

# IMPLEMENTASI FOCUSKY DAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP MATEMATIKA

Irna Nuraeni<sup>1)</sup>, Khomsatun Ni'mah<sup>2)</sup>, Diar Veni Rahayu<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi

<sup>2,3)</sup>Dosen Prodi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi

email: <sup>1</sup> [irnanuraeni98@yahoo.com](mailto:irnanuraeni98@yahoo.com),

<sup>2</sup> [khomsatunnimah@unsil.ac.id](mailto:khomsatunnimah@unsil.ac.id),

<sup>3</sup> [diarvenirahayu@unsil.ac.id](mailto:diarvenirahayu@unsil.ac.id).

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi Focusky dan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMK. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yang didukung data kualitatif dan kuantitatif. Tujuan utama penelitian deskriptif adalah mendapatkan gambaran detail dari sebuah situasi, sekaligus menjawab pertanyaan seperti siapa, kapan dimana, dan bagaimana. Dipilihnya jenis penelitian deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal yang terkait dengan implementasi aplikasi Focusky dan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap matematika di SMK. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah 5 orang peserta didik kelas X SMK Al Huda Sariwangi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini angket dan tes. Dari hasil penelitian dapat diungkapkan bahwa pembelajaran dengan mengimplementasikan aplikasi Focusky dan Kahoot, dalam proses pembelajaran tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan interaktif sehingga berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

**Kata Kunci:** Focusky, Kahoot, Motivasi Belajar

---

## Abstrak

*This study aims to determine the implementation of Focusky and Kahoot in increasing motivation to learn SMK students. This research uses descriptive research methods supported by qualitative and quantitative data. The main purpose of descriptive research is to get a detailed picture of a situation, while answering questions such as who, when where and how. The type of descriptive research was chosen, because this study aims to describe matters related to the implementation of the Focusky and Kahoot applications in increasing students' motivation towards mathematics in vocational high schools. The subjects in this study were 5 students of class X SMK Al Huda Sariwangi. Data collection techniques used in this study were questionnaires and tests. From the results of the study it can be revealed that learning by implementing the Focusky and Kahoot applications, in the learning process creates a more interesting, fun and interactive learning atmosphere so that it has a positive impact on increasing student learning motivation and makes it easier for students to understand the material delivered by the teacher.*

**Keywords:** Focusky, Kahoot, Learning Motivation

---

## 1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah salah satu hal yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Seorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. (Sardiman, 2009: 40). Motivasi belajar yang tinggi berkorelasi dengan hasil belajar yang baik, sehingga berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah. Jika motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan, maka dapat diharapkan bahwa prestasi belajar peserta didik juga akan meningkat.

Di setiap jenjang pendidikan, matematika dipelajari mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi bahkan sampai dunia kerja matematika pun masih merupakan sebuah kebutuhan ilmu yang tentunya digunakan. Hal ini menandakan bahwa matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan. Mengenai peranan matematika tentunya diperlukan peningkatan mutu pendidikan dalam menunjang kualitas pendidikan matematika. Meskipun pelajaran matematika disadari sebagai mata pelajaran yang sangat penting namun realitanya masih banyak peserta didik yang enggan belajar matematika. Hal ini disebabkan karena matematika masih dianggap mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan Ruseffendi (2006:156) bahwa terdapat banyak peserta didik yang setelah belajar matematika, tidak mampu memahami bahkan pada bagian yang paling sederhana sekalipun, banyak konsep yang dipahami secara keliru sehingga matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet, dan banyak memperdayakan, sehingga motivasi peserta didik dalam belajar matematika menjadi berkurang. Berkurangnya motivasi belajar matematika peserta didik berdampak pada prestasi belajar matematika peserta didik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pernyataan tersebut menandakan bahwa motivasi belajar merupakan hal yang penting dimiliki oleh peserta didik. Sama halnya dengan pendapat Slavin (2006) mengungkapkan "*motivation is one the most critical components of learning*" yang berarti motivasi merupakan komponen yang paling kritis dalam belajar. Selain itu, Dariyo (2013) mengungkapkan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar peserta didik yaitu faktor internal yang meliputi kesehatan fisik, psikologis, motivasi, kondisi emosional, konsep diri dan sebagainya serta faktor eksternal yang berupa lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Hal tersebut menegaskan bahwa motivasi peserta didik dalam belajar matematika berperan penting dalam pembelajaran dan kesuksesan belajar matematika. Motivasi belajar matematika yang tinggi merupakan modal awal peserta didik dalam belajar matematika.

Fakta yang terjadi pembelajaran masih memusatkan kepada aspek kognitif dan cenderung mengesampingkan aspek afektif termasuk motivasi belajar matematika. Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar (Dharmawati, 2017; Hikmawan & Sarino, 2018), sehingga proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Hal ini dibuktikan hasil penelitian Nelvi, Fachruddin, & Rusdi (2017) yang menyatakan bahwa peserta didik lebih aktif ketika proses pembelajaran beralih tidak berpusat kepada guru.

Alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik salah satunya adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran sehingga dengan meningkatnya motivasi belajar matematika diharapkan dapat menunjang peningkatan prestasi belajar matematika peserta didik. Salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika adalah implementasi penggunaan media Focusky sebagai penyampaian materi dan aplikasi kahoot sebagai alat untuk evaluasi hasil belajar peserta didik.

Menurut Novitasari et al. (2018), Focusky merupakan aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggabungkan fitur zoom dan path sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan aplikasi Focusky kita bisa memasukan (audio, video, teks, slide, animasi, atau grafik) yang berkaitan dengan pembelajaran matematika ke dalam aplikasi tersebut. Manfaat dari aplikasi Focusky sebagai media pembelajaran matematika adalah peserta didik dapat termotivasi belajar dengan semangat, baik secaramandiri maupun terbimbing melalui aplikasi Focusky.

Dalam penelitian ini, Focusky sebagai media penyampaian materi, maka aplikasi Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran. Kahoot merupakan *platform learning games* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat game atau quiz interaktif. Kahoot dapat juga digunakan untuk

diskusi maupun membuat survey. Kahoot tersedia dalam dua versi, yaitu *for school* dan *For businesses*. Para guru bisa memilih versi *For School* untuk membuat quiz interaktif secara gratis.

Game edukasi Kahoot memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam Game edukasi Kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas, sehingga dengan adanya keterbatasan waktu peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media Kahoot. Keunggulan lain dari game edukasi Kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan dengan gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat peserta didik akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang ditampilkan.

Pada game edukasi kahoot terdapat dua cara bermain yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Bermain cara *classic* berarti peserta didik bermain secara individu sedangkan bermain cara *team mode* berarti peserta didik bermain secara berkelompok. Jika bermain cara *classic* akan muncul satu nama peserta didik sedangkan jika bermain cara *team mode* akan muncul nama-nama peserta didik dalam satu kelompok. *Classic* dan *team mode* merupakan salah satu solusi yang digunakan dalam penelitian ini, karena berdasarkan hasil observasi di kelas, peneliti melihat masih ada peserta didik yang bekerja secara individu walaupun guru sudah membentuk peserta didik dalam kelompok dan peneliti melihat beberapa peserta didik yang suka bermain sendiri atau individu. Selain itu, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap matematika sehingga dunia pendidikan mampu bersaing dengan bangsa lain dan pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menciptakan keluaran yang pandai teknologi. Media dalam pembelajaran berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka dan makna dari materi ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 7). Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti hendak melakukan penelitian "Implementasi Focusky dan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik terhadap Matematika " sebagai solusi untuk menunjang pembelajaran.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yang didukung data kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Al Huda Sariwangi jumlah peserta didik sebanyak 5 orang. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *purposive sampling* yang merupakan salah satu jenis *probability sampling*. Sugiono (2015:124) mengungkapkan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan teknik ini karena menyesuaikan dengan keadaan pandemi covid-19 pada saat ini.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui lembar observasi, angket dan tes. Menurut Suharsimi (2011:53) mengungkapkan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Dengan itu instrumen yang digunakan pada teknis tes adalah tes prestasi belajar (*pretest* dan *posttest*) tes dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk pretes dan postes (sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan Focusky), sementara untuk mengukur motivasi belajar matematika digunakan instrument angket motivasi belajar yang terdiri dari berapa butir 15 soal, dikemas menggunakan Google Form dengan memberikan link yang di share di grup whatsapp.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui angket, dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data secara kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang diperoleh dari instrumen tes prestasi belajar dan angket motivasi belajar

peserta didik. Sementara itu analisis data secara kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan Focusky.

Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Kahoot setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Focusky.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dalam pembelajaran berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka dan makna dari materi ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 7). Pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan media Focusky dan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai penyampaian materi pada penelitian ini menggunakan Focusky. Penelitian Huda dan Sulinda (2018) menyatakan bahwa Focusky dapat membantu dalam memahami penjelasan dalam pembelajaran. Selain itu, Focusky dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena menimbulkan gairah, perhatian, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar Najmul, dkk., 2017).

Pembelajaran yang diberikan untuk penyampaian materi Eksponen melalui Focusky dengan dibuat video yang dikirim di grup Whatsapp dengan 5 orang peserta didik karena penelitian dilakukan ditengah pandemi. Berikut ditunjukkan pada gambar :



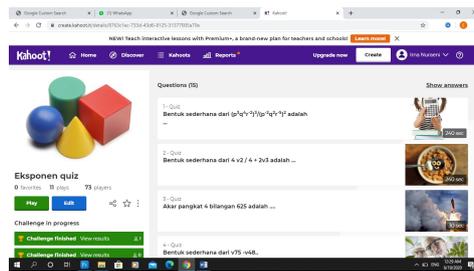
Gambar 1. Materi Eksponen dengan Focusky

Dengan Focusky peserta didik lebih interaktif dan senang dalam belajar matematika. Selain itu, tercipta pembelajaran yang membuat peserta didik cenderung mampu berinteraksi dengan temannya karena ingin berbagi pendapat terhadap materi yang mereka dapatkan dalam penelitian ini dalam grup whatsapp.

Tes dalam penelitian ini adalah tes prestasi belajar (*pretest* dan *posttest*) dengan bantuan aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman penilaian hasil belajar dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Correia and Santos, 2017). Tes tersebut diberikan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan dengan bantuan media pembelajaran *Focusky*. Tes dilaksanakan secara daring, dan terdapat 15 butir soal yang diujikan setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Focusky. Lima belas butir soal terdiri dari 15 pilihan ganda dengan nilai yang sudah otomatis diperhitungan untuk melihat nilai hasil belajar peserta didik kemudian segi kecepatan dan ketepatan dengan waktu tiap butir soal berbeda diseusikan dengan kesukaran setiap butir soal di aplikasi Kahoot. Untuk lebih jelasnya dapat ditunjukkan pada gambar 2 berikut:

## Implementasi Focusky Dan Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika

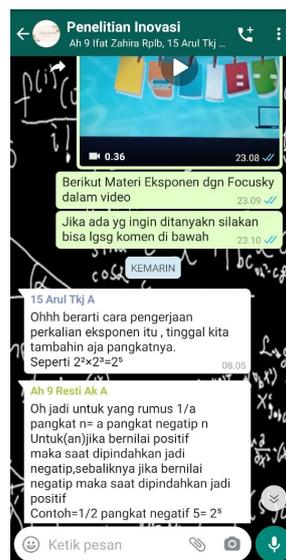
Irna Nuraeni<sup>1)</sup>, Khomsatun Ni'mah<sup>2)</sup>, Diar Veni Rahayu<sup>3)</sup>



Gambar 2. Soal Materi Eksponen dengan Kahoot

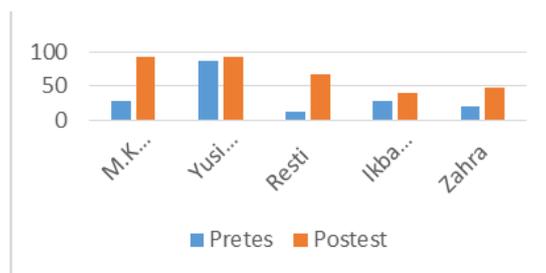
Peserta didik diberikan pretest dengan aplikasi kahoot untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait eksponen yang disampaikan dalam bentuk video melalui aplikasi. Karena pembelajaran dan pengerjaan soal dilakukan secara online, ada peserta didik yang mengeluhkan terkait terkendala sinyal. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan aplikasi *kahoot* membutuhkan jaringan internet yang stabil.

Pelaksanaan *pretest* selesai peserta didik mendapatkan materi Eksponen dengan melihat video Focusky, karena ada 2 orang peserta didik dengan android yang digunakannya tidak mendukung pada memory sehingga tidak dapat menginstal zoom ataupun path. Setelah video Focusky ditayangkan di grup Whatapps peserta didik berdiskusi terhadap materi yang disampaikan dan pemahaman yang didapat setelah melihat video, berikut rekam diskusi peserta didik setelah mendapatkan materi gambarnya :



Gambar 3. Rekam diskusi peserta didik setelah mendapatkan video materi Eksponen berbantuan Focusky

Ketika peserta didik berdiskusi dan materi eksponen yang disampaikan telah sama yang dipahami peserta didik, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana materi yang dipahami setelah menonton video Focusky. Berikut perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* masing-masing peserta didik:



Gambar 4. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 4, hasil pretest dan posttest menunjukkan setiap peserta didik menunjukkan terjadinya peningkatan dalam menjawab soal dan terjadi peningkatan nilai terhadap test. Hal ini sesuai dengan penelitian Agung (2019) yang menyatakan pembelajaran matematika berbantuan Focusky membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian Wigati (2019) dalam penelitiannya menyatakan penggunaan media game kahoot meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. Berikut *Overall Performance* peserta didik terhadap test :

Tabel 1. *Overall Performance* peserta didik

Jenis Test	Correct	Incorrect	Points
<i>Pretest</i>	30%	70%	4271,38
<i>Posttest</i>	58,67%	41,33%	9638,20

Dengan peningkatan nilai peserta didik dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru di *pretest* dan *posttest* memberikan asumsi bahwa ketertarikan dengan berbantuan aplikasi pembelajaran peserta didik dalam proses pembelajaran tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan interaktif sehingga berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berikut hasil penelitian motivasi belajar matematika peserta didik:

Tabel 2. Hasil Penelitian Motivasi Belajar Matematika Peserta didik

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tidak Setuju	0	0
Kurang Setuju	0	0
Cukup Setuju	1	0
Setuju	1	1
Sangat Setuju	3	4

Pada Tabel 2, menunjukkan angket yang diberikan mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi siswa dengan berbantuan media pembelajaran ini didukung oleh penelitian Yuli (2017) yang menyatakan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Focusky dan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar matematika.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka penelitian yang dilakukan berkaitan dengan implementasi Focusky dan Kahoot meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap matematika dapat disimpulkan bahwa:

- a. Aplikasi Focusky dapat membantu memahami materi eksponen. Sedangkan Kahoot sebagai media evaluasi yang menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat mendapatkan nilai yang jauh lebih tinggi dari sebelumnya.
- b. Aplikasi Focusky dan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Aplikasi Focusky dan Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran secara daring baik dalam kondisi pandemi maupun kondisi normal.

## 5. REFERENSI

- A. M Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Agung, Khadari. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran *Group Investitagation* dan *Think Pair Share* Berbantuan Focusky terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMK. Universitas PGRI Semarang.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43-49.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2), 78-85.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- M. Correia and R. Santos, 2017. "GameBased Learning: The Use of Kahoot in teacher education". *2017 International Symposium on Komputer in Education (SIIE)*, Lisbon, 2017, pp. 1- 4, doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670
- Najmul, dkk (2017). Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Software Focusky untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir Kritis dan Disposisi Matematis. Bandung. UPI .
- Nelvi, N. F., Fachruddin, & Rusdi. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Peserta didik Kelas VII MTSN 1 Kota Bengkulu dengan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Sekolah (JP2MS)*. 1(1): 41-46.
- Novitasari, D., Witarsa, and Achmadi (2018). Efektivitas Model TTW Berbantuan Software Focusky Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta didik SMA Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, 1-10.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses. (2016)
- Ruseffendi, E.T. 2006. Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: TarsitoSlavin, R. E. (2006). *Educational psychology theory and practice eighth edition*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Sugiono, (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto.(2011). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuli, Dwi (2017). Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp N 11 Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Wigati, Sri. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. SMA Negeri 15 Semarang.