

Integrasi Microsoft Office 365 dengan Kahoot pada Pembelajaran Matematika

Irmayanti^{1*}, Mirna²

^{1,2}Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: irmayanti91@gmail.com

✉

ARTICLE INFO

Article history:

Received: October 10th, 2023

Revised: March 14th, 2024

Accepted: April 8th, 2024

Available: online April 30th, 2024

Kata Kunci:

Integrasi, Microsoft Office 365,
Kahoot, pembelajaran Matematika

Keywords:

Integrations, Microsoft Office 365,
Kahoot, Math learning



ABSTRAK

Era digital ini menuntut guru harus inovatif dan kreatif dalam pembelajaran. Salah satu aplikasi yang digunakan guru SMPN 12 Sinjai dalam pembelajaran adalah *office 365*. Selain itu, guru matematika mengintegrasikan *office 365* dengan aplikasi *kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan integrasi pemanfaatan aplikasi *microsoft office 365* dengan *kahoot* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari guru dan empat orang siswa SMPN 12 Sinjai kelas VIII. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, lembar wawancara digunakan untuk mengetahui secara mendalam tentang pemanfaatan *microsoft office 365* yang diintegrasikan dengan *kahoot* sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran dan lembar kerja

siswa dalam pembelajaran matematika. Analisis data pada penelitian ini adalah proses reduksi data, penyajian data dan penerikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah integrasi fitur *microsoft office 365 form* dengan *platform kahoot* dapat memberikan manfaat tambahan dalam pengalaman pembelajaran interaktif di kelas yaitu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman pembelajaran, pengukuran kinerja dan pemahaman, efisiensi administrasi, dan peningkatan kolaborasi.

ABSTRACT

This digital era demands teachers to be innovative and creative in teaching. One of the applications used by teachers at SMPN 12 Sinjai in teaching is Office 365. In addition, mathematics teachers integrate Office 365 with the Kahoot application. This research aims to describe the integration of the utilization of Microsoft Office 365 applications with Kahoot in mathematics learning, specifically on the subject of spatial structures. The type of research used in this study is descriptive with a qualitative approach. The research subjects consist of teachers and four students from SMPN 12 Sinjai class VIII. Data collection methods used include observation, interviews, and documentation. The instruments used are observation sheets, interview sheets, and documentation. The observation sheet is used to observe the learning process conducted by teachers, the interview sheet is used to gain in-depth knowledge about the utilization of Microsoft Office 365 integrated with Kahoot, while documentation is used to document the learning process and students' worksheets in mathematics learning. Data analysis in this research includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this research indicate that the integration of Microsoft Office 365 Form features with the Kahoot platform can provide additional benefits in interactive learning experiences in the classroom, such as increasing student engagement, enriching learning experiences, measuring performance and understanding, administrative efficiency, and enhancing collaboration.

PENDAHULUAN

Matematika salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit sebagian besar siswa. Pembelajaran matematika harus dijelaskan secara langsung langkah-langkah penyelesaiannya karena sebagian

besar siswa tidak dapat memahami materi matematika hanya dengan membaca buku. Selain itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa, seorang guru harus mampu menyampaikan materi dan evaluasi secara menarik, tidak monoton satu strategi. Guru harus mampu mendesain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Hal ini dikuatkan oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *problem-based learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa (Haeruman et al., 2023). Penelitian lain menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan kehidupan nyata akan menjadikan siswa antusias dalam belajar (Komala & Monariska, 2023).

Dalam meningkatkan kualitas mengajar dari jarak jauh, sekolah dan perguruan tinggi harus memanfaatkan pembelajaran asinkronus. Pendidik harus mampu berkolaborasi antara satu dengan yang lain untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik harus kreatif dalam pembelajaran di era digital ini. Pendidik harus mampu berinovasi dalam menggunakan media dalam pembelajaran terutama pembelajaran matematika.

Seorang guru harus merancang sebuah inovasi pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berjalan lancar. Berdasarkan observasi, sekolah dasar dan sekolah menengah pertama di Kabupaten Sinjai menggunakan aplikasi *microsoft office 365* dalam pembelajaran yang awalnya digunakan untuk pembelajaran blended learning yang berbasis *office 365*. Pembelajaran ini telah dilakukan oleh 5 sekolah sebelum pandemi *covid-19* yang dikemas dalam kegiatan *case study collaboration office 365*. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Hal ini dikuatkan dalam pelatihan perancangan *e-learning* yang komunikatif dan kolaboratif dengan menggunakan aplikasi *office 365* dan pemanfaatan teknologi pendidikan modern dan gratis. Hasil dari pelatihan tersebut memberikan motivasi pendidik untuk menerapkan *e-learning* dalam kegiatan belajar mengajar sehingga diharapkan kualitas dan proses transformasi ilmu dapat berjalan baik dan lancar (Suprianto, 2018).

Microsoft office 365 memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh. Diantaranya *teams* untuk melakukan pertemuan secara virtual. Media pembelajaran *microsoft office team 365* memiliki berbagai fitur yang menunjang guru dan siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi secara daring sehingga pemanfaatan media tersebut sangat cocok digunakan pada masa pandemi (Saputra & Saddhono, 2021). Hal senada dengan pelaksanaan pelatihan dari program P3M STIE Trisakti mendapatkan hasil pelatihan 113 peserta merespon positif dan luar biasa antusias untuk mengikuti dan menerapkan dimasing-masing institusi pendidikannya, mengharap pelatihan yang kontinu, periodik, dan berjenjang semakin mendalam dan luas materinya (Supriatna & Karmudiandri, 2020).

Berdasarkan observasi di sekolah, sebagian besar proses pembelajaran dititikberatkan pada pemberian tugas kepada siswa. Untuk mengatasi hal tersebut seorang guru harus mampu memberikan materi dan tugas yang menarik untuk dikerjakan oleh siswa. Sebagian siswa akan termotivasi belajar jika ada tugas atau kuis. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran dengan memberikan kuis pada akhir pertemuan.

Salah satu aplikasi pemberian kuis yang memberikan kesan menarik adalah *kahoot*. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik dan disertai dengan musik yang menyebabkan terasa asik dalam menyelesaikan kuis. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat persentasi langsung hanya dengan mengirimkan tautan kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru SMPN 12 Sinjai bahwa pemberian kuis dengan aplikasi *kahoot* dilakukan setiap akhir pertemuan dan ujian tengah semester, aplikasi tersebut terkesan menarik seperti *games* dan waktunya pengerjaan dapat dibatasi sehingga tidak memungkinkan siswa untuk mencari jawaban dari buku atau melihat catatannya. Hal ini dikuatkan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *kahoot*, dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan (Hartanti, 2019). Hal senada dengan penelitian yang menyatakan bahwa faktor-faktor berkontribusi pada pembelajaran siswa yang ditingkatkan termasuk pembuatan dan integrasi konten yang memberikan siswa umpan balik tepat waktu, dan strategi berupa *games* (Licorish et al., 2018). Pembelajaran digital sangat cocok digunakan oleh guru terutama dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian diatas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian yang mengkaji secara mendalam tentang integrasi *Microsoft Office 365* dengan *platform kahoot* dalam Pembelajaran Matematika. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana integrasi *microsoft office 365* dengan *platform kahoot* dalam pembelajaran matematika di SMPN 12 Sinjai.

METODE

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan integrasi pemanfaatan aplikasi *microsoft office 365* dengan *kahoot* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang. Penelitian dilakukan dengan cara mencatat, bertanya, dan menggali sumber yang menggunakan pembelajaran yang mengintegrasikan *microsoft office 365* dan aplikasi *kahoot*. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara merupakan hasil analisis data berupa pemaparan kegiatan subjek penelitian yang disajikan dalam bentuk uraian naratif. Prosedur penelitian ini yaitu observasi, membuat instrumen, memvalidasi instrumen, pelaksanaan penelitian dan analisis data.

Adapun subjek penelitian ini adalah guru dan empat siswa kelas VIII di SMPN 12 Sinjai yang melakukan proses belajar mengajar yang mengintegrasikan *microsoft office 365* dan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang. Pengambilan subjek dalam penelitian ini yaitu menggunakan *purposive sampling* sehingga subjek yang dipilih dalam penelitian ini adalah guru matematika dan siswa SMPN 12 Sinjai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan *microsoft office 365* yang terintegrasi dengan *platform kahoot* pada mata pelajaran matematika di SMPN 12 Sinjai. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui secara mendalam pemanfaatan *microsoft office 365* yang diintegrasikan dengan *kahoot* pada proses pembelajaran di SMPN 12 Sinjai. Pedoman ini berupa garis-garis besar pertanyaan mengenai disposisi pemahaman konsep matematis yang ditanyakan kepada siswa. Pedoman wawancara dibuat berdasarkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian dan disesuaikan dengan indikator-indikator disposisi pemahaman konsep matematis yang terdiri atas pencarian kebenaran, rasa ingin tahu, berpikiran terbuka, analisis, sistematis, dan kepercayaan diri dalam berpikir.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mengetahui secara mendalam pemanfaatan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran matematika. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi teknik ialah teknik pengecekan data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Triangulasi tersebut dilakukan untuk menjaring data dari berbagai teknik pengumpulan dan menyilangkan informasi yang diperoleh agar data yang didapatkan lebih lengkap dan sesuai dengan yang diharapkan. Tujuannya ialah untuk menguji kredibilitas data penelitian agar ada jaminan tentang tingkat kepercayaan data. Cara ini juga mencegah adanya subjektivitas.

Untuk menganalisis data, terlebih dahulu dilakukan uji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi. Data-data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data, dibandingkan antara yang satu dengan yang lain untuk menguji kredibilitas data penelitian agar ada jaminan tentang tingkat kepercayaan data. Setelah data selesai dilakukan triangulasi, maka data siap untuk dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Mereduksi data dalam penelitian ini berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, serta memfokuskan pada fokus penelitian yaitu integrasi *microsoft office 365* dengan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran matematika. Hal ini diharapkan untuk memberikan gambaran dan mempermudah dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Penyajian data dalam penelitian ini adalah berbentuk uraian singkat tentang sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Sedangkan menarik kesimpulan dalam penelitian ini adalah merangkum dan mencocokkan catatan, hasil wawancara, hasil observasi dan dokumentasi sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan berdasarkan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

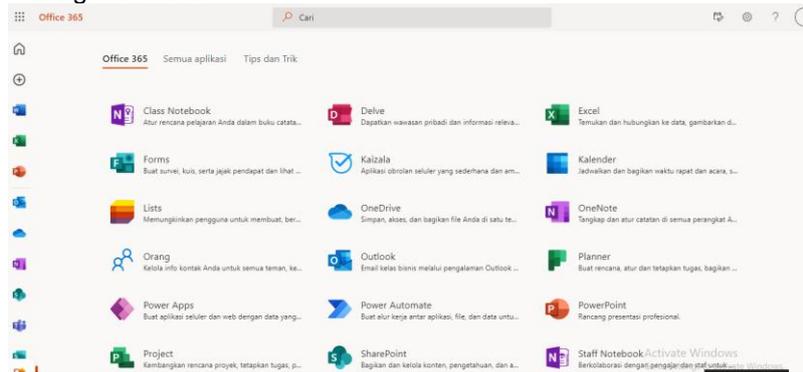
Hasil

Berdasarkan hasil observasi proses belajar mengajar guru matematika SMPN 12 Sinjai, guru memanfaatkan *microsoft office 365* fitur *form* dan mengintegrasikan dengan pemberian kuis pada setiap akhir pembelajaran dengan menggunakan *platform Kahoot*.

1. Penggunaan *Microsoft Office 365* dalam Pembelajaran Matematika

Aplikasi *microsoft office 365* ini merupakan aplikasi yang digunakan oleh guru SMPN 12 Sinjai dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, guru matematika menggunakan fitur *office 365* yaitu *form* dalam pembelajaran. *Form* digunakan untuk membuat sebuah modul pembelajaran

online di masa pandemi covid-19. Microsoft office 365 dapat diakses melalui office.com. Tampilan halaman awal sebagai berikut.



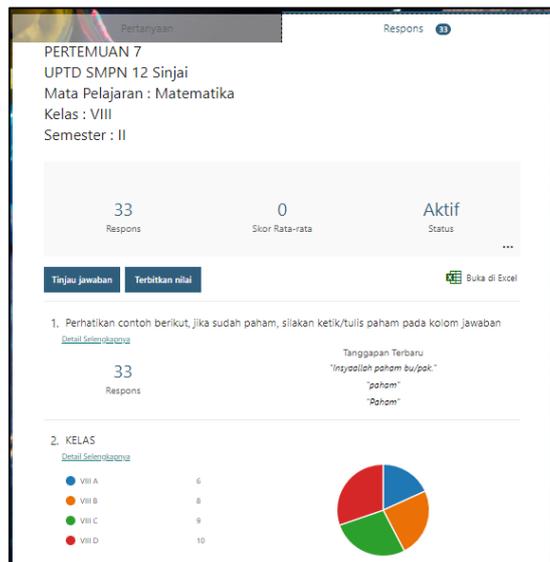
Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Microsoft Office 365

Adapun tampilan fitur form yang digunakan untuk membuat modul yaitu seperti berikut.



Gambar 2. Tampilan Fitur Form pada desktop dan android

Berdasarkan gambar di atas, form memiliki beberapa pilihan soal yaitu pilihan ganda, teks, penilaian. Perbedaan form ini dengan google formulir yaitu memiliki pengaturan untuk mengetik persamaan matematika, dapat mengatur waktu mulai dan selesai. Form ini memungkinkan guru berkolaborasi dengan guru lain dalam membuat modul pembelajaran karena ada pengaturan untuk berkolaborasi, memiliki banyak pilihan tema, siswa dapat melihat hasil ulangan setelah kirim jawaban.

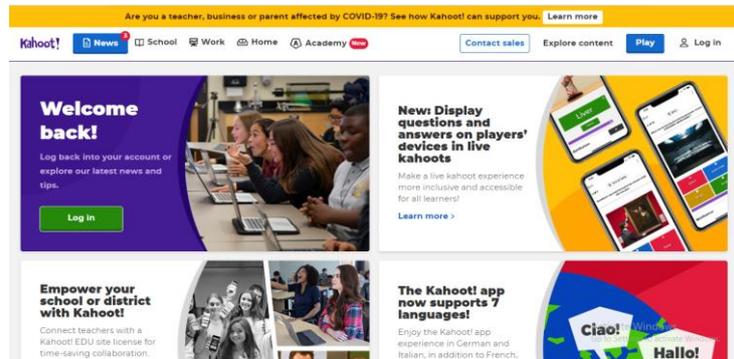


Gambar 3. Tampilan Hasil respon siswa pada form

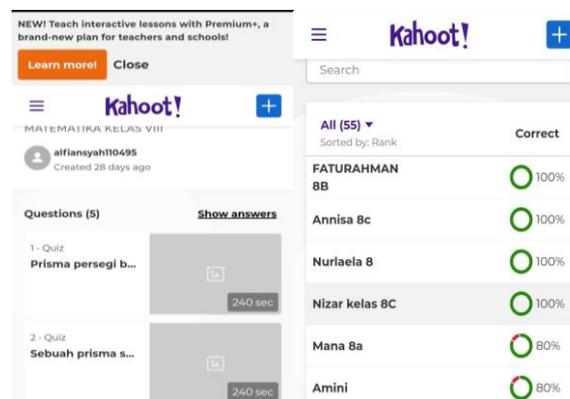
Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan bahwa pada form ada fitur untuk melihat respon siswa baik berupa skor individu atau skor rata-rata dan dilengkapi dengan diagram lingkaran. Selain itu, ada fitur untuk terbitkan nilai dan tinjau jawaban siswa serta kolom untuk komentar guru terhadap jawaban siswa.

2. Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika

Kahoot ini memiliki tampilan menarik dan dilengkapi dengan musik yang menyenangkan. *Kahoot* ini dapat diakses dengan menggunakan laptop atau android. *Kahoot* ini dapat digunakan untuk memberikan kuis atau ulangan kepada siswa. Untuk masuk pada halaman *kahoot* sebagai guru atau pengajar, ketik *kahoot.com* pada *google*. Tampilan halaman awal seperti berikut.



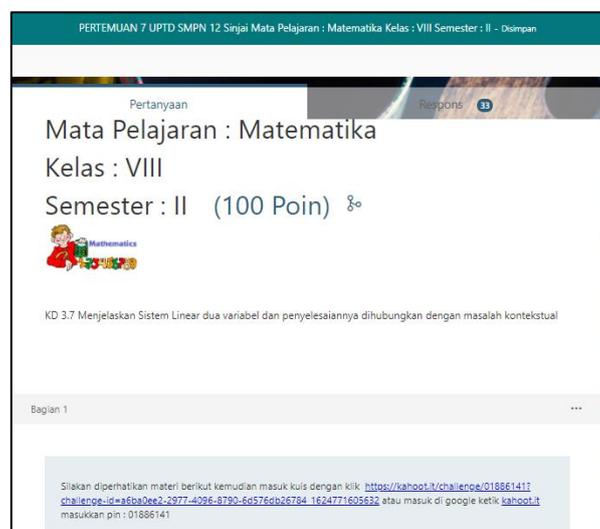
Gambar 4. Tampilan Halaman Awal Aplikasi Kahoot



Gambar 5. Tampilan soal dan poin siswa pada platform kahoot

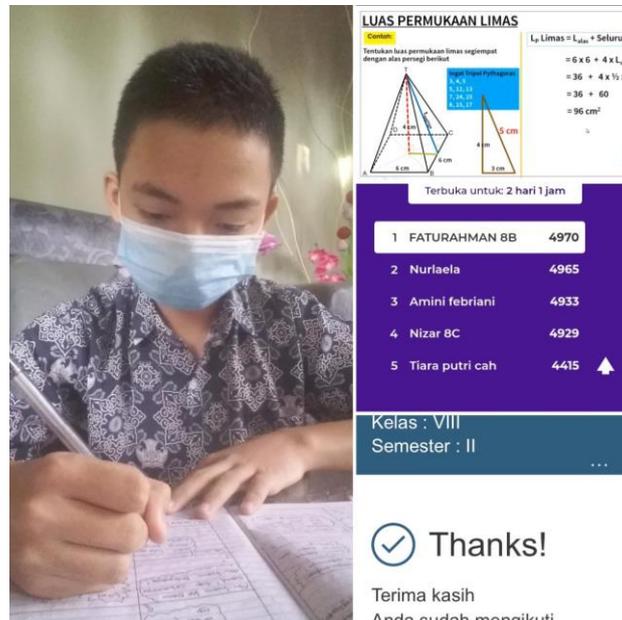
Berdasarkan Gambar 5 menunjukkan bahwa tampilan *kahoot* menarik dilengkapi dengan gambar dan ada batasan waktu setiap soal yang tidak memungkinkan siswa untuk menyontek atau bertanya. Selain itu poin siswa akan muncul setelah selesai menyelesaikan tugas dan akan berurut dari poin yang tertinggi ke terendah. Poin yang didapatkan oleh siswa tergantung dengan jawaban tepat dan kecepatan dalam menjawab setiap soal.

3. Integrasi Microsoft Office 365 dengan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika



Gambar 6. Tampilan Form yang diintegrasikan dengan Kahoot

Berdasarkan Gambar 6 menunjukkan bahwa *form* pada *microosft office 365* dapat diintegrasikan dengan platform *kahoot*. *Form* untuk membuat modul pembelajaran dan *kahoot* untuk memberikan evaluasi berupa soal-soal yang ada pada modul tersebut. Setelah siswa memahami modul yang diberikan, mereka langsung *klik* tautan untuk masuk *kahoot* menyelesaikan kuis. Selain itu, *form* ini juga dapat diselipkan tautan *youtube* untuk penjelasan materi lebih detail.



Gambar 7. Dokumentasi siswa setelah menyelesaikan tugas

Gambar 7 menunjukkan dokumentasi dari siswa yang merupakan tampilan dari *screenshot* siswa setelah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Dari gambar tersebut dapat terlihat penggunaan fitur *form* pada *office 365* untuk melihat modul pembelajaran yang terintegrasi platform *kahoot*. Tampilan *kahoot* pada *android* siswa terlihat menarik dan menampilkan hasil dari kuis *kahoot* yang terdiri dari jumlah poin yang didapatkan dan urutan dari poin yang tertinggi sampai terendah.

Hasil wawancara dengan guru tentang integrasi *microsoft Office 365* dan *kahoot* menyatakan bahwa memudahkan dalam pembelajaran di masa pandemi *COVID-19* yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh. Adapun fitur yang digunakan dalam pembelajaran adalah fitur *form* pada *microsoft office 365* untuk membuat modul pembelajaran. Fitur ini diintegrasikan dengan platform *kahoot* untuk memberikan kuis pada setiap akhir pembelajaran. Platform *kahoot* ini sangat memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada siswa secara *online* di masa pandemi *COVID-19*. Selain guru dapat membuat soal secara manual, *kahoot* juga menyediakan bank soal yang dapat dipilih sesuai dengan materi yang diajarkan. Kuis *kahoot* ini memiliki tampilan menarik dan dilengkapi dengan musik seperti *games* dan sangat menantang bagi siswa karena ada batasan waktu serta poin siswa akan terlihat pada akhir kuis. Selain itu hasil kuis dari *kahoot* dapat diunduh dalam bentuk *excel(.xls)*.

Berdasarkan hasil wawancara siswa tentang penggunaan *microsoft office 365* yang terintegrasi dengan *kahoot* yaitu:

Subjek 1: saya lebih bersemangat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru matematika karena ada kuis *kahoot* yang menantang, ada batasan waktunya dan harus cepat. Skor yang didapatkan sesuai dengan kecepatan dan ketepatan jawaban.

Subjek 2: Saya semangat menyelesaikan tugas matematika karena kuis *kahoot* dilengkapi musik seperti bermain *games* dan menantang karena harus cepat menjawab. Selain itu, hasilnya langsung dilihat dan dapat melihat langsung skor teman-teman sehingga lebih termotivasi dalam menjawab tugas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara siswa menunjukkan bahwa siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika yang mengintegrasikan *microsoft Office 365* dan platform *kahoot*. Selain itu, pembelajaran matematika menjadi menarik bagi siswa karena adanya kuis *kahoot* di akhir pembelajaran. Hal tersebut memotivasi siswa untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Selain banyak kelebihan dengan mengintegrasikan *microsoft office 365* dan *platform kahoot*, ada beberapa kekurangan yaitu:

1. Keterbatasan akses internet: Penggunaan *microsoft office 365* dan *kahoot* membutuhkan koneksi internet yang stabil. Keterbatasan akses internet dapat menghambat penggunaan dua *platform* ini secara efektif di kelas.
2. Keterbatasan fitur: meskipun *microsoft office 365* dan *kahoot* menawarkan berbagai fitur yang berguna, ada kemungkinan bahwa ada fitur tertentu yang mungkin kurang sesuai dengan kebutuhan spesifik pengajaran di kelas tertentu.
3. Ketergantungan pada teknologi: Penggunaan *microsoft office 365* dan *kahoot* bisa membuat kelas terlalu bergantung pada teknologi, sehingga mengurangi fleksibilitas jika terjadi masalah teknis.
4. Keterbatasan interaksi sosial: Meskipun *kahoot* menawarkan elemen permainan yang interaktif, beberapa siswa lebih memerlukan interaksi sosial langsung di kelas daripada melalui *platform* digital.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, *microsoft office 365* dengan *kahoot* dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika sehingga menjadi lebih menarik dan menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar walau jarak jauh. Di era digital ini menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Guru matematika UPTD SMPN 12 Sinjai mengatasi masalah pembelajaran jarak jauh dengan mengintegrasikan antara fitur *form* pada *microsoft office 365* dan *platform kahoot*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMPN 12 Sinjai bahwa salah fitur *microsoft office 365* yang digunakan adalah *form*. *Form* ini digunakan untuk membuat modul pembelajaran setiap pertemuan. *Form* ini memudahkan dalam pemberian materi pembelajaran kepada siswa secara daring. Modul yang telah dibuat dalam *form* dengan tampilan menarik dibagikan kepada siswa melalui link dan tugasnya juga langsung dikerjakan pada link tersebut. Hal ini dikuatkan oleh penelitian bahwa *e-learning* dalam aplikasi *microsoft office 365* memiliki beberapa fasilitas yaitu fasilitasi *online* untuk bekerja secara kolaboratif, komunikasi *online* menggunakan chat, video, audio, ada fitur *form* yang dapat digunakan untuk absensi *online*, ujian *online*, penugasan *online*, kuliah jarak jauh, buku dan materi secara *online* (Suprianto, 2018). Hal senada dengan penelitian yang menyatakan bahwa dengan aplikasi *microsoft office 365*, guru juga dapat memantau keaktifan siswa dengan fitur obrolan, dan dapat secara efisien menetapkan tugas sebagai bahan evaluasi untuk menentukan tingkat pemahaman siswa (Aziizah et al., 2020). Pembelajaran berbasis *microsoft office 365* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa dan efektif meningkatkan prestasi belajar siswa (Irmayanti et al., 2022). *Microsoft Office 365* dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran karena memiliki banyak fitur yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran *online* seperti *teams*, *form*, *one drive* dan masih banyak fitur yang lain (Nurjannah et al., 2021). Salah satu fitur *office 365* yang dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh adalah *teams*. Pembelajaran berbasis *microsoft teams* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (Irmayanti et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kuisnya menantang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa *kahoot* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di kelas dan sangat berpengaruh terhadap keterlibatan, motivasi, dan peningkatan pengalaman belajar siswa (Licorish et al., 2018). Hal ini dikuatkan dalam penelitian yang menunjukkan persentase akhir penggunaan *platform kahoot* sebesar 85% dengan kriteria sangat menarik sehingga disimpulkan bahwa penggunaan *platform Kahoot* sangat cocok untuk digunakan dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan (Rafnis, 2019). Hal tersebut sejalan juga dengan penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa setelah menggunakan model *Spontaneous Group Discussion (SGD)* berbasis *kahoot* lebih baik daripada pembelajaran konvensional (Maulidah et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa dalam *platform kahoot* ada batasan waktunya dan skor yang didapatkan sesuai dengan kecepatan dan ketepatan jawaban. Keterbatasan waktu yang diberikan akan memotivasi siswa dalam mengikuti kuis yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian bahwa aplikasi *kahoot* sangat efektif sebagai alat evaluasi ditinjau dari motivasi dan atensi (Daryanes & Ririen, 2020). Hal ini senada dengan penelitian yang menunjukkan bahwa bahwa *kahoot* merupakan alat untuk penilaian formatif yang menjanjikan dan dapat memotivasi siswa untuk belajar (Ismail et al., 2019).

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa *platform kahoot* dalam proses belajar mengajar akan mempengaruhi rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan motivasi dan tujuan mereka untuk menjadi pembelajar yang sukses. Selain itu, alat penilaian ini menawarkan umpan balik yang nyaman untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Nurhadianti & Pratolo, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara subjek penelitian menyatakan bahwa tampilan *kahoot* layaknya games yang menarik dan dilengkapi musik yang menyenangkan dan menambah motivasi. Hal ini dikuatkan oleh penelitian bahwa menunjukkan Kahoot lebih praktis, berupa permainan dapat menarik perhatian siswa untuk tes, membantu siswa untuk lebih aktif di kelas dan kahoot membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti tes (Hadijah et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa integrasi *microsoft office 365 form dan kahoot* sangat bermanfaat dalam pembelajaran terutama ada pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Integrasi antara *Microsoft Office 365 form dan Kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *form* dapat digunakan untuk mengumpulkan tanggapan siswa sebelum atau sesudah sesi *kahoot*, sementara *kahoot* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif.
2. Memperkaya Pengalaman Pembelajaran: Dengan mengintegrasikan *form* untuk mengumpulkan data sebelum atau sesudah sesi *kahoot*, guru dapat memperoleh informasi yang lebih kaya tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Ini memungkinkan adanya penyesuaian materi yang lebih efektif.
3. Pengukuran Kinerja dan Pemahaman: Integrasi ini juga memungkinkan pengukuran kinerja siswa secara lebih terperinci. Data dari *form* dapat digunakan untuk melacak kemajuan siswa sebelum dan sesudah sesi *kahoot*, memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pemahaman mereka terhadap materi.
4. Efisiensi Administrasi: Dengan menggunakan *microsoft office 365 form* untuk mengumpulkan tanggapan siswa, proses administrasi dan pengelolaan data dapat menjadi lebih efisien dan terstruktur. Ini memungkinkan guru untuk fokus pada analisis hasil daripada menghabiskan waktu untuk mengumpulkan data secara manual.
5. Peningkatan Kolaborasi: Integrasi antara *form dan kahoot* juga dapat meningkatkan kolaborasi antara guru dan siswa. Guru dapat menggunakan *form* untuk mengajukan pertanyaan sebelum sesi *kahoot*, memungkinkan siswa untuk merenungkan materi sebelum kelas dan memperkuat partisipasi mereka dalam sesi *kahoot*.

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah integrasi fitur *microsoft office 365 form* dengan *platform kahoot* dapat memberikan manfaat tambahan dalam pengalaman pembelajaran interaktif di kelas yaitu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman pembelajaran, pengukuran kinerja dan pemahaman, efisiensi administrasi, dan peningkatan kolaborasi.

Adapun rekomendasi dalam penelitian ini, untuk lebih memaksimalkan pembelajaran dengan mengintegrasikan *microsoft office 365* dan *kahoot* sebaiknya sekolah memberikan fasilitas berupa *wifi* karena keberhasilan pembelajaran *online* harus didukung oleh internet. Adapun saran untuk peneliti selanjutnya adalah mengkaji secara mendalam fitur-fitur lain yang ada pada aplikasi *microsoft office 365* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti *teams, sway, office online* dan lain-lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan, Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Ahmad Dahlan yang telah memfasilitasi kami dalam penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada pihak SMPN 12 Sinjai yang telah memfasilitasi dalam penelitian serta terima kasih kepada semua rekan dosen yang terlibat dalam memberikan masukan dan bantuan dalam proses penelitian serta penyusunan artikel ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada tim editor dan *reviewer* Jurnal Hexagon yang telah membantu dalam penerbitan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aziizah, A., Sakti, T. B., & Andriyanto, A. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN SEJARAH MELALUI MICROSOFT OFFICE 365. *Keraton: Journal of History*

- Education and Culture*. <https://doi.org/10.32585/.v2i2.1158>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Hadijah, H., Pratolo, B. W., & Rondiyah, R. (2020). Interactive game “Kahoot!” as the media of students’ vocabulary assessment. *Journal on English as a Foreign Language*. <https://doi.org/10.23971/jefl.v10i1.1670>
- Haeruman, L. D., Sovia, A., & Hidajat, F. A. (2023). Meta-Analisis: Pengaruh Model Problem-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 52–59.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*.
- Irmayanti, I., Musdalifah, A., & Sudirman, P. (2023). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Microsoft Teams Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAI Muhammadiyah Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 4(1), 49–55.
- Irmayanti, I., Wahyuni, S., & Mirna, M. (2022). EFFECTIVENESS OF OFFICE 365-BASED BLENDED LEARNING TO THE LEARNING OUTCOMES OF SMPN 12 SINJAI STUDENTS. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan 2022*.
- Ismail, M. A. A., Ahmad, A., Mohammad, J. A. M., Fakri, N. M. R. M., Nor, M. Z. M., & Pa, M. N. M. (2019). Using Kahoot! as a formative assessment tool in medical education: A phenomenological study. *BMC Medical Education*. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1658-z>
- Komala, E., & Monariska, E. (2023). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Literasi Matematis dan Mereduksi Kecemasan Matematis Siswa. *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 68–74.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Student perception Kahoot. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*.
- Maulidah, E., Syaf, A. H., Rachmawati, T. K., & Sugilar, H. (2020). Berpikir kritis matematis dengan kahoot. *Jurnal Analisa*. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i1.8516>
- Nurhadianti, & Pratolo, B. W. (2020). Students’ perception toward the application of Kahoot! As an assessment tool in EFL class. *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080554>
- Nurjannah, N., Irmayanti, I., Rahman, H., Islamiah, N., & Heriyanti, A. (2021). *Microsoft Office 365 as an Alternative in Online Learning during the Covid-19 Pandemic*. <https://doi.org/10.4108/eai.18-11-2020.2311806>
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Saputra, A. D., & Saddhono, K. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di masa pandemi. *Lingua*.
- Suprianto. (2018). Perancangan E-Learning Menggunakan Office 365 Dalam Proses Belajar Mengajar. *Seminar Nasional Royal*.
- Supriatna, D., & Karmudiandri, A. (2020). MICROSOFT OFFICE 365 DAN KAHOOT! ALAT BANTU BELAJAR-MENGAJAR YANG MENYENANGKAN BAGI PENGAJAR DAN GENERASI MILENIAL DI ERA PENDIDIKAN 4.0. *Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri*. <https://doi.org/10.47841/adpi.v1i1.30>