang terdiri dari tiga soal ingatan, tiga soal pemahaman dan empat soal pengaplikasian. Observasi siswa dilaksanakan pada 2 siklus dengan 9 point pernyataan yang digunakan dalam penilaian pembelajaran dengan media *kahoot* berbasis *gamifikasi*. Observasi guru dilakukan oleh peneliti dengan bantuan observer menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 20 point pernyataan yang diobservasi oleh teman sejawat peneliti. Dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data berupa buku nilai , raport, digunakan untuk mendukung data hasil penelitian

Analisis ini bertujuan untuk memaknai proses dan hasil tindakan perbaikan yang dilakukan dikelas. Kekurangan dan kelebihan dari media Kahoot ini dan menganalisis persentase kenaikan indikator belajar siswa meningkat secara signifikan atau tidak. Indikator keberhasilan test

yaitu 80%, Indikator keberhasilan observasi siswa yaitu 85% dan observasi guru yaitu 85 %. Kriteria ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0% - 100%.(Direktorat tenaga Pendidikan:2008) Berdasarkan tolok ukur itu dapat diputuskan cukup satu siklus atau masuk siklus selanjutnya. Perhitungan rata-rata (mean) : untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa. Perhitungan persentase : untuk melihat proporsi siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). (Agustin dkk., 2024). Analisis komparatif : membandingkan hasil kuantitatif antara kondisi awal (prasiklus), siklus I, siklus II, untuk menunjukkan adanya peningkatan atau perbaikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan.

- Hasil penelitian

Penelitian ini diterapkan pada kelas 3 MI Marunjung di wilayah Cisolok , kab. Sukabumi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang tiap siklusnya membutuhkan satu kali pertemuan. Proses penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua kali dalam satu bulan, Siklus pertama

dilakukan pada minggu pertama bulan April dan siklus kedua dilaksanakan pada minggu ke 2 bulan April. Siklus pertama membahas tentang perkalian dan siklus ke dua membahas tentang pembagian. Salah satu dasar penting matematika dasar adalah aritmatika. Aritmatika adalah pengkajian bilangan bulat positif melalui operasi hitung penjumlahan, pengurangan , perkalian dan pembagian serta manfaat hasilnya dalam kehidupan sehari hari (Kurniawan,2023).

1. Perencanaan

Peneliti menyiapkan modul ajar ,soal – soal materi perkalian dan pembagian.

2. Tindakan Penelitian

Penelitian dimulai dari mempersiapkan dalam pembelajaran dimulai dari kegiatan awal , kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada akhir pembelajaran inti, peneliti melaksanakan test pada akhir pembelajaran dengan memberikan 10 soal isian. Dari hasil test tersebut diperoleh data sebagai berikut:

Table 1 Penyebaran hasil nilai pra siklus

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	≥ 70	8	34,78
2	≤ 70	15	65,22
Total		23	100

Berdasarkan dari data hasil belajar siswa kelas 3 sebelum melakukan tindakan, dari jumlah 23 siswa dengan metode pembelajaran konvensional setor hapalan dan ceramah, terdapat 8 siswa dengan persentase 34,78 % memiliki nilai lebih atau sama dengan KKM dan sebanyak 15 siswa dengan persentase 65,22 % memiliki nilai dibawah KKM.

3. Refleksi

Diperlukan media pembelajaran yang atraktif dan menarik sehingga pembelajaran dapat menarik fokus dan semangat siswa dalam memahami materi ajar perkalian dan pembagian.

Pada siklus 1, Materi pembelajaran adalah adalah perkalian. Pada tahap mulai dilakukan treatment dengan menggunakan media *Kahoot* berbasis *Gamifikasi*.

1. Perencanaan.

Peneliti menyiapkan instrument – instrument penelitian seperti soal – soal pretest dan post test, lembar observasi siswa dan guru, modul ajar dan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Berikut hasil post test setelah dilakukan tindakan dengan

menggunakan media kahoot berbasis gamifikasi.

2. Tindakan

Penelitian dimulai dari mempersiapkan dalam pembelajaran dimulai dari mempersiapkan media kahoot pada server laptop utama (peneliti), infokus terpasang dengan baik serta handphone anak siap digunakan. Peneliti mengenalkan cara penggunaan media kahoot kepada siswa dengan simulasi percobaan. Peneliti melakukan uji coba pada siswa memberikan soal – soal perkalian dalam bentuk permainan dengan menggunakan media kahoot. Memberikan soal – soal kepada siswa di akhir pembelajaran

Pada akhir pembelajaran inti, peneliti melaksanakan test pada akhir pembelajaran dengan memberikan 10 soal isian. Dari hasil test tersebut diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Persentase hasil nilai test siklus 1

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	≥ 70	13	56,52
2	≤ 70	10	43,48
Total		23	100

Setelah dilakukan treatment pada pembelajaran Sebanyak 23 siswa melakukan pembelajaran perkalian dengan media kahoot

berbasis gamifikasi, terdapat 13 siswa dengan persentase 56,52 % memiliki nilai lebih atau sama dengan KKM dan sebanyak 10 siswa dengan persentase 43,48 % memiliki nilai dibawah KKM.

Table 3. Hasil observasi siswa dan guru siklus 1

No	Observasi	Persentase
1	Hasil Observasi siswa	77,48 %
2	Hasil Observasi guru	84%

Hasil penelitian siklus 1, setelah melakukan tindakan menyebutkan bahwa penerapan media *kahoot* berbasis *gamifikasi* pada pembelajaran perkalian kelas 3 dinyatakan belum berhasil. Hal itu didukung dengan data nilai posttest individual siswa yang persentasenya sebesar 56,52 % masih belum mencapai target indikator keberhasilan sebesar 80% mencapai atau lebih dari KKM. Data observasi siswa dalam penggunaan media *kahoot* berbasis gamifikasi sebesar 77, 48 % masih kurang dari indikator keberhasilan observasi siswa sebesar 85% dalam kegiatan pembelajaran. Data terakhir menyebutkan bahwa hasil penilaian terhadap peneliti

sebesar 84% masih belum melebihi indikator pencapaian dari instrumen observasi guru sebesar 85%. Dari penjelasan diatas terdapat peningkatan persentase mengalami kenaikan meskipun belum signifikan .Peningkatan hasil penelitian sebesar 21,74 %. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kognitif pengetahuan kearah yang lebih baik. Dengan proses belajar siswa dapat mendapat sesuatu yang berharga dan penting dalam diri peserta didik yang mendorong perubahan kearah yang lebih baik(Majid :2025).

3. Refleksi

- Perhatikan jaringan internet supaya tidak ada kendala dalam pembelajaran
- Meminta siswa berhati – hati dalam menyentuh icon – icon gambar di Handphone supaya tidak keluar dari aplikasi kahoot.

Dari hasil penelitian siklus 1 peneliti harus melanjutkan penelitian penerapan media *kahoot* berbasis *gamifikasi* ke siklus ke 2.

Materi ajar pada siklus ke 2 berupa pembagian.

1. Perencanaan

Peneliti menyiapkan, instrument – instrument penelitian seperti soal – soal test pembagian,

lembar observasi guru dan siswa, modul ajar dan aplikasi kahoot . Dalam penelitian tindakan kelas, instrumen-instrumen ini berfungsi untuk memperoleh wawasan yang akurat dan relevan mengenai proses pembelajaran di kelas (Saadi, 2025).

2. Tindakan

Penelitian dimulai dari mempersiapkan dalam pembelajaran dimulai dari mempersiapkan siswa .Peneliti memastikan media Kahoot berbasis gamifikasi dan Handphone siswa siap digunakan. peneliti mengingat cara masuk aplikasi dan membantu siswa dalam memasukan pasword kahoot. Peneliti melakukan uji coba pada siswa memberikan soal – soal pembagian dalam bentuk permainan dengan menggunakan media kahoot.Memberikan soal – soal kepada siswa di akhir pembelajaran

Setelah melaksanakan tindakan, peneliti melaksanakan test pada akhir pembelajaran dengan memberikan 10 soal isian. Soal test berupa soal – soal pembagian. Yang berisi ingatan , pemahaman dan pengaplikasian. Pemahaman kognitif menurut Taksonomi Bloom (revisi) adalah kemampuan mental yang terstruktur secara hierarkis, mengukur tingkat berpikir dari rendah ke tinggi

(C1C6). (Anderson, W. 2010. Terjemahan Agung Prihantoro. 2015.)

Berikut data hasil test setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media kahoot berbasis gamifikasi pada siklus 2

Table 4 Penyebaran hasil nilai siswa siklus 2

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	≥ 70	19	82,60
2	≤ 70	4	17,40
Total		23	100

Setelah dilakukan treatment pada pembelajaran Sebanyak 23 siswa melakukan pembelajaran perkalian dengan media kahoot berbasis gamifikasi, terdapat 19 siswa dengan persentase 82,60 % memiliki nilai lebih atau sama dengan KKM dan sebanyak 4 siswa dengan persentase 17,40 % memiliki nilai dibawah KKM.

Tabel 5. Hasil observasi siswa dan guru siklus 2

No	Observasi	Persentase
1	Hasil Observasi siswa	88,48%
2	Hasil Observasi guru	93 %

Berdasarkan hasil penelitian siklus 2, hasil tindakan menyebutkan bahwa penerapan media *kahoot* berbasis *gamifikasi* pada pembelajaran perkalian kelas 3 dinyatakan berhasil. Hal itu didukung

dengan data nilai posttest individual siswa yang persentasenya sebesar 82,60% mencapai lebih dari KKM. Hal ini setara dengan 19 siswa berhasil melewati KKM. Hal tersebut telah melebihi target indikator pencapaian sebesar 80% rata - rata KKM. Data observasi siswa dalam penggunaan media kahoot berbasis gamifikasi sebesar 88,48 % melebihi dari indikator ketecapaian observasi siswa sebesar 85% dalam kegiatan pembelajaran. Data terakhir menyebutkan bahwa hasil penilaian terhadap peneliti sebesar 93% telah melebihi indikator pencapaian dari instrumen observasi guru sebesar 85%. Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono:2019). Maka dari itu peneliti menyatakan penelitian penerapan media *kahoot* berbasis *gamifikasi* ke siklus ke 2 berhenti pada siklus ini. Media kahoot berbasis gamifikasi sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, fokus, siswa lebih antusias. Suasana kelas menjadi lebih aktif. Tidak ada lagi pembelajaran matematika yang menakutkan dan

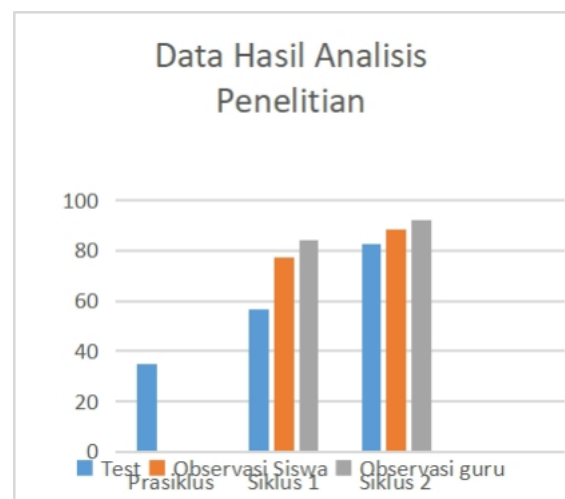
membosankan. Hal tersebut dikarenakan di dalam gamifikasi, pengguna dilibatkan secara langsung dalam proses memecahkan masalah (Khaleel dkk, 2016).

3. Refleksi

Pada tiap tahapan pembelajaran terdapat peningkatan pemahaman, sehingga dapat disimpulkan bahwa media kahoot berbasis gamifikasi ini efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran perkalian dan pembagian siswa kelas 3.

- Pembahasan

Berikut peneliti cantumkan data grafik perbandingan hasil penelitian pada setiap siklusnya.



Grafik 1 Peningkatan Indikator Keberhasilan dalam Penelitian

Dari grafik data diatas terlihat ada peningkatan indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran perkalian dan pembagian dengan menerapkan media kahoot berbasis gamifikasi. Penerapan media kahoot berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa hal itu dibuktikan dengan adanya perbandingan kearah yang lebih baik pada tiap siklusnya. Aspek kognitif, indikator pemahaman meliputi dapat menjelaskan, dapat menerapkan dalam kehidupan nyata (wangi ,2022) Pembelajaran adalah suatu usaha untuk Menyampaikan informasi supaya dapat dipahami dengan menggunakan strategi, ,media, pendekatan – pendekatan dan assesmen untuk mencapai target yang diinginkan. Pembelajaran melibatkan berbagai unsur sebagaimana dijelaskan Suparman (2012:11). Pada prasiklus 34,78%, siklus 1 nilai test mencapai 56,52 % sehingga peningkatan indikator pemahaman siswa mencapai 21, 74 %. Pada siklus 2 nilai tes mencapai 82,60 %. Peningkatan indikator keberhasilan meningkat dari sebelumnya sebesar 26,08 %. Media gamifikasi dipilih karena mampu

meningkatkan fokus, semangat, motivasi dan minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran perkalian dan pembagian menjadi menyenangkan *Gamifikasi* memiliki empat dasar komponen permainan, yakni aturan gamifikasi, umpan balik (*leaderboards*), hadiah, medali, tujuan, dan tantangan (Wangi:2022). Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media kahoot. *Kahoot* memiliki keunggulan (1) soal – soal yang disajikan dalam Kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas, sehingga melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dan (2) jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang ditampilkan. (Wigati :2019).

. Pada nilai observasi siswa juga mengalami peningkatan indikator keberhasilan. Pada siklus 1 nilai observasi siswa sebesar 77, 48 %, kemudian pada siklus 2 nilai observasi siswa sebesar 88, 48 %. Observasi siswa mengalami peningkatan indikator keberhasilan sebesar 11%. Pada observasi guru terdapat kenaikan indikator keberhasilan

sebesar 9 %. Penelitian dengan media kahoot ini dikatakan berhasil karena mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Kriteria keberhasilan adalah patokan ukuran tingkat pencapaian prestasi belajar yang mengacu pada kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan yang mencirikan penguasaan konsep atau ketrampilan yang dapat diamati dan diukur(Direktorat tenaga Pendidikan:2008)

D. Kesimpulan

Berdasar analisis data pada pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa. Terdapat peningkatan pemahaman siswa dengan menerapkan media *kahoot* berbasis *gamifikasi* terhadap pembelajaran matematika di tiap siklusnya. Prasiklus pembelajaran belum melaksanakan tindakan atau treatment indikator keberhasilan rendah hanya sebesar 34,78 % setara dengan 8 siswa yang mencapai target KKM. Selah dilakukan treatment pada siklus 1 mulai ada peningkatan indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika yaitu sebesar 56,52% atau setara 13 siswa mencapai atau lebih dari target

KKM. Pada siklus ini mengalami peningkatan sebesar 21,74 %. Pada siklus 2 diperoleh data 82,60 % atau setara 19 siswa yang mencapai target KKM. Pada siklus ini mengalami peningkatan sebesar 26,08 %.

Analisis data observasi siswa pada siklus 1 diperoleh nilai sebesar 77, 48% dan Pada siklus 2 jumlah nilai dari observasi siswa mencapai 88,46% Terdapat peningkatan sebesar 11 % pada observasi siswa . Observasi terhadap peneliti pada siklus 1 diperoleh data sebesar 84 % . Pada siklus 2 observasi terhadap peneliti mencapai 93 %. Terdapat peningkatan sebesar 9 % terhadap observasi peneliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media kahoot berbasis gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian lebih efektif dilakukan dikelas 3 MI Marinjung.

Media kahoot berbasis gamifikasi ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran dan materi ajar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Majid. Abdul. 2025. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Agustin, S., Anam, F., & Fitriyah, E. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Sistem Gerak Kelas 6 SDN Pakis V Surabaya. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 70–76.
- Anderson, W., Lorin dan Krathwohl, R., David. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen*. Terjemahan oleh Agung Prihantoro. 2015. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Direktorat Tenaga pendidikan. 2008. *Kriteria dan Indikator keberhasilan Hasil Belajar*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional (<https://teguhsasmitosdp1.wordpress.com/>)
- Suparman.M.Atwi. 2012. *Desain Instruksional Modern, Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan* Jakarta: Erlangga.
- Glover, I. 2013. Play as you learn: *gamification as a technique for motivating learners*. In EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology (pp. 1999–2008).
- Khaleel, F.L. dkk. (2016). Gamification Elements for Learning Applications. *Internasional Journal on Advanced Science, Engineering, and Information Technology*, 6(6), 868- 874.
- Kowiyah. Muyanti, I. Aliani, F. 2017. *Konsep matematika Dasar Sekolah Dasar*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Kurniawan, H. Vandan, W. Widiyanti, T. 2023. *Buku Referensi Matematika Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing.
- Ristiana. M.G and J. A. Dahlan, "Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Mat. Inov.*, vol. 4, no. 1, pp. 127–136, 2021, doi: 10.22460/jpmi.v4i1.127-136.
- Mua'limin. 2014. "Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek " . Pasuruan: Gending Pustaka
- Saadi, A. (2025). Pengumpulan Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90–108.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wangi,S.BN. Chandra E,N. A,ZA.
A,L,L,. 2022. *Pembelajaran
Daring Berbasis Gamifikasi.*
Delsemedia.

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media
Game Kahoot untuk
Meningkatkan Hasil dan
MinatBelajar Matematika.
*AKSIOMA: Jurnal Program
Studi Pendidikan Matematika,*
8(3), 457464