



## PENGARUH PENERAPAN MEDIA KUIS BERBASIS *KAHOOT* TERHADAP MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SUNGAI PUAR KABUPATEN AGAM

Rahmat Hidayat<sup>1</sup>, Afdhal<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Geografi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Email: [hidayatrahmatkl@gmail.com](mailto:hidayatrahmatkl@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Minat Belajar Geografi setelah menggunakan aplikasi *kahoot* dan perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *kahoot* di kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam. Jenis penelitian menggunakan Quasi Eksperimen hanya memakai satu kelas dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling* dari kelas XI IPS 1. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Sampel responden penelitian diukur dengan menggunakan skala *Likert* dengan kategori nilai skala 4. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) terdapatnya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media berbasis *kahoot*. Rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan *kahoot* yaitu 2,90 dengan kategori tinggi dan rata-rata minat belajar siswa setelah menggunakan *kahoot* yaitu 3,21 dengan kategori sangat tinggi. 2) Ada perbedaan pengaruh media kuis berbasis *kahoot* sebelum dan sesudah penerapannya karena *t*-test yaitu  $t_{hitung}$  7,885 dan  $t_{tabel}$ nya 2,036 maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu  $7,885 > 2,036$  sedangkan tingkat efektifitas *N-Gain*nya 0,468 dan dikategorikan sedang.

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

### Abstract

*This study aims to determine Interest in Learning Geography after using the kahoot application and the differences before and after using the kahoot application in class XI SMA Negeri 1 Sungai Puar, Agam Regency. This type of research uses a Quasi Experiment using only one class using a total sampling technique from class XI IPS 1. Data collection techniques use a questionnaire. The research respondent sample was measured using a Likert scale with a scale value category of 4. The results of the study can be concluded that: 1) there is an increase in students' interest in learning after using kahoot-based media. The average student interest in learning before using kahoot is 2.90 in the high category and the average student interest in learning after using kahoot is 3.21 in the very high category. 2) There is a difference in the effect of the kahoot-based quiz media before and after its application because the *t*-test is  $t_{count}$  7.885 and the *t*table is 2.036, so the *t*count is greater than *t*table at the 5% significance level, namely  $7.885 > 2.036$  while the *N-Gain* effectiveness level is 0.468 and is categorized as moderate.*

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

<sup>1</sup> Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa di pungkiri lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan dunia menuntut dunia pendidikan untuk selalu & senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha di peningkatan mutu pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaannya dengan dunia pendidikan, khususnya untuk pembelajaran. Teknologi kabar merupakan perkembangan sistem kabar menggunakan serta menggabungkan antara teknologi personal komputer dengan telekomunikasi (Baharudin, 2010) dalam Budiman H. (2017).

Media Pembelajaran ialah bagian yang sangat diharapkan dalam proses belajar. Memang, media bertindak menjadi alat stimulan di serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran dan siswa tidak praktis bosan pada proses

pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran artinya buat membentuk pembelajaran yang lebih bermakna

Menurut Yaumi (2018: 7) dalam Irawan, F. Deskoni, D., dan Mardetini, E. (2021) media pembelajaran artinya bahwa semua bentuk alat-alat fisik didesain dalam berita yang direncanakan untuk mentransmisikan info serta hubungan pengaturan..

Minat Secara etimologis, kata minat berasal dari bahasa Inggris “interest” yang berarti cinta, perhatian (keinginan hati terhadap sesuatu), kehendak. Oleh karena itu, selama proses pembelajaran, siswa akan memiliki perhatian atau minat untuk terus mempelajari karya tersebut, karena penggunaan mata akan membuat siswa ikut mendengarkan, bekerja dan berpartisipasi ketika menjelajahi kehidupan pendidikan..

Menurut Slameto (2013 : 180) minat adalah kecenderungan yang senantiasa untuk mencermati serta

mengingat sebagian aktivitas. Sebaliknya bagi Djaali (2009: 121) atensi ialah ketertarikan dan perasaan tertarik terhadap suatu hal atau kegiatan, tanpa ada yang menyuruhnya. Dari beberapa konsep di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah perasaan semangat, perhatian, energi yang lebih dari yang dimiliki seseorang untuk ide atau kata-kata, tanpa ada yang mendorongnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan saat pelaksanaan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam tahun ajaran 2021/2022 bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, banyak siswa yang mengeluh karena bahan ajar yang diberikan kurang menarik dan membosankan, siswa kurang memperhatikan bacaan yang diuraikan guru. Untuk mengatasi hal tersebut, umumnya dalam proses pembelajaran, guru menggunakan alat peraga seperti media yang menarik

bagi siswa buat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Kahoot ialah sebuah aplikasi online dimana berbentuk kuis dalam bentuk pertanyaan tes dapat diajukan dan disajikan sebagai "permainan". Hadiah poin akan diberikan untuk jawaban yang benar dan siswa yang berpartisipasi dalam permainan akan dicatat dalam catatan pemain. Kahoot ialah media atau layanan pendidikan berbasis web yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

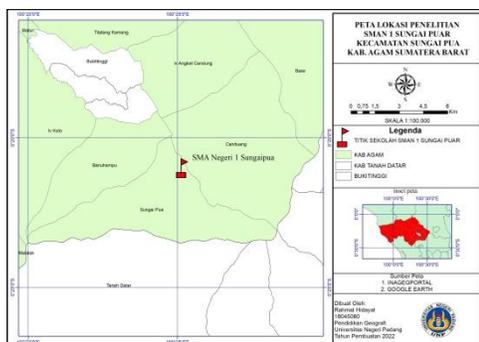
Menurut Iwamoto (2017) dalam Dianawati, D. dkk (2021). Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi online dimana soal akan dibuat dalam bentuk kuis seperti permainan, dan pemberian nilai akan memberikan siswa yang menjawab dengan benar dan cepat serta dengan jawaban yang benar maka semakin tinggi poin yang didapatkan. Siswa yang mengikuti permainan aplikasi ini sangat gembira karena dapat menambah minat belajar geografi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *quasi eksperimen* dalam tujuan untuk mengetahui minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam menggunakan media aplikasi *kahoot*.

Metode penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini. Metode pemodelan menurut Sutedi (2009:54). merupakan suatu strategi untuk mengevaluasi kemandirian dan efisiensi pendekatan, metode, teknik, serta media pembelajaran sehingga hasil yang didapat dilaksanakan jika berhasil atau tidak dilaksanakan jika tidak ada sedang dalam proses pembelajaran.

## Lokasi Penelitian



**Gambar 1** Peta Lokasi Penelitian

## Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode *Quasi Experimen* yaitu penelitian yang merupakan percobaan nyata dimana tidak mungkin untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel penting. Penelitian *quasi eksperimen* hanya menggunakan satu kelas dalam penelitian desain penelitian yang digunakan yaitu eksperimen *One Group Pretest Posttest* Pada aktifitas ujicoba tidak menggunakan kelompok kontrol. Rancangan ini diuji dengan membandingkan kelompok tes dengan hasil pada *posttest* serta hasil *pretest*.

## Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013 : 102) Instrumen penelitian ialah salah satu alat yang dipakai untuk menganalisis masalah sosial ataupun alam.

### 1) Angket

Angket kuesioner adalah proses pengumpulan data yang melibatkan pengajuan pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden secara tertulis. Pertanyaan

pertanyaan ini ditulis untuk mendapatkan informasi tentang diri mereka sendiri atau apa yang mereka ketahui.

## 2) Tes soal

Menurut Anas (2011 : 67) Tes adalah cara yang dapat digunakan atau cara yang harus diikuti untuk mengukur dan mengevaluasi aspek-aspek pembelajaran, berupa berbagai soal ataupun dengan memberikan pekerjaan rumah kepada responden soal yang akan dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam dan perbedaan pembelajaran sebelum menggunakan media kuis *kahoot* dan sesudah menggunakan media kuis aplikasi *kahoot*.

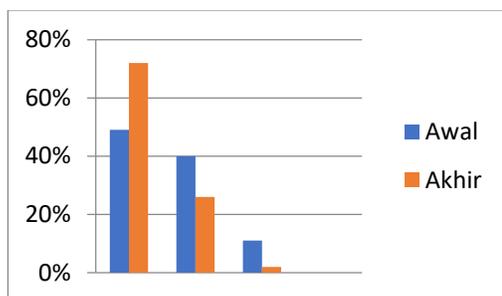
Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan angket didapatkan skor angket awal minat belajar yaitu skor terendah 23 dan skor tertinggi 38 dengan dengan jumlah keseluruhan 2,90 (Tinggi). Sedangkan skor akhir angket minat belajar adalah skor terendah 24 dan skor tertinggi 40, dengan rata-rata total 3,21 (Sangat Tinggi). Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan kuis kahoot dilakukan analisis data dengan menggunakan uji "t". Dari hasil perhitungan di peroleh thitung = 7,885 lebih besar dari ttabel = 2,036 pada taraf signifikansi 5%, maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan rata-rata minat geografi siswa setelah menggunakan aplikasi kahoot lebih baik dari rata-rata minat ssebelum siswa menggunakan aplikasi kahoot tersebut.

Tabel 1 Perbedaan Minat Belajar

No	Ukuran Persentase	Awal	Akhir
1	Sangat tinggi	49%	72%
2	Tinggi	40%	26%
3	Rendah	11%	2%
4	Sangat Rendah	0%	0%
5	Total Rata-rata Jumlah	2,90	3,21

*Sumber : Pengolahan Data Primer 2022*

Berdasarkan tabel di atas terdapat perbedaan minat belajar geografi siswa awal (sebelum menggunakan media kuis aplikasi berbasis kahoot) dan minat belajar akhir siswa (setelah menggunakan kuis aplikasi berbasis kahoot)



**Gambar 2 Perbedaan Grafik Minat Belajar Awal dan Akhir**

Berdasarkan Grafik dan Tabel diatas merupakan perbedan pembelajaran sebelum menggunakan media aplikasi kahoot dan sesudah menggunakan aplikasi kahoot.

Persentase sangat tinggi pada awal sebesar 49% dan persentase sangat tinggi belajar di akhir sebesar 72%. Persentase tinggi belajar di awal sebesar 40% dan persentase tinggi di akhir sebesar 26%. Tingkat pembelajaran awal yang rendah adalah 11% dan Tingkat pembelajaran yang akhir adalah 2% Persentase sangat rendah belajar awal sebesar 0% dan tingkat persentase belajar akhir sangat rendah sebesar 0%. Total rata-rata keseluruhan adalah 2,90 dalam kategori Tinggi dan rata-rata akhir adalah 3,16 dalam kategori Sangat Tinggi

### **Teknik Analisis Data**

#### **Uji Normalitas**

Untuk mendapatkan sampel peneliti melakukan probability sampling yaitu kelas XI IPS 1 Tahun Ajaran 2021/2022 dengan memberikan

angket yang kemudian diuji normalitas populasi dengan menggunakan uji liliefors di peroleh pada tabel di bawah ini. Karena data nya melebihi dari 30 jadi menggunakan rumus untuk

menentukan  $L_{tabel}$  bisa dilihat dari nilai Kritis L.

$$\frac{0,886}{\sqrt{32}} = 0,156$$

**Table 2 Hasil Uji Normalitas Populasi**

Bentuk Test	Jumlah Siswa	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
Angket Awal	32	0.09	0,156	Normal
Angket Akhir	32	0.12	0,156	Normal

*Sumber : Pengolahan Data Primer 2022*

Berdasarkan tabel diatas dapat di lihat bahwa 2 angket awal dan angket akhir yang dberikan kepada siswa memiliki  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data kelas tersebut berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan guna melihat apakah kedua sampel memiliki varian yang homogen atau tidak.

**Tabel 3 Uji Homogenitas**

Varian Terbesar	Varian Terkecil	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
16,91	15,54	1,08	1,81	Homogen

*Sumber : Pengolahan Data Primer 2022*

Berdasarkan tabel diatas diperoleh  $f_{hitung}$  dengan nilai 1,08 dan  $f_{tabel}$  dengan nilai 1,82. Karena  $f_{hitung}$  lebih kecil dari  $f_{tabel}$ ,  $f_{hitung} < f_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang diteliti merupakan kelas yang varians

homogen dengan taraf kepercayaan 5%.

### Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2010 : 224), konsep dasar uji hipotesis merupakan jawaban awal atas suatu

masalah. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji-t (paired sample test).

**Tabel 4 Uji Hipotesis Angket**

No	Statistik	Nilai
1	$\bar{d}$	3,312
2	$S_d$	0,420
3	$t_{hitung}$	7,885
4	$t_{tabel}$	2,036
	Kesimpulan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0$ ditolak	

Sumber : Pengolahan Data Primer 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari penrhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  7,885, sedangkan  $t_{tabel}$  2,036 maka dari itu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , pada taraf siginifikansi 5% yaitu  $7,885 > 2,036$  dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  di terima.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis yang dilakukan pada media kuis berbasis kahoot terhadap minat belajar geografi siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam dapat disimpulkan bahwa minat belajar setelah menggunakan media *Kahoot*

mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini di lihat dari nilai angket kuesioner awal dan nilai angket kuesioner akhir. Dimana nilai rata-rata nilai dari angket awal adalah 49 % dengan kategori sangat tinggi dan 40% dengan katagori tinggi dan 11% dengan kategori rendah sedangkan untuk nilai hasil angket akhir adalah 72% dengan kategori sangat tinggi dan 26% dengan kategori tinggi dan 2% dengan kategori rendah.

Ada perbedaan pengaruh media kuis berbasis *kahoot* sebelum dan sesudah penerapannya karena t-test yaitu  $t_{hitung}$  7,885 dan  $t_{tabel}$ nya 2,036 maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf siginifikansi 5% yaitu  $7,885 > 2,036$ .

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, 2009
- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2016

- Budiman, H. (2017). *Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Dianawati, D., Darsono, D., & Handayani, A. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Siswa SMA Dalam Pembelajaran Matematika* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2009
- Irawan, F., Deskoni, D., & Mardetini, E. (2021). *Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Kuis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 FKIP Universitas Sriwijaya* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University)
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta, 2013
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta, 2015
- Sutedi. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora utama press, 2009