

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI MTSN 9 KUNINGAN KELAS VII

Mochammad Fahri Akbar Husaini¹, Eva Gustiana²

^{1, 2}STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: mochammadfahri312@gmail.com

Article History

Received: 29-08-2024

Revision: 20-09-2024

Accepted: 28-09-2024

Published: 04-10-2024

Abstract. This study aims to find out the extent of the application of kahoot media in increasing students' interest in learning informatics subjects in MTsN 9 Kuningan school. The research method used is a quantitative method. The design used was quasi-experimental which was part of the experimental method, this study grouped the respondents into two parts, namely the first class as an experimental class that was given treatment using Kahoot media and the second class as a control class that was given treatment using conventional learning. The instrument in this study is in the form of a questionnaire that uses kahoot media which has previously been tested for validity and reliability. Data analysis includes normality and homogeneity tests, linearity and the use of paired sample t-tests. The results of this study indicate that there are differences in terms of increasing the learning interest of students taught using conventional learning methods with students taught using kahoot learning media. The use of kahoot learning media in learning Informatics class VII MTsN 9 Kuningan is better than conventional media. This is evidenced by the results of the pretest and posttest questionnaire calculations for the experimental class, the pretest was 71.44 and the posttest was 80.25. This shows a significant increase in student interest in learning after the kahoot learning media treatment with an increase value of 5.81.

Keywords: Learning Media, Kahoot, Learning Interests, Informatics

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika di sekolah MTsN 9 Kuningan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Desain yang digunakan adalah *quasi eksperimental* yang merupakan bagian dari metode eksperimen, penelitian ini mengelompokkan responden menjadi dua bagian, yaitu kelas pertama sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Kahoot* dan kelas kedua sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen pada penelitian ini berupa angket yang menggunakan media kahoot yang sebelumnya sudah di ujikan validitas dan reliabilitas. Analisis data mencakup uji normalitas dan homogenitas, linearitas serta penggunaan uji paired sample t-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari segi peningkatan minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran kahoot. Penggunaan media pembelajaran kahoot dalam pembelajaran Informatika kelas VII MTsN 9 Kuningan lebih baik daripada media konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil per-hitungan angket *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, *pretest* sebesar 71,44 dan *posttest* sebesar 80,25. Dengan ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang signifikan setelah dilakukan nya perlakuan media pembelajaran kahoot dengan nilai peningkatan sebesar 5,81.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kahoot, Minat Belajar, Informatika

How to Cite: Husaini, M. F. A & Gustiana, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 9 Kuningan Kelas VII. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 5724-5730. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1812>

PENDAHULUAN

Teknologi digital dalam pembelajaran telah menjadi semakin penting dalam dunia pendidikan. Cara kita mendapatkan, mengakses, dan berbagi data telah sangat diubah oleh teknologi digital. Saat ini, siswa tidak hanya terbatas pada pembelajaran di kelas dengan buku teks, papan tulis, dan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Teknologi digital telah memungkinkan siswa untuk menggunakan lebih banyak metode dan media pembelajaran, yang memungkinkan peningkatan efisiensi dan keberhasilan pembelajaran (Sakti, 2023). Dunia pendidikan telah sangat dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi digital. Ada dorongan kuat untuk guru menjadi "literasi digital" dan menggunakan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu contoh penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran adalah sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi siswa serta memungkinkan komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi di luar ruang kelas (Hidayat & Khotimah, 2019). Selain itu, teknologi sekarang dapat membantu guru dan siswa, menurut pandangan (Said, 2023) Dengan bantuan teknologi saat ini, orang dapat dengan mudah mendapatkan akses ke bahan pembelajaran online seperti e-book, materi pembelajaran interaktif, video, dan sumber digital lainnya.

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi pilihan menarik untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa seiring dengan kemajuan teknologi. Kahoot, sebuah alat berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dalam format yang menarik, adalah salah satu alat pembelajaran yang paling terkenal. Kahoot adalah aplikasi berbasis kuis yang dapat diinstal pada Android atau komputer, menurut pendapat yang sama (Halimah 2021). dimana aplikasi ini mendukung demonstrasi visual siswa selama pembelajaran, yang membuat proses belajar sangat efektif. Karena informasi yang diberikan dapat dipresentasikan dalam berbagai format, seperti gambar, diagram, dan video, pembelajaran visual lebih disukai oleh siswa.

Menurut Niama et al., (2023) Kahoot adalah media pembelajaran berbasis internet yang terdiri dari kuis dan game. Ini juga merupakan media pembelajaran interaktif karena dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti *pretest*, *posttest*, latihan soal, dan pengayaan. Kahoot dapat digunakan melalui ponsel siswa dan guru. Untuk dapat berpartisipasi, siswa harus memiliki akun G-mail. Kahoot adalah media interaktif yang tersedia secara online dengan empat fitur: permainan, kuis, diskusi, dan survei. Permainan dan kuis dapat dimainkan baik secara kelompok maupun individu, dan selama proses menjawab, gambar dan warna akan digunakan untuk menunjukkan jawaban yang tepat. Permainan Kahoot juga menuntut siswa menjawab soal dengan benar dan teliti.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 9 Kuningan, khususnya kelas VII pada mata pelajaran Informatika diketahui bahwa pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan eksperimen. Menurut peneliti, metode ini cukup baik karena memberikan siswa kesempatan untuk mengalami dan mencoba teori yang diajarkan secara langsung melalui ceramah dan melalui keterlibatan atau demonstrasi langsung dalam pelajaran. Namun, dalam metode demonstrasi, ada keterbatasan interaksi antara guru dan siswa karena guru bertanggung jawab utama untuk memberikan informasi atau keterampilan kepada siswa. Dengan demikian, siswa mungkin tidak termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam metode ini, karena kurangnya interaksi antara siswa dengan guru dan siswa sendiri. Akibatnya, mungkin ada kurangnya interaksi.

Siswa juga sering mengalami masalah kehilangan semangat dan fokus saat belajar di siang hari karena kelelahan atau kejenuhan. Kondisi ini dapat berdampak pada minat dan produktivitas belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot, yang berbasis permainan, dapat membantu mengatasi masalah ini. Siswa mungkin lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, peneliti harus membuat pendekatan pembelajaran baru yang dapat meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam proses belajar. Untuk mendukung hal ini, peneliti harus menggunakan alat evaluasi pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media ini memiliki beberapa keuntungan, salah satunya pertanyaan dapat dibuat oleh guru yang bertanggung jawab. Selain itu, karena soal Kahoot memiliki batas waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat saat menyelesaikannya. Dengan menggunakan media Kahoot, ada dua (dua) mode permainan: klasik dan tim mode. Permainan klasik memungkinkan siswa bermain secara individu, sedangkan tim mode memungkinkan siswa bermain secara kelompok. Dalam kasus ini, dipilih mode klasik karena siswa masih belum memiliki semangat yang cukup untuk memahami materi pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Kahoot dengan metode quasi eksperimental berdampak pada peningkatan minat siswa dalam belajar di kelas

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan metode *quasi eksperimental*. Untuk menentukan seberapa efektif metode ini, data langsung dari lapangan akan dikumpulkan. Responden penelitian dibagi menjadi dua kelompok. Kelas eksperimen pertama menerima perlakuan melalui alat Kahoot, dan kelas kontrol kedua menerima perlakuan melalui

pembelajaran konvensional. Seluruh SSwa Kelas VII MTsN 9 Kuningan digunakan untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel *purposive* digunakan. Dalam penelitian ini, kelas kontrol VII D terdiri dari 32 siswa, 16 laki-laki dan 16 perempuan, dan kelas eksperimen VII E terdiri dari 32 siswa, 16 laki-laki dan 16 perempuan. Proses analisis data dilakukan menggunakan uji t-test yang dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa angket itu benar. Jika nilai r-hitung lebih besar atau lebih kecil dari r-tabel, data dianggap valid. Jika tidak, data dianggap tidak valid. Penelitian tersebut melibatkan 32 siswa sebagai responden. Oleh karena itu, nilai r-tabel ($n-2$) adalah $(32-2) = 30$ dan taraf kesalahan 5% adalah 0,349. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa 8 angket *pretest* valid dengan nilai r-hitung $> 0,349$ (r-tabel) dan 2 angket *posttest* tidak valid dengan nilai r-hitung $< 0,349$ (r-tabel). Hasil uji validasi pada kelas kontrol juga valid karena nilai r-hitung $> 0,349$ (r-tabel).

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengevaluasi keandalan dan konsistensi instrumen pengukuran seperti angket atau tes dalam menghasilkan data yang sama dalam kondisi yang sebanding. Untuk mengetahui apakah angket tersebut konsisten dalam penggunaan berulang, uji reliabilitas Cronbach Alpha dilakukan. Hasil uji reliabilitas untuk kelas kontrol adalah 0,604, *posttest* 0,619, dan kelas eksperimen adalah 0,610, *posttest* 0,622. Hasil menunjukkan bahwa item yang digunakan reliabel jika nilai Croanbach Alpha pada *pretest* dan *posttest* lebih dari 0,6. Dengan demikian, pengujian reliabilitas dapat dianggap reliabel.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian normal. Dalam statistik parametric, data penelitian harus berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas Shapiro Wilk digunakan menggunakan Windows SPSS 26, dengan kriteria bahwa data ditunjukkan berdistribusi normal jika nilai signifikan p lebih dari 0,05, dan tidak normal jika nilai signifikan p kurang dari 0,05. Hasil uji normalitas pada angket post-test, atau tes akhir, menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,336 di atas 0,05 dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,141 di atas 0,05. Dari nilai-nilai ini, dapat disimpulkan bahwa

kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,336 di atas 0,05 dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,141 di atas 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 26 untuk Windows. Kriterianya adalah bahwa variansi populasi ditunjukkan sama (homogen) jika nilai signifikansi p lebih dari 0,05, dan tidak sama jika nilai signifikansi p kurang dari 0,05. Menurut hasil uji homogenitas yang dilakukan pada angket *pretest*, variansi populasi memperoleh nilai Sig. 0,283 dengan $p > 0,05$, yang menunjukkan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena nilai Sig. 0,283 lebih besar dari 0,05. Dalam hasil angket *posttest*, variansi populasi memperoleh nilai Sig. 0,498 dengan $p > 0,05$, yang menunjukkan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen).

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji t-paired sample t-test ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara variabel dependent dan pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan masing-masing variabel dependent. Nilai uji minat belajar siswa (t-test) adalah 0,05, dan nilai perhitungan hipotesis (t-test) adalah 39,88 untuk kelompok eksperimen dan 35,72 untuk kelompok kontrol. Selain itu, telah diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 3,901 dengan signifikansi 0,000 dan nilai t-tabel sebesar 2,042. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel (3,901 lebih besar dari 2,042) dan nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05 ($p=0,000$ lebih besar dari 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, karena kelompok eksperimen dan kontrol secara signifikan berbeda dalam peningkatan nilai minat belajar. Pada mata pelajaran informatika kelas VII di MTsN 09 Kuningan, terdapat perbedaan yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat ketika mereka diajarkan dengan menggunakan kahoot sebagai alat pembelajaran. Selain itu, terdapat perbedaan antara metode pembelajaran konvensional dan kahoot sebagai alat pembelajaran.

Hasil Minat Belajar siswa

Hasil tabulasi dari angket *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan minat belajar siswa terhadap penerapan alat pembelajaran Kahoot. Nilai rata-rata *pretest* adalah 71,44 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 80,25. Selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* adalah 5,81. Berdasarkan hasil dari beberapa pengujian, peneliti dapat melihat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan minat belajar siswa antara kelompok yang diajarkan dengan menggunakan

media Kahoot dan kelompok yang diajarkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap penerapan media Kahoot sangat baik atau lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media Kahoot. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang lebih besar.

KESIMPULAN

- Untuk menggunakan media pembelajaran kahoot pada kelas VII MTsN 9 Kuningan, peneliti melakukan beberapa langkah. Pertama, mereka membuat perencanaan, yang mencakup penyusunan modul ajar, menentukan materi, membuat media, dan membuat instrumen pengumpulan data seperti angket. Selanjutnya, mereka melakukan kegiatan awal, inti, dan akhir.
- Dalam mata pelajaran informatika kelas VII di MTsN 9 Kuningan, terdapat perbedaan antara siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan siswa yang diajarkan menggunakan kahoot pada materi Excel. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa T -hitung lebih besar dari t -tabel (3,901 lebih besar dari 2,042) dan nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05 ($p=0,000$ lebih besar dari 0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional meningkatkan.
- Penggunaan kahoot dalam pembelajaran informatika kelas VII MTsN 9 Kuningan lebih efektif daripada penggunaan media pembelajaran konvensional. Hasil perhitungan angket *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang signifikan setelah perlakuan media pembelajaran kahoot, dengan nilai *pretest* 71,44 dan *posttest* 80,25.

REFERENSI

- Ariyani, 2023. (n.d.). *PEngaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil*.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 11250–11256.

- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219.
- Ariyani, 2023. (n.d.). *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil.*
- 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. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 11250–11256.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219.
- Ariyani, 2023. (n.d.). *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil.*
- 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. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 11250–11256.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219.