

## IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *KAHOOT!* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 14 DENPASAR

Grace Margareth Stevany Sinurat<sup>1</sup>, Putu Ledyari Noviyanti<sup>2</sup>

Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: ledyarinoviyanti@unmas.ac.id<sup>28</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peningkatan minat belajar matematika siswa melalui penerapan model PBL berbantuan *Kahoot!*. Studi ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan selama dua siklus pelaksanaan. Data didapat dari hasil observasi, angket minat belajar, dan tes hasil *kahoot* siswa setelah penerapan model PBL berbantuan *Kahoot!*. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model PBL berbantuan *Kahoot!*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase skor angket minat belajar siswa meningkat dari 49% pada pra-siklus menjadi 69% pada siklus I dan terus meningkat hingga 82% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yang ditunjukkan dengan bertambahnya persentase ketuntasan dari 60% pada siklus I menjadi 87.5% pada siklus II, serta adanya kenaikan pada rata-rata skor tes akhir. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbantuan *Kahoot!* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Ini karena suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *Kahoot*, Minat Belajar, *Problem Based Learning*

### Abstract

The purpose of this study was to identify the increase in students' interest in learning mathematics through the implementation of the *Kahoot!* assisted PBL model. This study is included in the category of classroom action research, which was carried out for two cycles of implementation. Data were obtained from the results of observations, learning interest questionnaires, and student *kahoot* result tests after the implementation of the *Kahoot!* assisted PBL model. Based on the results of the study, an increase in student interest in learning was found after the implementation of the *Kahoot!* assisted PBL model. The results showed that the percentage of student interest questionnaire scores increased from 49% in the pre-cycle to 69% in cycle I and continued to increase to 82% in cycle II. In addition, student learning outcomes also increased, as indicated by the increase in the percentage of completion from 60% in cycle I to 87.5% in cycle II, as well as an increase in the average final test score. It can be concluded that the implementation of the *Kahoot!*-assisted PBL model can increase students' interest in learning. This is because the learning atmosphere becomes more interactive, fun, and competitive, which encourages students to actively participate in the learning process.

**Keywords:** *Kahoot*, Learning Interest, *Problem Based Learning*

## 1. PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu bidang pendidikan yang sangat penting. Perkembangan matematika yang cepat, baik dari segi teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, menjadi bagian nyata dalam pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, penguatan kemampuan siswa dalam bidang matematika menjadi kunci keberhasilan mereka untuk mampu beradaptasi dalam era teknologi informasi. Masalah yang dihadapi saat ini adalah matematika masih dianggap sebagai bidang studi yang kompleks oleh banyak siswa, sehingga minat mereka untuk mempelajarinya cenderung rendah. Metode lama masih menjadi pegangan utama guru dalam cara mengajar yaitu

dengan metode ceramah sementara siswa hanya berperan pasif dengan duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa karena terlalu monoton. Hal ini juga berpengaruh pada kemampuan matematis siswa yang bukannya semakin meningkat tetapi malah menurunkan minat belajar siswa. Minat merupakan suatu perasaan tertarik dan merasa terkait pada suatu hal, tanpa ada perintah dari pihak luar. Minat belajar siswa dapat dimaknai sebagai suatu kondisi tumbuhnya rasa suka dan semangat dilihat dari perhatian dan partisipasi yang aktif untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa sangat dipengaruhi oleh minat belajar. Jika siswa dituntut untuk mempelajari topik yang tidak menarik minat siswa, maka siswa cenderung tidak belajar dengan optimal karena minimnya daya tarik terhadap materi tersebut. Sehingga, guru dituntut untuk mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, dimana siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar termasuk dalam mempelajari mata pelajaran matematika.

Merujuk pada hasil temuan yang dilakukan di SMP Negeri 14 Denpasar dalam kegiatan PPL II diketahui bahwa minat belajar sebagian besar siswa berada pada kategori rendah. Hal tersebut dilihat dari minimnya antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta minimnya keinginan siswa untuk bertanya atau mencari tahu lebih dalam mengenai materi yang kurang dikuasai. Selain itu, wawancara juga dilakukan oleh peneliti bersama Ibu Herna salah satu guru matematika di SMP Negeri 14 Denpasar pada tanggal 25 Februari 2025, dimana beliau menjelaskan bahwa minat belajar siswa di SMP Negeri 14 Denpasar masih rendah. Ibu Herna mengatakan bahwa bidang studi yang kompleks dan menantang yaitu matematika cenderung membosankan bagi siswa bahkan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri di luar jam sekolah tidak ditemukan adanya motivasi dari dalam diri siswa. Dari wawancara juga diketahui bahwa matematika masih diajarkan secara langsung melalui ceramah dan tanya jawab. Media yang digunakan juga terbatas yaitu buku paket yang disediakan dari sekolah. Jadi, dapat dikatakan bahwa selama proses pembelajaran masih cenderung berfokus pada pendekatan yang berpusat pada guru. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan hanya belajar untuk memenuhi kewajiban, bukan karena rasa ingin tahu yang tumbuh secara alami. Rendahnya minat belajar matematika berkaitan erat dengan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, penelitian oleh Rahayu dan Santosa (2020) menemukan bahwa

lingkungan belajar yang kurang kondusif serta pendekatan guru yang monoton turut menjadi faktor penyebab menurunnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari matematika. Temuan ini memperkuat fakta bahwa rendahnya minat belajar menjadi salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

Untuk menghindari permasalahan tersebut, guru perlu memiliki kemampuan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai agar dapat menunjang proses belajar mengajar yang mengasah kemampuan matematis siswa sekaligus meningkatkan minat mereka dalam belajar. Model PBL adalah salah satu model pembelajaran yang paling cocok. Seperti yang dijelaskan oleh Wardani (2023), PBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam menyelesaikan permasalahan nyata melalui kerja sama kelompok, sekaligus mengasah kreativitas mereka dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan pendekatan PBL, siswa diperkenalkan pada permasalahan nyata yang menuntut penyelesaian secara bersama-sama melalui kerja sama tim. Idris Djafar (2021) melakukan penelitian tentang penerapan model PBL. Penelitiannya menunjukkan bahwa model ini meningkatkan hasil belajar geografi siswa di kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Buntulia pada tahun ajaran 2019/2020. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa PBL dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, yang pada gilirannya memberikan dampak positif terhadap mutu hasil belajar mereka. Studi yang serupa dilakukan oleh Choirun Nisa (2023) menemukan bahwa penggunaan PBL yang didukung oleh Quizizz secara signifikan meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III di SDN Rorotan 07. Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang efektif dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hasil survei menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan, siswa lebih tertarik untuk menggunakan media interaktif berbasis teknologi. Pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang mengajak siswa berpartisipasi melalui kuis, diskusi, dan survei secara spontan, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan *Kahoot!* mendorong siswa untuk berpikir cepat dan akurat dalam menjawab pertanyaan, meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar, serta membantu mengasah kemampuan sosial dan

emosional (Sagala, 2021). Sung dan Hwang (2013) menyatakan bahwa pemanfaatan media teknologi seperti *Kahoot!* dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan data awal penelitian, bahwa proses pembelajaran matematika di kelas VII A SMPN 14 Denpasar belum pernah mengkombinasikan model PBL dengan media *Kahoot!* sebelumnya, sehingga perlu dilakukan penelitian untuk menguji coba model PBL berbantuan *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil survei menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan, siswa lebih tertarik untuk menggunakan media interaktif berbasis teknologi.

## 2. METODE

Studi ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran PBL berbantuan *Kahoot!*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian tindakan ini mengadopsi model yang dikemukakan oleh *Kemmis & McTaggart*, yang meliputi empat tahap dalam setiap siklusnya, yakni *planning*, *action*, *observation*, dan *refleksi*. Penelitian ini berlangsung di SMP Negeri 14 Denpasar pada bulan Maret-April tahun pelajaran 2024/2025. Siswa kelas VII A dari SMP Negeri 14 Denpasar, yang berjumlah 40 orang, adalah subjek penelitian ini. Data dikumpulkan dengan metode observasi, penyebaran angket, wawancara, serta pengumpulan dokumentasi. Selain analisis data kuantitatif menggunakan kuesioner minat belajar dan kuis *Kahoot!*, penelitian ini juga menggunakan analisis data kualitatif melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Analisis dilakukan dengan membandingkan data pada siklus I dan siklus II guna mengamati adanya peningkatan dalam minat dan hasil belajar siswa. Analisis minat belajar siswa didasarkan pada hasil angket minat belajar siswa untuk setiap siklusnya yang akan dikategorikan menurut kriteria persentase minat belajar yang diadaptasi dari Arikunto (2010).

**Tabel 1. Kriteria Minat Belajar Siswa**

Kriteria (%)	Kategori Minat Belajar
0 – 49	Sangat Kurang
50 – 59	Kurang
60 – 69	Cukup
70 – 79	Baik
80 – 100	Sangat Baik

Adapun indikator keberhasilan penelitian ini yaitu pertama, adanya peningkatan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase minat belajar keseluruhan siswa berada pada kategori minimal baik. Kedua, hasil belajar kognitif siswa meningkat melalui kuis *Kahoot!*. Setidaknya 75% siswa berhasil mencapai nilai KKM, atau lebih dari itu (Indah, 2021).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Sebelum penerapan dilakukan, peneliti melaksanakan observasi awal guna memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran dan minat belajar siswa. Lebih dari 50% siswa di kelas tidak tertarik dengan pelajaran, menurut hasil observasi awal. Selama kegiatan belajar mengajar, terlihat bahwa keterlibatan siswa sangat minim. Siswa cenderung pasif, tidak antusias, dan tampak tidak fokus serta enggan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Selain itu, hasil angket awal menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar seluruh siswa di kelas VII A yaitu 49% pada kategori sangat kurang, yang dimana 35 siswa atau 87,5% siswa masih berada di bawah kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar sebagian besar siswa kelas VII A masih tergolong rendah dan membutuhkan usaha untuk meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berikut data hasil angket pra-siklus minat belajar siswa.

**Tabel 2. Deskripsi Tingkat Minat Belajar Siswa Pada Angket Pra-Siklus**

Kriteria (%)	Kategori	Banyak Siswa	Persentase Siswa	Total		Rata-Rata
				Skor	Rata-Rata Skor	Minat Belajar
0 – 49	Sangat Kurang	27	67.5%	790	19.75	49% (Sangat Kurang)
50 – 59	Kurang	6	15%			
60 – 69	Cukup	2	5%			
70 – 79	Baik	5	12.5%			
80 – 100	Sangat Baik	0	0 %			
Jumlah		40	100 %			

(Sumber: Data Primer, 2025)

Untuk menyelesaikan permasalahan ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran PBL dan menggunakan platform interaktif *Kahoot!*

#### Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan berbagai komponen pembelajaran, seperti modul ajar yang mengintegrasikan PBL dengan aplikasi *Kahoot!*. Peneliti juga membuat angket untuk mengukur minat siswa, LKPD, bahan ajar, dan asesmen berbasis Kahoot sebagai bagian dari persiapan tindakan. Selanjutnya, skenario pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti diterapkan. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam pembuka, doa dan memeriksa kehadiran siswa. Selain itu, guru memberikan bimbingan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Selanjutnya, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disampaikan, serta penjelasan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti, peneliti menerapkan tahapan model *PBL* yang terdiri dari 5 fase. Fase I yaitu orientasi siswa pada masalah dimana guru mengajukan masalah kontekstual yang terkait dengan materi dan meminta siswa untuk menemukan jawaban dari masalah tersebut. Fase II yaitu mengorganisasikan siswa untuk belajar dimana pada fase ini, siswa dibagi menjadi 8 kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang untuk mendiskusikan LKPD. Selanjutnya, pada fase III yaitu membimbing penyelidikan kelompok dimana guru mendampingi kegiatan proses diskusi kelompok yang dilakukan siswa dengan memberikan arahan apabila siswa mengalami kesulitan. Guru menemukan beberapa siswa yang kurang aktif berdiskusi dan kurang berminat dalam belajar. Selanjutnya fase IV yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya dimana peneliti memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil temuannya. Selama pelaksanaan fase ini, guru menemukan masih ada anggota kelompok yang tidak ikut mengikuti pelaksanaan pembelajaran dengan serius. Masih ditemukan juga siswa yang takut bertanya dan takut salah dalam memberikan pendapatnya. Terakhir, pada fase 5 yang mencakup analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah dimana pada fase ini siswa dibimbing guru untuk mendiskusikan jawaban yang tepat dan memberikan penjelasan serta umpan balik mengenai alternatif penyelesaian masalah pada LKPD. Di akhir kegiatan inti, tes *Kahoot!* disebarkan oleh guru sebagai evaluasi individu siswa untuk mengetahui pemahaman mereka selama kegiatan berkelompok. Hasil tes ini kemudian dibandingkan dengan KKM sebagai tolak ukur untuk menentukan apakah siswa telah mencapai standar hasil belajar yang diharapkan. Pada kegiatan penutup, siswa diarahkan untuk merangkum materi pelajaran dan melakukan refleksi sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya. Setelah pelaksanaan pembelajaran siklus I selesai, diperoleh hasil tes kahoot sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Hasil Tes Kahoot Siswa Siklus I

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase	Rata-rata Kelas
1	Tuntas ( $\geq 75$ )	24 siswa	60%	70.5
2	Tidak Tuntas ( $< 75$ )	16 siswa	40%	
<b>Jumlah</b>		40 siswa	100%	

Siswa yang belum memenuhi ketuntasan umumnya disebabkan oleh kurang aktifnya keterlibatan dalam diskusi dan kesulitan memahami materi. Selain itu, diperoleh juga hasil angket minat belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4. Deskripsi Tingkat Minat Belajar Siswa Pada Angket Siklus I

Kriteria (%)	Kategori	Banyak Siswa	Persentase Siswa	Total		Rata-Rata
				Skor	Rata-Rata Skor	Minat Belajar
<b>0 – 49</b>	Sangat Kurang	3	7.5%	1109	27.73	69% (Cukup)
<b>50 – 59</b>	Kurang	5	12.5%			
<b>60 – 69</b>	Cukup	7	17.5%			
<b>70 – 79</b>	Baik	19	47.5%			
<b>80 – 100</b>	Sangat Baik	6	15%			
<b>Jumlah</b>		40	100 %			

Berdasarkan hasil angket, rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 49% pada pra-siklus (kategori sangat kurang) menjadi 69% setelah siklus I (kategori cukup). Dibandingkan sebelumnya, sebagian besar siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran matematika walaupun masih ada ditemukan siswa yang kurang aktif saat mengerjakan tes dan tidak memberi perhatian penuh saat guru menjelaskan. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penerapan model ini. Laksmi, misalnya, merasa bahwa model PBL dengan Kahoot membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan konsentrasi. Namun, ia menyarankan agar tampilan *PowerPoint* lebih kontras dan soal Kahoot lebih bervariasi. Kirana menyoroti aspek interaktif dari model ini, yang menurutnya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan aktif. Persentase rata-rata minat belajar seluruh siswa pada siklus I masih berada dalam kategori cukup, yang tidak memenuhi kriteria keberhasilan, yaitu berada dalam kategori minimal baik. Hal ini terjadi meskipun ada peningkatan. Oleh karena itu, penelitian ini belum berhasil. Data ini menjadi dasar pertimbangan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

## Siklus II



Hasil perbaikan pada siklus pertama menunjukkan bahwa penelitian ini belum mencapai target dan diperlukan adanya perbaikan pada beberapa aspek dalam proses belajar. Oleh karena itu, dilakukan siklus II untuk memperbaiki dan mengatasi masalah yang muncul pada siklus I, dengan harapan bahwa pembelajaran pada siklus II dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan target yang diinginkan. Beberapa permasalahan yang muncul dari pembelajaran pada siklus I antara lain:

1. Rata-rata persentase minat belajar siswa pada siklus I adalah 69% (kategori cukup), dan belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu rata-rata persentase yang seharusnya berada pada kategori minimal baik
2. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan KKM dilihat dari hasil tes kahoot sebanyak 24 siswa (60%), sementara 16 siswa (40%) belum tuntas, dan belum memenuhi target, yaitu setidaknya 75% dari total siswa harus mencapai nilai KKM (Indah, 2021).

Pada siklus II, pola pembelajaran serupa diterapkan, dengan materi yang berbeda yaitu definisi diagram, jenis-jenis diagram, dan penerapan diagram dalam kehidupan nyata. Mengacu pada modul ajar yang telah dirancang, pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada siklus II, perencanaan dilakukan berdasarkan hasil perbaikan dari siklus I dengan merancang modul ajar yang lebih terorganisir, menambahkan kegiatan yang lebih menarik, serta menyesuaikan tingkat kesulitan soal. Kegiatan pendahuluan melibatkan pengondisian siswa dan penyampaian tujuan pembelajaran. Guru memberikan contoh situasi nyata untuk menarik perhatian siswa dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan inti kembali mengikuti sintaks PBL, di mana masalah yang diberikan diselesaikan siswa dalam kelompok belajar. Guru memberikan bimbingan tambahan, seperti menjelaskan rumus dan memberikan contoh soal yang lebih sederhana sebelum beralih ke soal yang kompleks. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka, yang kemudian dianalisis bersama oleh guru untuk meluruskan kesalahan konsep. Pada akhir pembelajaran, kuis *Kahoot!* kembali digunakan untuk mengukur pemahaman individu siswa. Siswa tidak hanya terlibat lebih banyak dalam kuis ini, tetapi mereka juga dapat menguji seberapa baik mereka memahami konsep yang diajarkan. Aktivitas refleksi dilakukan dengan meminta siswa merefleksikan pembelajaran yang telah berlangsung dan mempersiapkan diri untuk pertemuan berikutnya. Setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II selesai, diperoleh hasil tes kahoot sebagai berikut.



**Tabel 5. Persentase Hasil Tes Kahoot Siswa Siklus II**

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase	Rata-rata Kelas
1	Tuntas ( $\geq 75$ )	35 siswa	87.5%	88
2	Tidak Tuntas ( $< 75$ )	5 siswa	12.5%	
<b>Jumlah</b>		40 siswa	100%	

Merujuk pada tabel dan gambar 4.2, rata-rata nilai kelas pada siklus II mencapai 88, yang menandakan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan juga naik menjadi 87.5% yang menggambarkan keberhasilan penerapan model PBL berbantuan *Kahoot!* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, diperoleh juga hasil angket minat belajar siswa sebagai berikut.

**Tabel 6. Deskripsi Tingkat Minat Belajar Siswa Pada Angket Siklus II**

Kriteria (%)	Kategori	Banyak Siswa	Persentase Siswa	Total		Rata-Rata
				Skor	Rata-Rata Skor	Minat Belajar
0 – 49	Sangat Kurang	1	2.5%	1319	32.98	82% (Sangat Baik)
50 – 59	Kurang	2	5%			
60 – 69	Cukup	3	7.5%			
70 – 79	Baik	11	27.5%			
80 – 100	Sangat Baik	23	57.5 %			
Jumlah		40	100 %			

Pengamatan dan hasil angket menandakan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat dan partisipasi siswa. Tabel di atas memaparkan bahwa 34 siswa atau 85% dari keseluruhan siswa mencapai kriteria minat belajar yang baik atau sangat baik. Rata-rata persentase minat belajar siswa meningkat dari 69% menjadi 82%. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu rata-rata persentase minat belajar seluruh siswa berada pada kategori minimal baik. Hasil wawancara dengan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II ini juga menunjukkan respon positif. Meskipun beberapa siswa masih kesulitan memahami materi, penggunaan *Kahoot!* berhasil meningkatkan antusiasme siswa melalui kompetisi interaktif dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Keterlibatan dan minat belajar siswa terbukti efektif dapat ditingkatkan dengan menerapkan model PBL berbantuan Kahoot serta mampu mewujudkan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Secara keseluruhan, siklus II memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus I. Penelitian ini tidak dilanjutkan karena indikator keberhasilan telah tercapai, yang berarti tujuan dari penelitian juga sudah tercapai, sehingga berakhirilah proses pembelajaran pada siklus II.

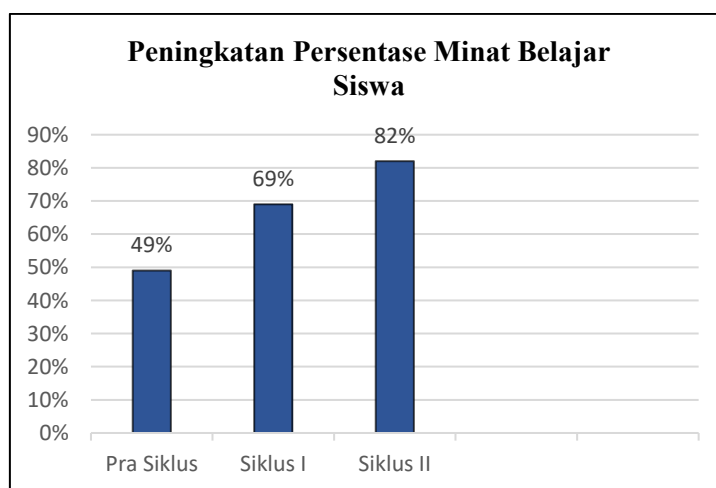
## Pembahasan

Berikut hasil rekapitulasi peningkatan minat belajar dilihat dari data angket minat belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II.

**Tabel 7. Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa**

Angket	Total			Kategori
	Skor	Rata-Rata Skor	Persentase	
Angket Pra Siklus	790	19.75	49%	Sangat Kurang
Angket Siklus I	1109	27.73	69%	Cukup
Angket Siklus II	1319	32.98	82%	Sangat Baik

Peningkatan minat belajar siswa pada proses pra-siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat lebih jelas pada diagram batang berikut.



**Gambar 1. Peningkatan Persentase Minat Belajar Siswa**  
 (Sumber: Data Primer, 2025)

Berikut hasil rekapitulasi peningkatan hasil tes kahoot dari siklus I hingga siklus II.

**Tabel 8. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Tes Kahoot**

Tahap	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan	Rata-rata Nilai Kelas
Siklus I	24 siswa	60%	70.5
Siklus II	35 siswa	87.5%	88

Penerapan model PBL yang didukung oleh *Kahoot!* efektif dalam mendorong minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Mayoritas siswa merasa bahwa metode ini tidak hanya mengembangkan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif dalam pembelajaran. Penerapan Kahoot menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bersifat kompetitif, meskipun masih ditemui beberapa kendala teknis, seperti terbatasnya ketersediaan perangkat dan durasi waktu yang dirasa kurang untuk menjawab setiap pertanyaan. Minat belajar siswa terhadap matematika sebelum siklus I cenderung rendah, namun setelah siklus I, rata-rata minat belajar meningkat secara

signifikan dari 49% menjadi 69%. Penyesuaian strategi pada siklus II, yang mencakup penyesuaian waktu dan tingkat kesulitan soal, serta pemberian perhatian khusus kepada siswa yang memerlukan bimbingan, berhasil mendorong peningkatan hasil yang lebih signifikan. Pada siklus II, minat belajar siswa meningkat menjadi 82% ditambah lagi adanya peningkatan persentase ketuntasan pada hasil tes Kahoot dari 60% menjadi 87.5%, yang memperlihatkan bahwa PBL. Model PBL yang didukung oleh Kahoot terbukti berhasil menghubungkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari, membuat pelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model PBL berbantuan *Kahoot!* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Zuhri et al. (2023) menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar melalui penerapan metode PBL berbantuan Kahoot. Penelitian tambahan oleh Cahyani et al. (2023) mengemukakan bahwa penerapan model PBL mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, Wahyuni dan Sholichah (2022) menemukan bahwa penggunaan model PBL dengan media Kahoot secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika terbukti dapat ditingkatkan dengan menerapkan model PBL yang didukung oleh *Kahoot!* Rata-rata persentase skor angket minat belajar siswa menunjukkan peningkatan, dari 49% pada pra-siklus menjadi 69% pada siklus I, dan terus berkembang hingga mencapai 82% pada siklus II. Selain itu, adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan bertambahnya persentase ketuntasan dari 60% pada siklus I menjadi 87.5% pada siklus II, serta adanya kenaikan pada rata-rata skor tes akhir. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan bertambahnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga menunjukkan perbaikan dalam kemampuan mereka dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika. Penerapan model PBL yang didukung oleh *Kahoot!* terbukti efektif menciptakan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan, maka ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan. Pertama, guru matematika disarankan menggunakan model PBL berbantuan *Kahoot!* dalam pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan

minat belajar matematika siswa. Kedua, pemanfaatan media pembelajaran interaktif perlu lebih dioptimalkan sebagai sarana pembelajaran, agar siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara maksimal dalam proses belajar. Terakhir, bagi peneliti lain, disarankan untuk memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai acuan dalam penerapan model PBL berbantuan *Kahoot!* pada materi atau konteks pembelajaran yang berbeda, serta memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini sehingga penelitian berikutnya dapat menghasilkan temuan yang lebih optimal.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan masukan yang berharga, kepada institusi dan pihak-pihak terkait atas dukungan dan fasilitas yang diberikan, serta kepada responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan dan keluarga yang senantiasa memberikan doa serta motivasi hingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, D., Arprizal, & Desmineli. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Untuk SMA Negeri 4 Kota Jambi. *Journal Of Social Science Research*, 3, 9348–9362.
- Choirun. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz. *Jurnal Educatio*. 9(1), 310- 317
- Djafar. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Buntulia Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnalaksara*. 7(3).
- Indah, S. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Gallery Walk untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 22 Jakarta. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 6(1), 123-136.
- Sagala, S. 2021. *Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran: Pendekatan Interaktif dan Kolaboratif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, F. T., & Sholichah, N. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 1(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.273>
- Wardani, C.A.K. (2023). Systematic Literature Review: Kemampuan Koneksi Matematis pada Model Problem Based Learning Rentang Tahun 2019-2023. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i2.178>
- Zuhri, S., Gedangalas, S., Gajah, K., & Demak, K. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar PPKn melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 18. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7739>