

Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 1 Talamau

Vikra Vernanda¹, Rifdarmon², Hasan Maksum³, Wakhinuddin⁴

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Negeri Padang
Email: vikravernanda@gmail.com, , rifdarmon@ft.unp.ac.id²

Abstrak

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa Kelas X1 Minat belajar siswa yang masih rendah dan penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Masih jarang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media kahoot dalam meningkatkan minat belajar kelas XI TBSM di SMK N 1 Talamau. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 TALAMAU semester Januari-Juni tahun ajaran 2023/2024. Seluruh siswa yang terdaftar dalam pembelajaran tersebut adalah populasi penelitian, yaitu sebanyak 30 orang siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XI TBSM periode 2023/2024. Kuesioner yang mengukur hasil belajar adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Metode untuk menganalisis data penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan SPSS 25. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan Media Kahoot memberikan kontribusi sebesar 60,8% terhadap Minat Belajar Kelas XI TBSM di SMK N 1 TALAMAU.

Kata kunci: *Pengaruh, Minat Belajar, Media Kahoot*

Abstract

Low learning outcomes obtained by Class X1 students. Students' interest in learning is still low and the use of Kahoot media in learning is still rarely used. The aim of this research is to determine the influence of Kahoot media in increasing interest in studying in class XI TBSM at SMK N 1 Talamau. This research was carried out at SMK N 1 TALAMAU in the January-June semester of the 2023/2024 academic year. All students registered in the study were the research population, namely 30 students. The sample in this research is all Class XI TBSM students for the 2023/2024 period. Questionnaires that measure learning outcomes are the data collection method used. The method for analyzing this research data is descriptive analysis with SPSS 25. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that Media Kahoot contributed 60.8% to the Learning Interest of Class XI TBSM at SMK N 1 TALAMAU.

Keywords: *Influence, Interest in Learning, Kahoot Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang amat penting untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki pendidikan yang baik, pendidikan merupakan hal yang sangat penting guna menunjang masa depan siswa dengan mengadakan kegiatan bimbingan atau latihan. kualitas pendidikan dapat di lihat dengan sistem pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermutu bagi siswa. kualitas pendidikan mencakup berbagai aspek, yaitu hasil belajar, keterampilan kurikulum, metode pembelajaran, dan ketersediaan sumber daya pendidikan (Setiaji, 2023).

Proses pembelajaran di sekolah adalah hal yang utama dalam proses pendidikan. keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran bisa di lihat melalui hasil belajar siswa. Berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran pada siswa di pengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu, minat belajar. Dengan adanya minat belajar pada siswa maka kegiatan pembelajaran akan berhasil atau berjalan dengan lancar (Marti'in, dkk, 2019).

Minat belajar termasuk kedalam faktor yang utama guna menunjang keberhasilan belajar siswa. Minat datang dari diri siswa itu sendiri. Adapun faktor di luar minat belajar salah satunya, yaitu cara guru dalam mengajar siswa. Guru memiliki peran yang penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan cara memberikan pengajaran secara menyenangkan dan memotivasi (Yunitasari & Hanifah, 2020). Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Marti'in (2019) di kelas XI SMA Negri 5 Pontianak, karakteristik rendahnya minat belajar siswa dari lingkungan sekolah tergolong tinggi, artinya metode pengajaran, kurikulum yang digunakan, hubungan antara guru dengan siswa, dan media atau alat pembelajaran yang kurang mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu guru harus bisa lebih kreatif saat mengajar sehingga minat belajar siswa akan meningkat.

Hasil belajar merupakan pencapaian atau tinggi rendahnya kemampuan siswa yang telah melakukan proses pembelajaran dalam waktu tertentu. Hasil belajar siswa yaitu perubahan tingkah laku, pengetahuan dan juga keterampilan siswa. Hal tersebut akan di lakukan pengukuran dan penilaian dalam bentuk pernyataan ataupun angka (Syafaruddin, dkk, 2019:80). Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Sariati di kelas XI MIPA SMA Negri 2 Kuta, mendapatkan data bahwa hasil belajar kimia masih rendah. Hal ini diakibatkan oleh minat belajar siswa pada pelajaran kimia yang masih rendah, pemahaman konsep yang rendah, dan metode mengajar yang digunakan guru (Sariati, dkk, 2020).

Sebelum berkembangnya teknologi, kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, yaitu guru yang lebih aktif di bandingkan siswa sehingga siswa menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan latihan soal, kuis, dan juga tes dalam bentuk tulisan, hal ini membuat siswa merasa jenuh. Semakin bertambahnya waktu maka semakin maju teknologi yang di gunakan saat ini. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi di bidang pendidikan berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan siswa menjadi bersemangat

dalam proses pembelajaran (Hartanti, 2019). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Julhadi, 2021:1).

Media Kahoot dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran. Media Kahoot merupakan suatu platform pendidikan atau aplikasi pembelajaran yang menggunakan internet berisikan soal-soal dengan tampilan yang menarik. Permainan di Media Kahoot tidak berbayar atau gratis dan digunakan secara online. Penggunaan media Kahoot ini dapat membuat siswa-siswi menjadi aktif secara langsung dan membuat keadaan atau suasana menjadi menyenangkan, meriah, tidak membosankan, dan lebih hidup (Christiani, dkk, 2019:5). Walaupun media Kahoot ini gratis tetapi penggunaannya dalam media pembelajaran masih jarang digunakan. Hal ini di karenakan guru masih kurang pengetahuan mengenai media pembelajaran secara teknologi dan juga motivasi guru masih kurang dalam mempelajari teknologi untuk pembelajaran (Rochmah & Cahyadi, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan oleh Sri Wigati (2019), terdapat peningkatan hasil belajar yaitu pada masing-masing siklusnya antara pre-test dan post-test. Peningkatan juga pada presentase ketuntasan hasil belajar dimana awalnya 83% menjadi 100%. Keterampilan proses siswa juga mengalami peningkatan, sehingga penggunaan media Kahoot selain meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat meningkatkan keterampilan proses siswa. Media Kahoot juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini tampak pada semangat dan rasa senang siswa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan Rina Puspitasari (2022), menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki tingkat minat belajar dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Penerapan Media Kahoot juga memiliki pengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar di bandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan oleh Mattawang (2023). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam penerapan media kahoot terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa, efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan juga menarik minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMKN 1 N TALAMAU".

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK N 1 Talamau yang beralamat di Jalan Sianok Jorong Pasar Baru Talu, Nagari Sinuruik, Kecamatan Talamau, Kabupaten Pasaman Barat, Provinsi Sumatera Barat, dilakukan pada semester Januari-Juni tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian ini adalah semua siswa/siswi kelas XI TBSM di SMK N 1 TALAMAU TA. 2023/2024 sebanyak 30 orang. Dengan cara *Sensus Sampling* dimana sampel di ambil semuanya dari jumlah populasi

yaitu 30 responden. Variabel Penelitian dibagi menjadi dua, yaitu: Variabel Bebas (independent) dan Variabel Terikat (dependen). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa Kelas XI TBSM TA 2023/2024. Penyebaran angket dilakukan secara langsung kepada masing-masing responden. Hasil angket yang diisi oleh responden di dalam kelas digunakan sebagai bukti untuk dilampirkan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket tertutup yang disebarakan kepada siswa. Setelah angket disebarakan siswa dapat mengisi data berdasarkan kolom jawaban yang telah tersedia. Selain itu, agar bisa mengukur dan mengetahui jawaban dari setiap instrumen dapat digunakan skala penilaian atau skala likert. Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini terdiri dari 3 yaitu, Observasi, Angket, dan Dokumentasi. Untuk mengetahui gambaran data masing-masing variabel, disajikan skor rata-rata (mean), nilai Tengah (median), modus (mode), nilai maksimum, nilai minimum dan simpang baku (*standard deviation*) analisis menggunakan SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dimana prinsip dari normalitas ditunjukkan dengan signifikan 5%. Dasar pengambilan keputusan dari uji normalitas ini adalah dengan melihat probabilitas *Asymp.Sig. (2-tailed)* $> \alpha$, maka data tersebut berdistribusi normal. Adapun hasil pengolahan data uji normalitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,00E+00
	Std. Deviation	575.046.225
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.079
	Negative	-.082
Kolmogorov-Smirnov Z		.449
Asymp. Sig. (2-tailed)		.988
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Sumber: Olahan data SPSS 25

Dari tabel 1 diatas hasil uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorow-Smirnov Test* didapatkan hasil signifikasi dari uji normalitas sebesar 0,988 dimana hasil tersebut lebih besar dari taraf signifikasi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini adalah berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah:

- Jika nilai probabilitas (*deviation from linearity*) $> 0,05$ maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) adalah linear.
- Jika nilai probabilitas (*deviation from linearity*) $< 0,05$ maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) adalah tidak linear.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat_Belajar * Media_Kahoot	Between Groups	(Combined)	2.042.867	17	120.169	3.565	.015
		Linearity	1.488.400	1	1.488.400	44.155	.000
		Deviation from Linearity	554.467	16	34.654	1.028	.490
	Within Groups		404.500	12	33.708		
	Total		2.447.367	29			

Sumber: Olahan data SPSS 25

Berdasarkan tabel 2 di atas hasil uji linieritas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (P Value *Sig.*) pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0,490. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel media kahoot (X) dan minat belajar (Y) terdapat hubungan yang linier.

3. Uji Korelasi

Dasar pengambilan keputusan uji korelasi *product moment* yaitu apabila nilai signifikansinya kurang dari 0.05 ($p < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara variabel X dan variabel Y.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Media Kahoot	Minat Belajar
Media_Kahoot	Pearson Correlation	1	.780**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Minat_Belajar	Pearson Correlation	.780**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	

	N	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Sumber: Olahan data SPSS 25

Berdasarkan tabel 3 di atas hasil uji korelasi pearson (*Product Moment*) dapat diketahui bahwa Signifikansinya sebesar 0,000, karena signifikansi $< 0,05$, maka terdapat hubungan yang signifikan antara media kahoot dengan minat belajar. Dengan nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,780 kriteria kekuatan hubungan antara media kahoot dan minat belajar mempunyai hubungan/korelasi yang kuat.

B. Hipotesis

1. Uji-t

Uji persial atau uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen (Media Kahoot) terhadap variabel dependen (Minat Belajar). Kriteria pengambilan keputusan yang dilakukan adalah dengan membandingkan nilai signifikansi dengan besarnya nilai $\alpha = 0,05$. Pengujian ini dilakukan dengan kriteria jika nilai Signifikansi $< \text{Alpha } (\alpha)$, 5% maka keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima, sebaliknya.

Tabel 4. Hasil Uji-t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.782	5.781		2.038	.051
	Media_Kahoot	.750	.114	.780	6.592	.000
a. Dependent Variable: Minat_Belajar						

Sumber: Olahan data SPSS 25

Berdasarkan tabel 4 hasil dari pengujian yang dilakukan untuk membuktikan apakah ada pengaruh antara media kahoot terhadap minat belajar. Hasil perhitungan di atas diketahui nilai Signifikansi 0,000 kecil dari nilai $< \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel media kahoot secara individual dan signifikan berpengaruh terhadap variabel minat belajar.

2. Koefisien Determinasi (*R-Square*)

Uji ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh kemampuan model menerangkan varians variabel dependen. Dalam penelitian regresi linear sederhana koefisien determinasi dapat diukur oleh nilai *R-Square*. Nilai koefisien determinasi berkisar 0 - 1. Jika (*R-Square*) semakin besar (mendekati satu), maka dapat dikatakan bahwa kemampuan menjelaskan variabel bebas (X) adalah besar terhadap variabel terikat (Y), sebaliknya.

Tabel 5. Hasil Koefisien Determinasi (*R-Square*)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.780 ^a	.608	.594	5.852

- | |
|---|
| a. Predictors: (Constant), Media_Kahoot |
| b. Dependent Variable: Minat_Belajar |

Sumber: Olahan data SPSS 25

Berdasarkan tabel 5 diperoleh hasil determinasi (*R-Square*) sebesar 0,608 nilai ini menunjukkan bahwa kontribusi variabel X yaitu media kahoot dalam mempengaruhi variabel Y yaitu minat belajar sebesar 60,8%, sementara 39,2% lainnya merupakan kontribusi dari variabel lain diluar penelitian ini.

C. Pembahasan

Media Kahoot merupakan suatu aplikasi pembelajaran atau platform pendidikan yang menggunakan internet yang berguna untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan tampilan yang menarik.

Minat belajar merupakan perasaan untuk menyukai ataupun tertarik terhadap satu hal atau kegiatan belajar tanpa perintah untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan di SMK N 1 TALAMAU dengan penyebaran angket yang sudah diuji validitas dan reliabilitas. Setelah dilakukan uji coba, maka diperoleh 20 butir pernyataan instrumen angket media kahoot dan 20 butir pernyataan untuk instrumen angket minat belajar. Angket yang sudah diuji coba diberikan kepada 30 orang responden yang berasal dari siswa Kelas XI TBSM tahun ajaran 2024/2025 di SMK N 1 TALAMAU.

Dorongan seorang pendidik yang dapat menimbulkan minat siswanya adalah dengan memberika strategi dan metode yang menarik di dalam kegiatan belajar mengajar dan harus selalu memberikan motivasi dan semangat pada setiap siswanya. Dorongan dari orang tua pun sangat diperlukan bagi siswa untuk menimbulkan minat belajar siswa. Agar minat terhadap anaknya sudah mulai timbul, maka sebagai orang tua harus memberikan perhatian kepada setiap anaknya tentang belajar di sekolah dan melihat tingkat nilai yang dimiliki oleh kemampuan anaknya. Orang tua pun jangan suka memarahi anaknya, jika anaknya tersebut mendapat nilai yang tidak memuaskan. Tetapi, sebagai orang tua harus mencontohkan dengan media yang menarik agar anaknya semangat buat belajar.

Selain dorongan dari pendidik dan orang tua yang dapat menimbulkan minat belajar siswa. Tetapi, ada juga dorongan dari seorang teman yang dapat menciptakan minat belajarnya. Seorang teman juga berperan seperti orang tua dan pendidk yang mencontohkan dengan media yang menarik kepada temannya untuk memberikan semangat kepada temannya sendiri.

Hasil penelitian sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh ahli, bahwa penerapan media kahoot berpengaruh terhadap minat belajar, dengan kata lain media kahoot memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan menggunakan model pembelajaran langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media kahoot dalam meningkatkan minat belajar pada Kelas XI TBSM tahun ajaran 2024/2025 di SMK N 1 TALAMAU. Meskipun media kahoot memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 60,8%, namun ada juga faktor-faktor lain sebesar 39,2% yang tidak dibahas dalam penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap minat belajar siswa. Dengan mengetahui bahwa media kahoot memberikan kontribusi yang signifikan terhadap minat belajar siswa, institusi pendidikan dapat lebih memahami pentingnya implementasi media kahoot yang baik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, I. R. W. dkk. (2023). *Assesment Kognitif pada Kelas Digital dalam Pembelajaran Abad 21*. (CV Pajang Putra Wijaya (ed.)).
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. (Deepublish. (ed.)).
- Harinaldi. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP*, 78–85.
- Kustandi, C. dan D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Kencana. (ed.)).
- Nizamuddin, H. dkk. (2021). *Metodologi Penelitian* (Dotplus. (ed.)).
- Noor, J. (2012). *Metodelogi Penelitian: Skripsi, Tesis, Desertasi dan Karya Ilmiah Edisi Pertama Cetakan Ke-2*. (Kencana. (ed.); Edisi Pert).
- Nurfadhillah, S. dkk. (2021). *Media Pembelajaran* (CV Jejak (ed.)).
- Ricardo, R. dan Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.
- Rukminingsih, D. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kela* (E. Utama. (ed.)).
- Santrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Uwais Inspirasi Indonesia. (ed.)).
- Setiawan, F. dkk. (2022).). Penggunaan Kahoot sebagai Media Interaktif terhadap Kemudahan Penggunaan dan Minat Belajar Siswa SMK Jurusan TKJ Se-Kecamatan Natar. *Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokalisasi*.
- Suardi, M. (2018).). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Suciati, I. dkk. (2022). *Efikasi Diri dan Hasil Belajar* (CV Ruang Tentor. (ed.)).
- Veryawan. (2022). *Model Pembelajaran Make A Match, Konsep Diri dan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*. (Insan Cendekia Mandiri. (ed.)).
- Wahyuningsih, E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. In Deepublish. (Ed.), *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*.