
Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Mualif Hari Wahyudi¹⁾, Suarman²⁾, Gimin³⁾

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

*e-mail: mualif.hari4902@student.unri.ac.id¹

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot sudah banyak dilakukan oleh para guru untuk meningkatkan minat belajar dari siswa. Dikarenakan, pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan generasi berkualitas dan peningkatan taraf hidup dalam masyarakat. Minat belajar siswa memainkan peran kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, mata pelajaran IPS sering dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa, yang dapat menyebabkan penurunan minat belajar. Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi mempengaruhi pendidikan, dan media pembelajaran seperti Kahoot menjadi solusi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest untuk menganalisis perbedaan minat belajar sebelum dan setelah penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 di SMPN 9 Tualang. Perubahan ini didukung oleh hasil analisis uji beda yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest siswa. Hasil ini juga diperkuat oleh analisis N-Gain yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dalam kategori tinggi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 di SMPN 9 Tualang pada mata pelajaran IPS..

Keywords : *Kahoot*, Media Pembelajaran, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran sentral dalam membentuk generasi unggul dan memajukan pengetahuan, sekaligus meningkatkan kualitas hidup dalam masyarakat. Proses pembelajaran adalah rangkaian tindakan antara guru dan siswa yang saling berinteraksi dalam suasana edukatif (Winanti, 2021). Interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dan siswa menjadi kunci kelancaran proses pembelajaran (Cikka, 2020). Tujuan pembelajaran di sekolah adalah mencapai hasil belajar yang optimal dan mencapai kompetensi dasar. Dalam mencapai tujuan tersebut, minat belajar memainkan peran penting. Minat adalah dorongan yang konsisten untuk memberikan perhatian pada kegiatan atau materi pembelajaran dan merasakan kesukaan terhadapnya (Masrurroh, 2017).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk menggali dan membentuk bakat serta karakter yang bermartabat dalam upaya meningkatkan tingkat kecerdasan masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa sehingga mereka menjadi individu yang memiliki keyakinan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki moral yang luhur, kesehatan yang baik, pengetahuan yang luas, keterampilan yang unggul, kreativitas yang terasah, kemandirian, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Puspitasari, 2016).

Proses pembelajaran sejatinya melibatkan lebih dari sekadar pemahaman konsep, teori, dan fakta, melainkan juga melibatkan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Oktiani, 2017). Oleh karena itu, bahan pembelajaran tidak hanya mencakup materi-materi yang sederhana yang harus dihafal dan dipahami, tetapi juga melibatkan materi yang lebih kompleks yang memerlukan analisis, penerapan, dan sintesis. Dalam konteks ini, guru harus memilih dengan bijaksana model pembelajaran yang sesuai agar menciptakan lingkungan kelas yang mendukung sehingga proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.(Afrizal, Kuntari, Setiawan, & Legiani, 2020).

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi saat ini telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa(Kurniati, Kelmaskouw, Deing, Bonin, & Haryanto, 2022). Perkembangan ini hampir merasuki semua aspek kehidupan manusia, termasuk akses informasi dan pendidikan. Teknologi telah menjadi unsur integral dalam perkembangan zaman dan saat ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang Pendidikan (Chotibuddin, 2021). Fakta bahwa teknologi telah mengintegrasikan dirinya dalam pendidikan tercermin dalam penyediaan peralatan pembelajaran yang diperbarui, seperti laboratorium komputer, dan mendorong para guru untuk menguasai teknologi. Dengan penerapan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di berbagai lembaga pendidikan, ini menegaskan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran bersama dengan siswa(Maisaroh & Rostrieningsih, 2010). Keberadaan teknologi dalam pembelajaran menghasilkan inovasi dan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis, menghindari monotonitas(Arifah, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan guru IPS SMPN 9 Tulang, diketahui terdapat beberapa permasalahan didalam proses belajar mengajar siswa diantaranya, rendahnya minat belajar siswa dikarenakan mata pelajaran IPS ini abstrak tidak dapat dilihat secara langsung pada saat proses pembelajaran, dan saling berkesinambungan dengan mata pelajaran terdahulu sehingga materi yang di ajarkan terlalu banyak. Ini yang menjadi masalah bagi siswa dalam memahami materi, sehingga menyebabkan minat belajar siswa menurun. Nilai setiap semester dari siswa memang tidak rendah di lihat dari rapor, akan tetapi nilai tersebut sudah di reratakan dengan nilai keseharian siswa pada proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Belum lagi kurang nya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dari total 30 siswa dalam satu klas hanya 3 siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot.

Kahoot merupakan sebuah permainan pendidikan yang berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mencakup kuis dan permainan(Aulia, Komalasari, & Salira, n.d.)(Aulia et al., n.d.). Ini menciptakan platform di mana guru dan siswa di kelas dapat berinteraksi melalui permainan pengetahuan menggunakan infrastruktur yang ada. Platform ini memungkinkan pembuatan pertanyaan dalam berbagai format, termasuk pilihan ganda, gambar, video, dan materi pembelajaran lainnya yang tersedia dalam format kuis. Seluruh siswa dapat berkompetisi dan memperoleh poin dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan dengan benar (Wang, 2015). Pada penelitian yang pernah dilakukan oleh (Sulistiyawati, Sholikhin, Afifah, & Listiawan, 2021)Andin Rizki Aulia et al (2022) menyatakan bahwa terdapat perbedaan dalam motivasi belajar sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan platform Kahoot dalam kelompok eksperimen. Hasil pengukuran awal dalam kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata skor sebesar 115,11, yang setara dengan 79,3%, sedangkan hasil pengukuran akhir setelah penerapan Kahoot menunjukkan rata-rata skor sebesar 121,52, yang setara dengan 83,8%.

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah apakah ada peningkatan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot pada Siswa Kelas 7 SMPN 9 Tulang Pada Pelajaran IPS”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar perbandingan sebelum dan setelah penerapan media Kahoot dalam upaya memahami perubahan dalam minat belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Tualang. Untuk mengevaluasi perbedaan tersebut, analisis statistik menggunakan uji beda (t-test) dilakukan. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yang mencakup *pretest* sebelum penerapan perlakuan. Pilihan desain ini dipilih untuk memastikan hasil yang akurat melalui serangkaian pengujian, termasuk *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan.

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O_1	X	O_2

Penelitian ini dilakukan untuk menilai serta menghitung dampak dari perlakuan yang diberikan. Eksperimen ini bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel X (Media Kahoot) terhadap variabel Y (Minat Belajar) dan mengidentifikasi sejauh mana pengaruh dari X terhadap Y. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest*, yang memungkinkan pengumpulan data sebelum dan sesudah perlakuan. Pendekatan ini digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan setelah perlakuan, sehingga dapat menganalisis perubahan yang terjadi pada siswa sebagai akibat dari perlakuan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengujian Pelaksanaan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Guru Dan Siswa

Dalam proses penelitian yang dilakukan, dilakukan pengujian pada siswa maupun guru terhadap penggunaan media kahoot.

3.1.1. Pelaksanaan Pembelajaran IPS di Kelas 7.1 Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot

Sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kahoot di dapatkan hasil minat belajar siswa kelas 7.1 pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Tualang seperti berikut.

Table 2. Minat belajar siswa sebelum menggunakan *Kahoot*

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>46,6-60	0	0
Sedang	>33,33-46,6	12	40
Rendah	20-33,3	18	60
Total		30	100

Dari tabel 2 bisa dilihat sebagian besar minat belajar siswa kelas 7.1 pada mata pelajaran IPS terletak pada kategori rendah yang mana sebesar 60%. Apabila dilihat pada indikator minat belajar tersaji sebagai berikut:

3.1.1. Perasaan senang

Tabel 3. Perasaan Senang Tanpa Menggunakan Kahoot

Kategori	Class interval	F	%
Tinggi	>11,6-15	0	0
Sedang	>8,3-11,6	30	100
Rendah	5-8,3	0	0
Total		30	100

Pada tabel 3 menunjukkan perasaan senang siswa seluruhnya pada kategori sedang sebesar 100%. Hal ini menunjukkan adanya perasaan yang kurang menyenangkan saat proses pembelajaran IPS di kelas 7 yang dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran *Kahoot*.

3.1.2. Ketertarikan

Tabel 4. Perasaan Senang Tanpa Menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>11,6-15	0	0
Sedang	>8,3-11,6	0	0
Rendah	5-8,3	30	100
Total		30	100

Pada tabel 4 menunjukkan ketertarikan siswa seluruhnya pada kategori rendah sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tidak tertariknya para siswa kelas 7 pada saat proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan tanpa menggunakan media pembelajaran *Kahoot*.

3.1.3. Perhatian siswa

Tabel 5. Perhatian Siswa Tanpa Menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>11,6-15	0	0
Sedang	>8,3-11,6	17	56,7
Rendah	5-8,3	13	43,3
Total		30	100

Pada tabel 5 menunjukkan perhatian siswa pada umumnya berada dikategori sedang sebesar 56,7%. Hal ini menggambarkan para siswa kurang memberikan perhatiannya pada guru saat proses pembelajaran IPS yang dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran Kahoot.

3.1.4. Indikator Keterlibatan Siswa

Tabel 6. Indikator Keterlibatan Siswa Sebelum Menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>11,6-15	0	0
Sedang	>8,3-11,6	5	16,7
Rendah	5-8,3	25	83,3
Total		30	100

Pada tabel 6 keterlibatan siswa menunjukkan pada umumnya berada dikategori rendah sebesar 83,3%. Hal ini menggambarkan para siswa tidak ingin terlibat saat proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan tanpa menggunakan media pembelajaran Kahoot.

Dari pemaparan data indikator minat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada saat proses pembelajaran IPS dilaksanakan para siswa menunjukkan perasaan kurang yang menyenangkan, para siswa juga tidak tertarik pada saat proses pembelajaran IPS dilakukan,

para siswa kurang memberikan perhatiannya pada guru saat proses pembelajaran IPS dilakukan dan para siswa tidak ingin terlibat saat pembelajaran IPS dilakukan.

3.1.2. Proses Pelaksanaan dan Hasil Pembelajaran IPS di Kelas 7.1 dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 7.1 SMPN 9 Tualang. Kelas 7.1 terdiri dari 30 siswa yang diajar oleh guru IPS Ibuk Anna Ria Delavega S.Pd. dengan materi pelajaran Tema 03 Potensi ekonomi lingkungan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 Februari 2023. Kegiatan diawali dengan penjelasan oleh guru kepada para siswa bagaimana cara mengakses kahoot pada gadget para siswa dengan menampilkan kode masuk room kahoot pada layar infokus sehingga para siswa dapat mengakses Kahoot tersebut.

Selanjutnya para siswa mengakses dan masuk ke dalam room kahoot dengan membuat nama siswa dan gambar profil siswa yang unik dan guru menjelaskan bagaimana cara siswa memilih jawaban pada gadget para siswa di Kahoot pada pertanyaan yang ada akan ditampilkan infocus. Lalu guru akan memulai kuis games Kahoot membacakan pertanyaan dan pilihan jawaban secara bergantian. Siswa memiliki waktu terbatas untuk memilih jawaban yang benar dan siswa memilih jawaban yang tepat untuk setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar perangkat mereka.

Setelah setiap pertanyaan, skor sementara ditampilkan untuk memotivasi partisipasi siswa. Siswa juga dapat melihat peringkat mereka sendiri dan teman-teman mereka di papan peringkat. Setelah kuis selesai, guru membahas jawaban yang benar dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan. Diskusi ini membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Guru mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot, mencatat kelebihan dan kekurangan, serta mempertimbangkan perbaikan yang mungkin dapat dilakukan untuk penggunaan Kahoot yang lebih efektif di masa depan.

Setelah kegiatan tersebut maka di dapatkan hasil minat belajar siswa seperti berikut:

Tabel 7. Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>46,6-60	24	80
Sedang	>33,3-46,6	6	20
Rendah	20-33,3	0	0
Total		30	100

Dari tabel 7 dapat dilihat bahwa pada saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot minat belajar siswa menunjukkan pada umumnya berada pada kategori tinggi sebesar 80%. Hal ini menggambarkan adanya kenaikan minat belajar siswa yang sangat signifikan terhadap mata pelajaran IPS.

Apabila dilihat pada indikator minat belajar tersaji sebagai berikut:

3.2.1. Perasaan senang

Tabel 8. Perasaan Senang dengan Menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>11,6-15	30	100
Sedang	>8,3-11,6	0	0
Rendah	5-8,3	0	0
Total		30	100

Pada tabel 8 seluruh siswa menunjukkan perasaan senang pada kategori tinggi sebesar 100%. Hal ini menunjukkan adanya perasaan yang menyenangkan saat proses pembelajaran IPS di kelas 7 yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot

3.2.2. Ketertarikan

Tabel 9. Perasaan Senang dengan Menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>11,6-15	26	87
Sedang	>8,3-11,6	4	13
Rendah	5-8,3	0	0
Total		30	100

Pada tabel 9 siswa pada umumnya menunjukkan ketertarikan pada kategori tinggi sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa tertariknya para siswa kelas 7 pada saat proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot.

3.2.3. Perhatian siswa

Tabel 10. Perhatian dengan Menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>11,6-15	23	77
Sedang	>8,3-11,6	7	23
Rendah	5-8,3	0	0
Total		30	100

Pada tabel 410 siswa pada umumnya menunjukkan indikator perhatian siswa pada kategori tinggi sebesar 77%. Hal ini menggambarkan para siswa memberikan perhatiannya secara penuh pada guru saat proses pembelajaran IPS yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot.

3.2.4. Keterlibatan siswa

Tabel 11. Keterlibatan Siswa dengan Menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>11,6-15	26	87
Sedang	>8,3-11,6	4	13
Rendah	5-8,3	0	0
Total		30	100

Pada tabel 1 pada umumnya siswa menunjukkan keterlibatan siswa pada kategori tinggi sebesar 100%. Hal ini menggambarkan para siswa selalu terlibat saat proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot.

3.1.3. Deskripsi Hasil Observasi keterlaksanaan Media Pembelajaran Kahoot

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk menggali informasi seputar keterampilan penggunaan media pembelajaran Kahoot oleh guru. Peneliti bermitra dengan guru kelas

untuk menjalankan kegiatan pengamatan ini, dan peneliti bertindak sebagai pengamat langsung yang secara aktif mengikuti kegiatan yang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui metode pengamatan langsung, yaitu peneliti mengamati objek penelitian tanpa melibatkan perantara, dan data dikumpulkan dengan menggunakan lembar pedoman observasi yang terdapat di Lampiran 9. Adapun yang diobservasi adalah keterampilan guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Berikut adalah analisis laporan hasil observasinya.

Tabel 12. Laporan Hasil Observasi keterampilan guru menggunakan Kahoot

Kategori	Ci	F	%
B	0,5-1	10	100
TB	0-0,5	0	0
Total		10	100

Dari tabel 12 tersebut dapat kita lihat bahwa seluruh keterampilan guru saat mengajar menggunakan media pembelajaran Kahoot pada kategori Baik dengan 100%. Hal ini menggambarkan bahwa guru mampu menggunakan media pembelajaran Kahoot pada proses pembelajaran IPS dengan baik sehingga mampu meningkatkan minat belajar para siswa kelas 7 di SMPN 9 Tualang.

3.2. Uji Prasyarat

3.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah data minat belajar siswa kelas 7 SMPN 9 Tualang yang akan dianalisis terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji kolmogrov Smirnov. Berikut merupakan uji normalitas yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Uji normalitas minat belajar

Test of normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.162	30	.044	.934	30	.064
Sesudah	.270	30	.000	.776	30	.000

Sumber : SPSS diolah 2023

Berdasarkan Tabel 13 Uji normalitas variabel minat belajar setelah menggunakan media kahoot memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan pengambilan keputusan pada uji normalitas kolmogrov-smirnov data terdistribusi secara normal jika nilai signifikansi $>0,05$. Maka dapat dikatakan nilai signifikansi pada uji normalitas variabel tenaga kerja $0,00 < 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa data tidak terdistribusi secara normal. Ketika data tidak terdistribusi secara normal maka akan dilakukan uji statistic non-parametrik dengan Wilcoxon. Berikut merupakan hasil uji Wilcoxon pada penelitian ini.

3.2.2. Uji Wilcoxon

Berdasarkan atas uji normalitas yang dilakukan pada variabel minat belajar sesudah menggunakan media kahoot yang dinyatakan tidak terdistribusi secara normal, maka untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidak dari minat belajar pada pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan media kahoot digunakan uji beda secara non-parametrik yaitu dengan menggunakan uji wilcoxon. Hasil olah data uji Wilcoxon sebagai berikut.

Tabel 14. Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
Z	
Asymp. Sig. (2-tailed)	-4,787
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	0,000

Sumber : SPSS diolah 2023

Berdasarkan Tabel 14 Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai pvalue atau Asymp Sig. (2-Tailed) yaitu 0,000. Dimana dalam pengambilan keputusan uji Wilcoxon dinyatakan terdapat perbedaan antar variabel jika nilai p-value $< 0,05$. Dapat dikatakan bahwa nilai p-value pada penelitian ini $0,000 < 0,05$ dinyatakan bahwa variabel dinyatakan signifikan. Artinya dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 7 di SMPN 9 Tualang pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan media kahoot. Uji hipotesis dilakukan mengikuti distribusi normal data minat belajar. Menggunakan uji statistik parametrik (Paired Sample T-Test) dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a

ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar pretest dan posttest. Hasil uji hipotesis minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 19.

3.2.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan mengikuti distribusi normal data minat belajar. Menggunakan uji statistik parametrik (Paired Sample T-Test) dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar pretest dan posttest. Hasil uji hipotesis minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 15. Hasil Analisis Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Tanpa Menggunakan Kahoot - Dengan Menggunakan Kahoot	-18.467	4.607	.841	-0.187	6.746	-21.956	29	.000

Sumber : SPSS diolah 2023

Hasil uji Paired Sample T-Test digunakan untuk mengetahui terdapat tidaknya perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest pada minat belajar siswa. Berdasarkan tabel 4.18 dapat dilihat bahwa diperoleh nilai signifikansi 0,00 yang berarti kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada peningkatan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran Kahoot.

3.2.4. Analisis N Gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk melihat seberapa jauh peningkatan minat belajar siswa setelah proses pembelajaran. Hal ini digunakan untuk melihat peningkatan minat belajar siswa. Berikut merupakan hasil analisis yang menunjukkan nilai dari N-gain.

Tabel 16. Hasil Analisis N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. D
Ngain	30	1.00	3.00	2.127	.61694
Valid N (listwise)	30				

Sumber : SPSS diolah 2023

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari N-gain adalah 2,127. Dimana berdasarkan kriteria skor N-Gain dalam Meltzer, (2002) jika nilai diatas 0,07 maka dapat dikatakan sebagai kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa nilai N-Gain merepresentasikan mengenai peningkatan minat belajar siswa kelas 7 SMPN 9 Tualang setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan media Kahoot.

Pembahasan

Pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seorang guru atau pengajar dapat memberikan metode pengajaran yang dirasa tepat bagi pelaksanaan pembelajaran. Salah satu pendukung media belajar yaitu media Kahoot. Dimana media Kahoot ini merupakan sebuah platform yang diciptakan dengan mengusung tema kuis dan game yang dapat dimanfaatkan bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang tidak membosankan. Berdasarkan temuan dari penelitian yang dijalankan, peneliti menggunakan kuesioner yang melibatkan empat indikator untuk mengukur minat belajar siswa. Indikator tersebut mencakup perasaan senang, ketertarikan, tingkat perhatian, dan tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa di kelas 7 dalam mata pelajaran IPS ketika mereka menggunakan media pembelajaran Kahoot di SMPN 9 Tualang.

Materi yang di ajarkan dalam penelitian ini adalah Tema 03: Potensi ekonomi lingkungan sesuai dengan arahan dari guru yang mengajar tersebut. Peneliti menerapkan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kahoot sebanyak satu kali pertemuan dan menerapkan

pembelajaran dengan media belajar kahoot sebanyak satu kali pertemuan. Adapun kendala dalam proses pembelajaran di saat menggunakan Kahoot yaitu jaringan internet yang kurang stabil.

Penelitian ini dilakukan di Kelas 7.1 SMP N 9 Tualang pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menganalisis mengenai perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan kahoot sebagai media belajar. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pengujian Wilcoxon menunjukkan hasil signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi dibawah $<0,05$ Dapat dikatakan bahwa minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media kahoot mengalami perbedaan.

Perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan kahoot menunjukkan minat belajar yang baik. Kahoot memberikan metode pembelajaran yang tidak membosankan sehingga menarik perhatian siswa dalam belajar. Siswa kelas 7 SMP N 9 Tualang memiliki minat belajar yang meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan kahoot. Media kahoot memberikan suasana belajar yang tidak membosankan yaitu dengan media kuis dan permainan. Hal ini meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 SMP N 9 Tualang.

Hal ini dibuktikan dengan data hasil uji beda data berpasangan (Paired Sample T-Test) yang memperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dengan artian bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang signifikan antara pretest dan posttest siswa. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Tualang. Hal ini juga dikuatkan dengan nilai hasil analisis N-Gain yang menunjukkan pada kriteria tinggi. hal ini memiliki arti bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa sesudah siswa menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andin Rizki Aulia et al (2022) menyatakan bahwa adanya perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dengan menggunakan platform pembelajaran kahoot. Dapat dikatakan bahwa kahoot memberikan pengaruh kepada peningkatan minat belajar siswa. Minat belajar yang meningkat ini dikarenakan oleh adanya kuis dan permainan yang menarik jika pembelajaran menggunakan kahoot.

Analisis yang menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan minat belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Tualang setelah dilaksanakan pembelajaran dengan kahoot. Maka dapat dikatakan pembelajaran dengan bantuan teknologi yang mengintegrasikan pembelajaran yang bernuansa game dan kuis menjadi daya Tarik bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Guru dan pemerintah khususnya dinas pendidikan dapat berkolaborasi dalam menciptakan suasana belajar baru khususnya menggunakan bantuan media dengan kemajuan teknologi sebagai media

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas 7 SMP N 9 Tualang tentang minat belajar sebelum dan setelah penggunaan media Kahoot menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran di kelas 7 SMP N 9 Tualang. Selama proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas 7 menggunakan media pembelajaran Kahoot, rata-rata minat belajar berada dalam kategori yang tinggi. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Ini diperkuat oleh hasil uji paired sample t-test, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000, yang kurang dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penerapan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 dalam mata pelajaran IPS di SMPN 9 Tualang. Peningkatan minat belajar siswa ini juga diperkuat oleh nilai N-Gain yang masuk dalam kategori Tinggi.

REFERENSI

- Afrizal, S., Kuntari, S., Setiawan, R., & Legiani, W. H. (2020). Perubahan Sosial pada Budaya Digital dalam Pendidikan Karakter Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 429–436.
- Arifah, F. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Siswa Sma Kelas X Dalam Materi Virus*. FKIP UNPAS.
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (n.d.). Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 11–18.
- Chotibuddin, M. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi (Kahoot) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs

Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 112–138.

- Cikka, H. (2020). Peranan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Meningkatkan Interaksi Pembelajaran Di Sekolah. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 43–52.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model proses inovasi kurikulum merdeka implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423.
- Maisaroh, M., & Rostrieningsih, R. (2010). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran active learning tipe quiz team pada mata pelajaran keterampilan dasar komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 7(2), 17197.
- Masruroh, A. (2017). *Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI IPA Pada Mata Pelajaran PAI Di SMAN I Purwoasri Tahun Ajaran 2016/2017*. IAIN Kediri.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Puspitasari, E. (2016). Pendekatan pendidikan karakter. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 56–57.
- Winanti, N. P. (2021). Pasraman Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Berbasis Budaya Dan Spiritual. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 5(2), 106–114.