



Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Games Kahoot pada Materi Limit di Masa *New Normal*

Isti Kamila^{1(*)}, Mulyati², Ani Andriyati³, Embay Rohaeti⁴, Maya Widyastiti⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pakuan

Article Info

Article history:

Received : 1 Desember 2021
Revised : 28 Desember 2021
Accepted : 10 Januari 2022

Keywords:

games; interactive learning
media; limit

ABSTRACT

The partner involved in this community service activity is MA Al Falak. The devotion is to provide limit material by using interactive learning media and kahoot games to give a positive influence on the mastery of the concept of limit students of MA Al Falak. The implementation of devotion to the SCHOOL MA Al Falak carried out three stages. First, the provision of pretest, materials and kahoot games. The second, divide the class into two groups to get intensive guidance from two students involved in this PKM. Third, review of the material and the provision of posttest. The results of the implementation of this devotion based on the results of descriptive statistical calculations, there was an increase in student learning outcomes that can be seen from the average student pretest score of only 34.35 then increased to 78.70.

(*) Corresponding Author: istikamila@unpak.ac.id

How to Cite: Kamila, I., Mulyati, Andriyati, A., Rohaeti, E., & Widyastiti, M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Games Kahoot pada Materi Limit di Masa *New Normal*. *Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2 (1): 5-8.

PENDAHULUAN

Mitra yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah MA Al Falak. MA Al Falak adalah sekolah yang pernah dijadikan mitra pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya. Kegiatan pengabdian ini adalah kegiatan lanjutan sebagai bentuk keberlanjutan pengabdian yang dilakukan oleh tim pelaksana. Ada hal yang menarik dari sekolah ini sehingga dijadikan mitra kembali oleh tim pelaksana karena kondisi sekolah yang berbasis agama sehingga membutuhkan pelatihan akademik sehingga para siswanya bukan hanya berkompeten pada ilmu agama, tetapi juga berkompeten pada ilmu lainnya khususnya matematika.

Pelatihan sebelumnya yang diberikan oleh tim pengabdian adalah pemantapan konsep integral. Pada saat mengajarkan materi integral, yang salah satu materi prasyaratnya adalah limit, didapat bahwa konsep limit mereka masih kurang. Sehingga para peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru matematika MA Al Falak mengenai hasil belajar matematika siswa pada materi limit. Ternyata sang guru mengatakan bahwa nilai siswa pada saat Ujian Semester Genap kelas XI tergolong rendah, rata-rata nilai siswa Tahun Ajaran 2019/2020 adalah 55 dan setelah melakukan analisa butir soal, siswa banyak salah menjawab soal tentang limit yaitu sekitar 80%. Padahal materi limit adalah salah satu ilmu matematika yang merupakan sumber ilmu untuk ilmu lain. Limit dapat diaplikasikan untuk menentukan luas, garis singgung, kecepatan kendaraan, bahkan Sir Isaac Newton menemukan versi kalkulusnya dalam usaha menjelaskan gerak planet di sekeliling matahari (Stewart, 2001). Berdasarkan aplikasi limit yang telah dijelaskan tadi, bisa disimpulkan limit ini penting untuk dipelajari dan konsep mengenai limit sebaiknya dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu, tim pengabdian berinisiatif untuk melakukan pengabdian kembali pada MA Al Falak namun memberikan pelatihan yang berbeda yaitu pelatihan pemantapan konsep Limit.

Pelatihan Konsep Limit yang merupakan solusi dari permasalahan mitra, rencananya akan dilaksanakan secara daring karena berdasarkan informasi dari pihak sekolah, pelatihan dari pihak luar sekolah harus dilaksanakan secara daring sebagai antisipasi dari bahaya Covid 19



yang terjadi saat ini. Adapun tahapan yang dilakukan adalah mengadakan *forum group discussion* dengan pihak sekolah untuk pelaksanaan pelatihan. Kemudian memberikan pretest pada siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa mengenai konsep limit. Setelah itu, memberikan pelatihan limit dengan media pembelajaran yang interaktif dan diakhiri dengan *games* melalui platform kahoot. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran dan *games* kahoot ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Yakin et al, 2018).

Solusi dari permasalahan mitra yaitu dengan memberikan metode lain untuk mengajarkan konsep limit kepada siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar limit. Berdasarkan penelitian Soleha, dengan menumbuhkan motivasi belajar matematika siswa, siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik (Soleha et al, 2010).

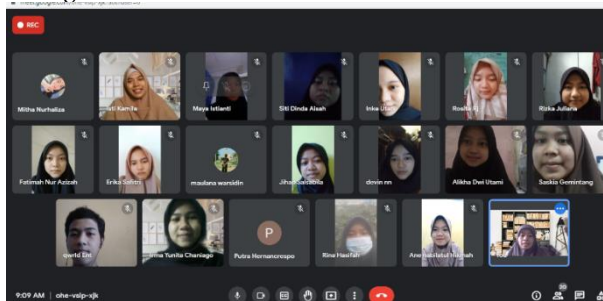
Dalam rangka memotivasi belajar matematika siswa, tim pengusul akan memberikan pelatihan limit dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan setelah pelatihan diakhiri dengan pemberian tes berupa *games* dengan menggunakan platform kahoot. Siswa dengan skor tertinggi akan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi telah menjawab soal dengan paling banyak benar.

METODE

Mitra pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa MA Al-Falak yang berlokasi di Jalan Pagentongan No.2, Kel.Loji, Bogor yang berjumlah 23 orang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara daring. Sebelum melaksanakan pengabdian, tim pelaksana pengabdian melakukan *forum group discussion* dengan guru dan kepala sekolah MA Al Falak untuk membahas masalah dan solusi yang diberikan. Melalui FGD ini, diperoleh kesepakatan dan izin kepada tim pelaksana untuk memberikan materi pembelajaran limit dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan *games* kahoot. Pelaksanaan pengabdian pada sekolah MA Al Falak dilakukan tiga tahapan. Pertama, pemberian pretest, materi dan *games* kahoot. Yang kedua, membagi kelas menjadi dua kelompok untuk mendapatkan bimbingan intensif dari dua mahasiswa yang terlibat dalam PKM ini. Yang ketiga, review materi dan pemberian posttest. Meskipun dilaksanakan secara daring, siswa mengikuti semua tahapan dengan baik.

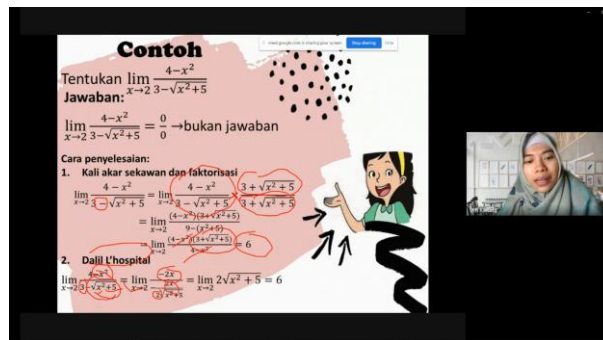
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hari pertama pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di MA Al Falak berlangsung dengan baik. Dua puluh tiga siswa yang ditugasi pihak sekolah untuk mengikuti pelaksanaan pengabdian hadir dan antusias mengikuti materi. Sebelum pemberian materi, seluruh siswa diberikan pretest untuk mengukur apakah ada atau tidaknya peningkatan antara sebelum dan sesudah pemberian materi limit dengan menggunakan media interaktif dan *games* kahoot. Setelah siswa selesai menjawab pretest, diadakan pemberian materi melalui media interaktif dan diakhiri dengan pemberian *games* kahoot.



Gambar 1. Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada hari kedua, siswa dibagi menjadi dua kelompok untuk mendapatkan konsultasi mengenai soal yang sulit mengenai limit yang dibimbing oleh dua orang mahasiswa. Adapun konsultasi ini mahasiswa memberikan video pembelajaran mengenai soal yang siswa tanyakan sehingga siswa bisa berulang kali melihat pembahasannya.



Gambar 2. Pemberian Materi dengan Menggunakan Media Interaktif

Pada hari ketiga, siswa kembali lagi diberikan review materi sebelum dilaksanakan posttest. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat siswa mengingat kembali materi yang diberikan sehingga mereka lebih siap untuk menjawab soal posttest.



Gambar 3. Pemenang Games Kahoot

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	posttest	78.70	2 3	6.944	1.448
	pretest	34.35	2 3	11.610	2.421

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata siswa pada pretest yaitu 34.35. Namun setelah diberikan materi melalui media pembelajaran interaktif dan *games* Kahoot, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78.70. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberikan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan.

PENUTUP

Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di MA Al Falak telah dilaksanakan dengan baik. Solusi permasalahan cara mengajarkan materi limit untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memberikan materi limit dengan menggunakan media interaktif dan *games* kahoot. Berdasarkan hasil perhitungan statistic, terjadi peningkatan hasil belajar yang semula diberikan pretest rata-rata siswa hanya 34,35 kemudian meningkat dengan adanya pemberian materi limit dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan *games* kahoot yang bisa dilihat dari nilai rata-rata posttest sebesar 78.70. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini pada penguasaan konsep limit siswa MA Al Falak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada LPPM Universitas Pakuan yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Soleha, M.T. (2010). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 1(1), 24–39.
- Stewart, J. (2014). *Kalkulus Jilid V*. Jakarta: Salemba Teknik.
- Yakin, R.Q, Suwindra, I.N.P, & Mardana I.B.P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, dan Jatuh Bebas. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(2), 21-30.