

PENERAPAN METODE *JOYFUL LEARNING* MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

Jamaludin¹, Usep Saepul Mustakim², Gasam Tarmon³

^{1,2,3}STKIP Syekh Manshur

Surel: ¹jamaludin131004@gmail.com, ²usepsam@gmail.com, ³gasamtarmon@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 02-04-2026

Perbaikan: 05-05-2026

Diterima: 07-01-2026

Kata kunci:

Joyful learning, Kahoot,
Minat belajar, Matematika.

Corresponding Author:

Jamaludin

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode joyful learning melalui media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Penelitian dilaksanakan di kelas VII B SMP Negeri 3 Banjarsari dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Proses pembelajaran dirancang secara menyenangkan dan interaktif, di mana Kahoot digunakan sebagai media kuis di akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode joyful learning berbantuan Kahoot mampu meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan, antusiasme, serta partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mendorong peserta didik untuk berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, metode joyful learning melalui media Kahoot dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

@2026 Serumpun Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk membentuk karakter,

menanamkan nilai-nilai, serta mempersiapkan

peserta didik agar mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman yang semakin kompleks. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah harus dirancang secara efektif dan bermakna agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (UNESCO, 2021; OECD, 2023; Kemdikbudristek, 2024).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap

jenjang pendidikan. Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis. Selain itu, matematika juga berperan dalam melatih kemampuan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran matematika juga berkontribusi terhadap penguatan literasi numerasi, penalaran, serta kesiapan peserta didik dalam menghadapi persoalan nyata di masyarakat (NCTM, 2023; OECD, 2023; National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine, 2021).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika sering kali menjadi permasalahan bagi siswa. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik, sehingga menimbulkan sikap negatif terhadap pembelajaran matematika. Kondisi ini berkaitan dengan masih adanya hambatan konseptual, rendahnya rasa percaya diri siswa, serta munculnya kecemasan matematika (*mathematics anxiety*) yang dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Stella, 2021; Toms et al., 2024; Boaler, 2022).

Oleh sebab itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, kontekstual, dan mudah dipahami melalui pemilihan pendekatan, strategi, model, maupun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak lagi

dipandang sebagai mata pelajaran yang menakutkan, tetapi sebagai sarana untuk melatih cara berpikir dan memecahkan masalah secara kreatif dan bermakna (NCTM, 2023; Kemdikbudristek, 2024; OECD, 2024).

Anggapan negatif terhadap matematika berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk merasa senang, tertarik, dan terdorong untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian, keaktifan, dan kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung pasif, mudah bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta enggan mengerjakan tugas. Rendahnya minat belajar matematika ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Minat sebagai salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, didalam proses pembelajaran minat merupakan suatu aspek psikologi yang mempengaruhi individu dalam belajar (Mukhlis, 2020). Karena minat yang dimiliki tiap individu akan membangkitkan rasa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya rasa keterpaksaan. Minat belajar memiliki peran yang sangat penting terhadap peserta didik karena minat belajar ini adalah salah satu kunci keaktifan yang berasal dari dalam dirinya sendiri (Khatimah et al., 2023).

Salah satu faktor yang memengaruhi minat belajar siswa adalah proses

pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah, kurang melibatkan siswa secara aktif, serta minim penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan membosankan. Kondisi tersebut membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang akrab dengan teknologi digital, sehingga pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan pendekatan dan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*). Pembelajaran menyenangkan merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada terciptanya suasana belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga siswa merasa senang dan tidak tertekan dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran menyenangkan, siswa didorong untuk aktif

berpartisipasi, berani mengemukakan pendapat, serta terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan memiliki pengalaman belajar yang positif.

Joyful learning bisa disebut juga dengan *fun learning*, yaitu proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penelitian lain juga menjelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *fun learning* siswa menjadi lebih aktif, giat, semangat, serta senang dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Karena dengan metode tersebut siswa tidak diharuskan untuk selalu belajar tetapi diselingi oleh kegiatan-kegiatan yang menyenangkan (Hidayah, 2022).

Untuk mendukung penerapan pembelajaran menyenangkan, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pelajaran. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*). Sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya sebagai

bentuk variasi dalam pembelajaran dan mampu membuat peserta didik lebih menarik dalam belajar dan meningkatkan prestasi mereka. (A. Bunyamin, 2020)

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif. Melalui Kahoot, siswa dapat belajar sambil bermain, berkompetisi secara sehat, serta memperoleh umpan balik secara langsung.

(A. Bunyamin, 2020) Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun Gmail. Media interaktif Kahoot yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu Game, kuis, Diskusi, survey. Game dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan Kahoot juga menuntut siswa menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform

ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya serta gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Unsur permainan, waktu, skor, dan peringkat yang terdapat dalam Kahoot mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Kahoot juga dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat dan efektif. Dengan demikian, penerapan pembelajaran menyenangkan (joyful learning) melalui media pembelajaran Kahoot diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan pembelajaran menyenangkan melalui media pembelajaran Kahoot menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu, penelitian atau artikel ini bertujuan untuk mengkaji penerapan pembelajaran menyenangkan (joyful learning) melalui media pembelajaran Kahoot serta pengaruhnya terhadap minat belajar matematika peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan pada penelitian ini dengan melakukan beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan observasi dan refleksi. Berikut penjelasan dari metode penelitian yang dilakukan :

Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan segala sesuatu sebelum tindakan dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menyusun modul ajar berbasis joyful learning, menyiapkan media pembelajaran kahoot

Tahap Pelaksanaan

Peneliti menerapkan metode joyful learning, pembelajaran dibuat menyenangkan, interaktif, di akhir pembelajaran menggunakan kahoot sebagai kuis/interaksi pembelajaran, peserta didik aktif menjawab, berdiskusi dan berkompetisi secara sehat.

Observasi

Peneliti mengamati minat dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran, mencatat respon peserta didik terhadap penggunaan kahoot.

Refleksi

Menganalisis hasil observasi, mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Januari 2026 di sekolah SMP Negeri 3 Banjarsari di Kelas VII B, dengan menerapkan pembelajaran menyenangkan

melalui media pembelajaran interaktif berbasis kahoot. Berikut langkah-langkah pembuatan quiz di kahoot:

Buka web <https://kahoot.com/> di google croom, kemudian login menggunakan akun google atau email.



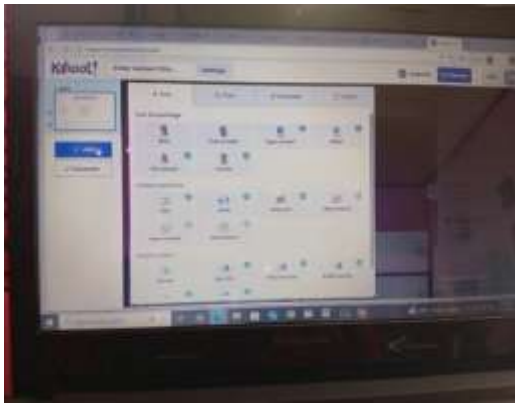
Setelah login akan ada tampilan kahoot dan tekan buat atau create disebelah kanan atas dan pilih kahoot



Selanjutnya akan ada tampilan berikut.



Setelah itu, tekan *add* disitu terdapat banyak pilihan ada quiz, benar atau salah, type answer, puzzle dan masih banyak lagi.



Setelah selesai membuat soalnya, selanjutnya tekan save untuk menyimpan quiz yang sudah dibuat



Lanjut kembali kehalaman awal dan ada Library disitu ada quiz yang sudah dibuat, selanjutnya tekan Host live di sebelah kanan untuk memulai permainan



Setelahnya, ditampilkan menu berikut ini, tekan start untuk memulai quiz



Selanjutnya akan ada Game Pin untuk peserta didik masuk ke quiz, setelah semua peserta didik masuk, tinggal tekan start untuk memulai quiz



Pada proses pembelajaran peserta didik terlihat sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran dan terlihat sangat menyenangkan dan menggembirakan untuk mengikuti quiz dan pada kegiatan quiz pula peserta didik sangat menggembirakan karena dapat mengisi quiz dan dapat bersaing secara sehat untuk mendapatkan poin, dan minat belajar siswa sangat meningkat, pembelajaran jadi tidak membosankan dan peserta didik selalu menanti-nanti pembelajaran yang kita ajarkan.

Beberapa terdapat kekurangan dan kelebihan pada media pembelajaran kahoot yaitu sebagai berikut:

Kelebihan: Pertama, siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh guru agar dapat mengerjakan kuis di akhir kelas. Kedua, Siswa lebih termotivasi untuk menjadi pemenang kuis dengan skor tertinggi dan ketiga, dengan adanya batasan waktu dalam mengerjakan setiap soal pada kuis, maka kemungkinan siswa untuk berdiskusi dengan teman akan lebih sedikit. Selanjutnya, yang keempat, siswa tidak perlu membuat akun Kahoot dan keenam, dengan menggunakan Kahoot, guru akan mendapatkan hasil evaluasi dengan cepat tanpa harus mengoreksi jawaban siswa.

Kekurangan : pertama, menjadi tidak bermakna, jika tujuan pembelajaran tidak tercapai dan kedua, harus ada sarana dan prasarana yang memadai seperti pc/smartphone dengan koneksi yang stabil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode joyful learning melalui media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot memberikan dampak positif terhadap minat belajar matematika peserta didik. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, baik dalam menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, maupun berpartisipasi dalam diskusi kelas. Peserta didik tampak lebih antusias dan fokus dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan.

Peningkatan minat belajar matematika peserta didik tidak terlepas dari karakteristik metode joyful learning yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dari biasanya, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan metode joyful learning melalui media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terbukti mampu meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif membuat peserta didik lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta tidak mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran juga membantu peserta didik memahami materi matematika dengan cara yang lebih menarik dan menantang. Dengan demikian, metode joyful learning berbantuan Kahoot dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang bermakna dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Boaler, J. (2022). *Mathematical mindsets: Unleashing students' potential through creative math, inspiring messages and*

- innovative teaching* (Updated ed.). Jossey-Bass.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Hidayah, R. Dan Afakhrul Masub Bakhtiar. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas Iii. *Joyful Learning Journal*. Vol. 11 No. 4
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Kurikulum Merdeka dan pembelajaran berkualitas*. Kemdikbudristek.
- Khatimah, K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–12.
- Mukhlis, M. (2020). Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar. 1–73.
- National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. (2021). *Supporting students' college success: The role of assessment of intrapersonal and interpersonal competencies*. The National Academies Press.
- National Council of Teachers of Mathematics. (2023). *Position statements*. NCTM.
- OECD. (2023). *PISA 2022 assessment and analytical framework*. OECD Publishing.
- -. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.
- .. (2024). *PISA 2022 technical report*. OECD Publishing.
- Stella, M. (2021). Network psychometrics and cognitive network science open new ways for detecting, understanding and tackling the complexity of math anxiety: A review. *arXiv*.
- Toms, K., Williams, M., & Mizuhara, M. S. (2024). Bounded confidence modeling predicts how group work affects student math anxiety. *arXiv*.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO.