

Penerapan *Game* Interaktif Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa

Annisa Mulya Efendi^{1*}, Prima Yudhi², Ergusni³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Padangpanjang, Indonesia

*Corresponding Author

Informasi Artikel

Diterima Redaksi: 26 Mei 2022
Revisi Akhir: 30 Desember 2022
Diterbitkan Online: 31 Desember 2022

Kata Kunci

Game Interaktif
Aplikasi *Kahoot*
Minat Belajar Matematika

Korespondensi

E-mail: jambiannisa47@gmail.com

A B S T R A C T

Effective learning is student-centered learning. This is because students are the center of learning. Student involvement in learning is of course very meaningful to provide experience for students. Some efforts to involve students in learning are using learning media. Appropriate learning media must be adapted to the needs of students in the class. The learning carried out at SMK N 1 Batipuh is based on the results of needs and material analysis that students show more enthusiasm for learning when using media. One of the right media is the interactive game application kahoot which means that the media can be accessed easily by students. The kahoot application interactive game can increase student interest in learning because it is multimedia in nature and is a 'challenge' between students. The purpose of this study was to find out that the application of interactive games, the kahoot application, can increase the interest in learning mathematics for class XI students of SMKN 1 Batipuh. This type of research is experimental research using experimental methods, which is used is the T test. Data collection techniques using questionnaires.

Pembelajaran efektif ialah pembelajaran yang terpusat pada siswa. Hal ini dikarenakan siswa adalah pusat pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tentu sangat berarti untuk memberi pengalaman bagi siswa. Beberapa upaya untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran ialah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat tentu harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas tersebut. Pembelajaran yang dilaksanakan di SMK N 1 Batipuh berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan materi bahwa siswa lebih menunjukkan antusias belajar jika menggunakan media. Salah satu media yang tepat ialah *game* interaktif aplikasi *kahoot* yang berarti media tersebut bisa diakses dengan mudah oleh siswa. *Game* interaktif aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena bersifat multimedia dan bersifat "challenge" antarsiswa. Tujuan penelitian ini ialah mengetahui penerapan *game* interaktif aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas XI SMKN 1 Batipuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan metode eksperimen, yang digunakan ialah Uji T. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket.



©2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC-BY-SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. Pendahuluan

Pendidikan sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan manusia bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat. Pendidikan sendiri sudah dimulai sejak dini yaitu di lingkungan keluarga. Keluarga merupakan pendidik pertama, terutama kedua orangtua bagi anak-anaknya. Akhir dari pendidikan diharapkan adanya perubahan-perubahan. Berkembang dan majunya zaman dapat dilihat dengan banyak munculnya teknologi aplikasi komputer. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk menguasai teknologi informasi dan pengetahuan dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika supaya semakin efektif dan efisien.

Problematika pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini sangat luas dan abstrak di antaranya rendahnya mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan cara mengualitaskan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran, di antaranya pembelajaran matematika yang dalam aktivitas guru memberikan pembelajaran terhadap siswa untuk membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi. Peserta didik tidak memahami sebagian besar konsep yang penting dalam

matematika. Bahkan beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar matematika, terutama yang berkaitan dengan konsep, definisi, teorema, dan pembuktian sehingga secara umum peserta didik mengalami kebosanan dalam belajar matematika. Dalam proses pembelajaran siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit dan kurang menyenangkan karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik perhatian siswa.

Belajar merupakan proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa yang memiliki tujuan sebagai target yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar. Isi rumusan tujuan dalam pendidikan harus bersifat komprehensif dimana tujuan harus mengandung aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut dalam istilah pendidikan dikenal sebagai taksonomi Bloom yang meliputi tiga matra yaitu (a) Ranah kognitif yang terdiri atas pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. (b) Ranah afektif yang meliputi penerimaan respon, organisasi, evaluasi, dan memberi sifat (karakter). (c) Ranah psikomotor melalui pentahapan, imitasi, spekulasi, prosisi, artikulasi, dan naturalisasi. Pada dasarnya belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi siswa seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak akan terjadi tanpa adanya kesempatan untuk berdiskusi, membuat pertanyaan, mempraktikkan, bahkan mengajarkan kepada orang lain. Pembelajaran tidak hanya menekankan apa yang diajarkan tetapi bagaimana mengarahkannya.

Cabang ilmu yang memiliki peranan berarti dalam dunia pendidikan ialah matematika. Matematika adalah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain. Matematika ialah pengetahuan bawah yang dibutuhkan oleh siswa untuk mendukung keberhasilan akademiknya untuk menempuh pembelajaran yang lebih besar serta suatu ilmu yang tersusun secara hirarkis, konsep yang satu jadi dasar guna menekuni konsep berikutnya. Hal ini menyebabkan matematika menjadi pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan sehingga menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan pada proses pembelajaran matematika, paling utama yang berhubungan dengan konsep, definisi, teorema, pembuktian hingga secara universal siswa menghadapi kebosanan dalam belajar matematika.

Seorang pendidik harus mengetahui keberadaan anak didiknya dalam menangkap dan memperhatikan saat berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas, untuk itu di samping menguasai materi juga dibutuhkan pemahaman karakteristik anak didik. Karena sesungguhnya, setiap peserta didik dalam mencapai sukses belajar mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Ada peserta didik yang dapat mencapainya tanpa kesulitan, akan tetapi banyak pula peserta didik mengalami kesulitan. Peserta didik sulit meraih hasil belajar yang baik di sekolah, padahal telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Bahkan juga ada peserta didik yang menambah belajar tambahan di rumah, tapi hasilnya tetap masih kurang memuaskan. Maka, pendidik harus berperan turut membantu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik. Pendidik bertanggung jawab membantu peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga bisa memberikan kesempatan kepada mereka untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Kesulitan belajar merupakan masalah yang perlu ditanggulangi secara cermat. Pengulangan kesulitan belajar yang tidak tuntas menjadikan penghalang dalam perkembangan anak selanjutnya. Berbagai teknik dan bentuk penanggulangan kesulitan perlu diterapkan dengan pertimbangan yang mendasar. Untuk itu, jika ada anak didik yang hasil belajarnya kurang bagus, maka pendidik harus memberikan waktu untuk anak didik tersebut, misalnya dengan memberikan pengajaran remedial dan pendekatan-pendekatan yang tentunya dapat memotivasi agar anak didik lebih giat dalam belajar. Ketika proses belajar mengajar terdapat berbagai kegiatan di antaranya adalah menyampaikan pelajaran. Kebanyakan proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah dan metode ekspositori. Kedua metode tersebut memiliki kesamaan, pada metode ceramah pengajaran berpusat kepada guru, sebab guru lebih

banyak berbicara/menyampaikan materi. Sedangkan metode ekspositori sifatnya hanya memberi informasi pada waktu tertentu yang diperlukan misalnya pada awal pengajaran atau untuk suatu topik yang baru. Kelemahan dari metode ceramah dan ekspositori adalah siswa cenderung pasif, pengaturan kecepatan klasikal ditentukan oleh guru, kurang cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap serta cenderung menempatkan guru sebagai otoritas terakhir. Hal yang demikian sesuai dengan pengalaman peneliti saat melakukan KKN-Dik di SMKN 1 Batipuh dimana ketika proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah serta pembelajaran masih berpusat kepada guru saja. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan gejala kurangnya minat untuk mengikuti pelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya minat siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru sehubungan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa juga melakukan hal lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran serta menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Selama ini, guru memaparkan materi masih dominan ceramah dengan bantuan media visual atau *powerpoint*. Begitupun evaluasi pembelajaran masih dilaksanakan secara manual dengan menggunakan lembar jawaban. Hal tersebut berakibat pada munculnya kecenderungan siswa menjadi malas, bosan, dan pada akhirnya kurang minat untuk belajar matematika. Salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar haruslah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran dalam semua program dan jenjang, sehingga keterampilan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran amat dibutuhkan oleh seorang guru yang profesional. Adapun tujuan media pembelajaran adalah mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan atau adanya perubahan tingkah laku. Pemakaian media dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Dilihat dari manfaat, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar siswa menjadi hal terpenting karena akan berpengaruh pada ranah psikomotor, afektif, dan kognitif siswa. Aspek dalam minat belajar siswa meliputi kesadaran, keinginan atau kemauan, perasaan senang, dan perhatian. Rendahnya minat belajar menyebabkan siswa tidak dapat menguasai dan memahami pelajaran dengan cermat. Begitupun sebaliknya, ketika minat belajar siswa tinggi secara otomatis pemusatan perhatian yang intensif terhadap pelajaran itulah yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, bersemangat, dan mampu memahami serta menguasai pelajaran.

Guru sebagai fasilitator memegang kunci keberhasilan tujuan pendidikan. Sebaiknya guru senantiasa menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk menyajikan materi yang disampaikan sehingga membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif dan bersemangat sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar adalah penggunaan *game* interaktif aplikasi *kahoot*. Sebuah *game* bisa dikatakan media hiburan. *Game* juga bisa menjadi lebih baik apabila digunakan pemainnya untuk belajar. Sebab, saat ini banyak *game* edukasi yang dikembangkan untuk anak-anak. Matematika juga dianggap pelajaran yang sulit oleh siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. *Game* digunakan untuk meningkatkan visualitas pendukung pendidikan matematika *realistic* dengan memanfaatkan teknologi informasi. *Game* interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan siswa dalam proses permainannya. Permainan ini bertujuan untuk merangsang kreatif siswa dan membangkitkan semangat untuk belajar siswa.

Manfaat *game* interaktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu (a) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, (b) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (c) proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, (d) meningkatkan minat belajar siswa, (e) *game* interaktif memperkenalkan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan tanpa ada rasa tertekan ketika belajar. Manfaat *game* interaktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu (a) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, (b) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (c) proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, (d) meningkatkan minat belajar siswa, (e) *game* interaktif memperkenalkan materi pelajaran dengan cara yang yang menyenangkan tanpa ada rasa tertekan ketika belajar.

Ada berbagai aplikasi belajar yang sangat cocok dengan siswa khususnya yang berhubungan dengan permainan. Ini sangat menarik bagi siswa, terutama ketika siswa bosan, jenuh dan suntuk. Maka kita sebagai guru harus lebih peka untuk menerapkan permainan ini. Manfaat *game* interaktif ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, jumlah waktu belajar mengajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi pengajar karena aplikasi *kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari. *Kahoot* ialah *game* interaktif dengan pendidikan dimana ada *icon* untuk dikembangkan, dimana pengguna membuat kuis. Matematika yang terpenting bagi siswa ialah pemahaman konsep. Karena itu, apabila seseorang memiliki perasaan bahagia tentang sesuatu maka akan memiliki minat untuk mendapatkan dengan usahanya sehingga kemauannya dapat dicapai.

Peningkatan minat belajar siswa dapat dilakukan melalui *kahoot* karena mempengaruhi situasi kelas saat *games* dimulai. Jika seorang guru sudah bisa menguasai permainan tersebut maka akan memberikan kompetensi baru terhadap peserta didiknya. Akan tetapi, ada hal yang harus ditekankan bahwa pemakaian teknologi hanya sebagai alat pelengkap atau pendukung pelaksanaan pembelajaran, seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didiknya, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran agar pencapaian hasil belajar sesuai dengan standar kompetensi.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa minat belajar matematika sangat penting dimiliki oleh setiap siswa maka diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tentang penerapan *game* interaktif aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMKN 1 Batipuh.

2. Metode Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *game* interaktif aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa Kelas XI SMKN 1 Batipuh. *Game* interaktif aplikasi *kahoot* tersebut salah satu *platform* interaktif yang memanfaatkan jaringan internet. *Game* interaktif aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Sesuai dengan tujuan dan maksud dari penelitian ini, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode *Quasi Eksperimen* yaitu dengan memberikan perlakuan dan meneliti perubahan dari perlakuan yang sudah diberikan. Namun sampel yang digunakan tidak digunakan secara acak dan tidak bisa dilakukan manipulasi subjek. Dalam penelitian ini, harus ada kelompok eksperimen dan kontrol yang ditetapkan dengan

menggunakan kelompok acak. Penelitian quasi eksperimen bertujuan untuk mencari tahu antar variabel yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Maka dari itu, quasi eksperimen bisa digunakan untuk penelitian yang ingin menyelidiki hubungan antar variabel dan mengklarifikasi penyebab hubungan tersebut. Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti, dengan mengeliminasi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel dan populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Yang terpilih menjadi sampel adalah kelas XI TAV 1. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti dan dirancang penelitian yang digunakan maka dibutuhkan satu kelompok sampel yaitu kelas eksperimen. Untuk mendapatkan sampel yang representatif maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Menganalisa hasil ujian tersebut dengan uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji lilliefors. Menganalisa hasil ujian tersebut dengan menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan variansinya. Uji homogenitas yang digunakan uji barlett. Uji ini bertujuan untuk melihat apakah populasi yang mempunyai variansi yang homogen atau tidak homogen. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sebagai populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 1 Batipuh yang terdaftar pada tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 3 kelas seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas XI SMKN 1 Batipuh Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI TAV 1	25
2	XI TAV 2	26
3	XI TITL 2	27
Jumlah		78

(Sumber : Tata Usaha SMK N 1 Batipuh)

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas populasi, maka diperoleh populasi normal dan homogen, maka teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah secara acak (*random sampling*). Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Batipuh. Pertemuan dilakukan selama 6 (enam) pertemuan, dengan seminggu 2 (dua) kali pertemuan. Proses pembelajaran dilaksanakan pada Hari Selasa dan Sabtu. Pertemuan pertama siswa diminta mengisi angket awal yang sudah dipersiapkan oleh peneliti dan siswa diberi angket akhir pada pertemuan keenam untuk mengetahui respon siswa terhadap minat pembelajaran setelah menggunakan aplikasi *kahoot*.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa prosedur agar rumusan masalah dapat terjawab. Tiga prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) Tahap persiapan (menentukan topik dan mencari sumber). (2) Tahap pelaksanaan (membaca dan memahami isi literatur). (3) Tahap penarikan kesimpulan (menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar matematika siswa. Teknik analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan, apakah diterima atau ditolak. Uji hipotesis dalam penelitian ini berguna untuk melihat penerapan *game* interaktif aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar matematika dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan dalam dua tahap angket minat awal dan angket minat akhir. Pertemuan dilakukan selama 6 (enam) pertemuan, dengan seminggu 2 (dua) kali pertemuan. Proses pembelajaran dilaksanakan pada Hari Selasa dan Sabtu. Pertemuan pertama siswa diminta mengisi angket awal yang sudah dipersiapkan oleh peneliti dan siswa diberi angket akhir pada pertemuan keenam untuk mengetahui respon siswa terhadap minat pembelajaran setelah menggunakan aplikasi kahoot. Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas. Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas XI di SMKN 1 Batipuh. Kelas yang terpilih menjadi sampel adalah kelas XI TAV 1. Guru yang mengajar di kelas ini adalah ibu Novita Wardeny, S.Pd. Adapun jadwal penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa / 19 Oktober 2021	10:10 – 11:20	Angket Minat 1
2	Sabtu / 23 Oktober 2021	10:45 – 11:55	Pertemuan I
3	Selasa / 26 Oktober 2021	10:10 – 11:20	Pertemuan II
4	Sabtu / 30 Oktober 2021	10:45 – 11:55	Pertemuan III
5	Selasa / 02 November 2021	10:10 – 11:20	Pertemuan IV
6	Sabtu / 06 November 2021	10:45 – 11:55	Angket Minat 2

Instrumen pengumpul data pada penelitian ini adalah angket. Sebelum penelitian, dilakukan validasi instrumen terlebih dahulu. Angket yang telah divalidasi berjumlah 25 butir pertanyaan, pertanyaan yang diberikan berupa pertanyaan positif dan pertanyaan negatif.

Hasil Data Minat Awal Matematika

Angket yang berisi pertanyaan seputar minat belajar diberikan kepada siswa pada awal pertemuan sebelum proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana minat belajar yang dicapai. Setelah angket diberikan, dilakukan uji kevalidan butir angket untuk melihat apakah butir angket sudah memiliki kevalidan atau tidak.

Tabel 3. Data Minat Awal Matematika

No	mean	\bar{d}	sd	X_{1max}	X_{1min}
1	88,37	11,89	8,43	109	77

Hasil Data Minat Akhir Matematika

Setelah proses pembelajaran dengan menerapkan *game* interaktif aplikasi *kahoot*, kembali diberikan angket kepada siswa untuk melihat sejauh mana minat belajar siswa setelah diterapkannya *game* interaktif aplikasi *kahoot*. Setelah angket diberikan kepada siswa, dilakukan uji kevalidan butir angket untuk melihat apakah butir angket sudah memiliki kevalidan atau tidak.

Tabel 4. Data Minat Akhir Matematika

No	mean	\bar{d}	sd	X_{2max}	X_{2min}
1	101,26	11,89	6,76	111	84

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan bervariansi homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis, untuk memastikan apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan *game* interaktif aplikasi *kahoot*. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

N	d	S _d	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
19	11,89	10,87	0,04	2,101	H ₀ diterima

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh $t_{hitung} = 0,04$ dan $t_{tabel} = 2,101$ maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H₀ diterima. Hal ini berarti bahwa penerapan *game* interaktif *aplikasi kahoot* tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian, *game* interaktif aplikasi *kahoot* tidak dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Batipuh karena sebelumnya sekolah tersebut belum pernah diterapkan *game* interaktif aplikasi *kahoot*. Permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut yaitu masih rendahnya minat belajar matematika yang dimiliki peserta didik dikarenakan peserta didik belum dapat menangkap minat belajar matematika dengan baik. Peneliti ingin mengetahui penerapan *game* interaktif aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas XI SMK N 1 Batipuh.

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan validasi isi dan validasi konstruk. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah fungsi komposisi dan fungsi invers. *Game* interaktif aplikasi *kahoot* diterapkan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan. Dalam penelitian ini, diberikan angket minat kepada siswa di awal dan di akhir pertemuan. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa maka di berikan soal kuis dan angket minat. Soal dan angket minat tersebut adalah instrumen yang sudah diuji validitas dan reliabilitas. Pada pertemuan pertama, angket minat belajar awal diberikan kepada siswa dan siswa diminta mengisi pertanyaan yang ada pada angket untuk mengetahui respon awal siswa terhadap minat awal belajar sebelum diterapkannya *game* interaktif aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran.

Pertemuan kedua, dijelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* kepada siswa dan selalu diberikan kesempatan untuk bertanya serta memberikan sebuah contoh dan latihan soal. Ketika penjelasan selesai, siswa diajak untuk menyiapkan android/laptop untuk mengerjakan soal-soal melalui aplikasi *kahoot*, kepada siswa diberikan penjelasan tata cara mengerjakan soal melalui aplikasi *kahoot*. Setelah itu diberikan soal kuis dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Kendala yang dihadapi pada pertemua kedua ialah masih banyaknya siswa yang belum membawa android/laptop sehingga masih ada yang mengerjakan soal dengan cara berkelompok. Hal ini menyebabkan pembelajaran masih belum kondusif, akibatnya kegiatan siswa selalu perlu dikontrol.

Pertemuan ketiga, peneliti masuk kedalam kelas lalu memberi salam. Peneliti memberi perintah kepada ketua kelas untuk berdoa. Setelah berdoa peneliti memeriksa kehadiran siswa satu persatu. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu dan mengulas materi yang dipelajari sebelumnya. Peneliti kembali memberikan penjelasan mengenai materi fungsi komposisi dan fungsi invers. Setelah penjelasan selesai peneliti kembali memberikan soal melalui aplikasi *kahoot*. Kendala yang di hadapi pada pertemuan ketiga, siswa masih menganggap soal-soal yang diberikan adalah sebuah permainan saja sehingga membuat pembelajaran sedikit tidak kondusif. Untuk lebih bisa membuat pembelajaran lebih kondusif peneliti selalu mengontrol kegiatan siswa.

Pertemuan keempat, peneliti masuk kedalam kelas lalu memberi salam. Peneliti memberi perintah kepada ketua kelas untuk berdoa. Setelah berdoa peneliti memeriksa kehadiran siswa satu persatu. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu dan mengulas materi yang dipelajari sebelumnya. Peneliti kembali memberikan penjelasan mengenai materi fungsi komposisi dan fungsi invers. Setelah penjelasan selesai peneliti kembali memberikan soal melalui aplikasi *kahoot*. Pada pertemuan keempat ini, kendala yang dihadapi tidak ada melainkan siswa sudah lebih bersemangat dan serius dalam mengerjakan soal yang ada di dalam aplikasi *kahoot*. Hanya saja dalam mengerjakan soal masih ada sinyal internet

yang terganggu. Minat belajar matematika siswa pun meningkat dan banyak siswa yang minta ulang mengerjakan soal di aplikasi *kahoot*.

Pertemuan kelima, peneliti masuk ke dalam kelas lalu memberi salam. Peneliti memberi perintah kepada ketua kelas untuk berdoa. Setelah berdoa peneliti memeriksa kehadiran siswa satu persatu. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu dan mengulas materi yang dipelajari sebelumnya. Peneliti kembali memberikan penjelasan mengenai materi fungsi komposisi dan fungsi invers. Setelah penjelasan selesai, peneliti kembali memberikan soal melalui aplikasi *kahoot*. Pertemuan kelima, kendala yang dihadapi tidak ada melainkan siswa sudah lebih bersemangat dan serius dalam mengerjakan soal yang ada di dalam aplikasi *kahoot*. Hanya saja dalam mengerjakan soal masih ada sinyal internet yang terganggu. Minat belajar matematika siswa pun meningkat dan banyak siswa yang minta ulang mengerjakan soal di aplikasi *kahoot*.

Pertemuan keenam, peneliti kembali memberikan angket minat belajar akhir kepada siswa dan meminta siswa mengisi pertanyaan yang ada pada angket untuk mengetahui respon terhadap minat belajar setelah diterapkannya *game* interaktif aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran. Untuk melihat penerapan *game* interaktif aplikasi *kahoot* dapat atau tidak meningkatkan minat belajar matematika siswa maka dilakukan analisis data menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, ini berarti bahwa penerapan *game* interaktif aplikasi *kahoot* tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, *game* interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan siswa dalam proses permainannya. Permainan ini bertujuan untuk merangsang kreatif siswa dan membangkitkan semangat minat belajar siswa. *Kahoot* merupakan permainan *online* yang berupa kuis-kuis atau pertanyaan yang sudah disiapkan. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot* ini siswa akan merasa sangat senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan *kahoot* dalam penelitian ini memanfaatkan *platform* kuis *online*. Pembelajaran *kahoot* di dalam kelas dilaksanakan dengan cara berikut ini. (a) Guru membuat akun secara gratis di website <https://kahoot.com/> yang dapat dihubungkan pada akun google. (b) Guru membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran. (c) Setelah materi selesai dibuat, guru memberikan pin yang diberikan akses oleh kahoot dan meminta siswa mengakses laman website <https://kahoot.it> untuk memasukkan pin serta username (untuk lebih menarik dan memudahkan, pengajar dapat menggunakan infokus). (d) Perangkat utama guru akan menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda. (e) Siswa memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada durasi waktu yang telah ditentukan (akan lebih menarik) dan memudahkan menggunakan *smartphone*). (f) Siswa yang memilih menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skor yang lebih tinggi, secara kompetitif. (g) Diakhir permainan guru dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing siswa di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk *spreetsheet*, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik guru juga dapat memberikan reward ke siswa yang mendapatkan skor tertinggi.

Kahoot sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *kahoot* di antaranya (a) suasana kelas dapat lebih menyenangkan, (b) anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, (c) anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *kahoot*, (d) merangsang minat siswa, (e) digunakan untuk memantau minat siswa, (f) proses pembelajaran menjadi menarik. Sementara itu, Kekurangan *kahoot* di antaranya (a) tidak semua guru yang *update* dengan teknologi, (b) fasilitas sekolah yang kurang memadai, (c) anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal yang lain, (d) terbatasnya jam pertemuan di kelas, (5) tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *kahoot*. Konsep permainan *kahoot* yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah yang dapat menjadi konsep dalam meningkatkan minat

belajar matematika siswa terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudahan dalam mengakses dan penggunaan *kahoot* yang fleksibel juga menjadi kelebihan dalam penggunaan *kahoot*. *Kahoot* menjadi pilihan guru untuk dapat melatih cepat tanggap siswa melalui sistem dan konsep kuis pada *kahoot* itu sendiri.

Aplikasi *kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakan *kahoot*. Selain itu, penggunaan *kahoot* juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerja sama dalam belajar dan meningkatkan minat belajar. Tersedia empat pilihan permainan dalam aplikasi *kahoot* yaitu bentuk kuis, diskusi, *survey*, dan campuran. Dalam pembelajaran matematika ialah kuis yang merupakan permainan pilihan ganda dengan maksimal jumlah pilihan empat butir jawaban. Pada jenis kuis pilihan ganda yang akan memunculkan gambar atau *video* tergantung pilihan yang dipilih. Permainan kuis ini dapat dilakukan dalam bentuk angket dan kuis untuk setiap materi, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya, yang pasti sebagai variasi dalam menyampaikan materi agar siswa tetap fokus dan minat pada pembelajaran.

Minat belajar matematika dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat dikur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, faktor internal tersebut adalah pemusatan, perhatian, keingintahuan, dan kebutuhan. Faktor eksternal yaitu sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri seperti dorongan dari keluarga, dorongan dari guru, rekan, tersedianya sarana dan prasarana serta lingkungan yang mendukung. Ada beberapa indikator untuk menentukan minat belajar seseorang dapat dilihat pada empat aspek yaitu (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa.

Beberapa indikator tersebut, minat belajar adalah rasa ketertarikan siswa terhadap belajar dan siswa dapat menumbuhkan rasa suka serta membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi. Jika siswa sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dengan baik. Perasaan senang ditandai dengan siswa tersebut akan terus mempelajari yang di senangnya (tidak terpaksa). Dalam penelitian ini yang dilihat respon siswa terhadap materi yang diajarkan dan cara guru mengajarkannya. Ketertarikan siswa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, dan kegiatan. Dalam penelitian ini, terlihat respon siswa meliputi rasa ingin tahu dan penerimaan tugas yang diberikan. Perhatian siswa merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian. Dalam penelitian ini juga terlihat bagaimana perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran dan saat berdiskusi. Tidak adanya minat terhadap suatu pelajaran menjadi penyebab siswa tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus membangkitkan minat siswa. Sehingga siswa yang tidak berminat menjadi berminat untuk belajar.

Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penugasan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain. Dengan demikian, orang yang memiliki kebutuhan prestasi yang tinggi berbeda dari orang lain. Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan

peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongnya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik tersebut untuk terus belajar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa (1) dengan menerapkan *game* interaktif aplikasi *kahoot* membuat siswa merasa senang sehingga proses pembelajaran tidak membosankan bagi siswa, (2) penerapan *game* interaktif aplikasi *kahoot* tidak dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas XI SMKN 1 Batipuh Tahun Pelajaran 2021/2022. Untuk itu, peneliti memberikan saran diantaranya (1) Pendidik hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran, seperti *game* interaktif aplikasi *kahoot* sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan baik kedepannya. (2) Peserta didik tidak merasa ragu dan takut untuk mencoba ide-ide kreatif yang dimiliki dalam menyelesaikan permasalahan, meningkatkan rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran. Oleh peneliti lain dengan penelitian yang lebih luas dan apa yang diteliti dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran bagi pendidik pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Daftar Pustaka

- [1] Andarusni Alfansyur and Mariyani. (2019). "Pemanfaatan Media Berbasis ICT "KAHOOT" dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", Man 3 Palembang dan FKIP Sriwijaya Palembang, *Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKN*, Vol. 6, No. 2, pp. 208-216, Mei 2019, E-ISSN 2614-6134, P-ISSN 2355-7265.
- [2] Andi Achru P.(2019) "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran", Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, *Jurnal Idaarah Vol. 3, No. 2*, pp. 205-216, Desember 2019.
- [3] Arikunto and Suharsimi. (1993). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Stimulasi Perkembangan Anak. Universitas (2009). *Briant, Monta Z. (2006)*.
- [4] Aris Risyanto. (2016). "Hubungan Motivasi Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani". Dalam *Jurnal Pendidikan Olahraga, 2016*.
- [5] Emilda and F.Tirtosuryo Esoputra. (2011). Dalam "Pengantar Ilmu Kependidikan", Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, *Jurnal Guru*, Vol. 10, No. 1, pp. 1-15, Padang Panjang. Sumatera Barat, Juli 2011.
- [6] Fiftin Noviyanto, S.T. (2008). "Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif," Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, *Jurnal Informatika*, Vol. 2, No. 1, pp. 23-32, Januari 2008.
- [7] Hendra Nugraha. (2018). "Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagadean Kelas VIII dengan Gamification Kahoot". *UNINUS Journal Published* , Vol.3, No.1, pp. 148-154, Januari 2018.
- [8] Herwina Bahar, et al. (2020). "Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, Vol. 3, No.2, pp. 155-162, Juli 2020, doi: 10.28989/kacanegara.v3i2.677. ISSN (Print): 2615-6717, ISSN (On Line): 2657-2338, <http://ejournals.stta.ac.id/index.php/KACANEGARA>.
- [9] I Made Dwita S and I Gusti Ngurah A and I Made Citra W. (2016). "Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV", Singgaraja, Indonesia, *e-Journal*

- PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4, No. 1, pp. 1-10, 2016.
- [10] Irma Sepriani and Albertus Djoko L and Arif Harimukti. (2020). "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 JEMBER", P. Fisika and FKIP U. Jember, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 9, No. 2, pp. 64-70, Juni 2020.
- [11] Lin Sururoh. (2020). "Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa". *Seminar Nasional Pendidikan PPs Universitas PGRI Palembang*, pp. 496-506, Januari 2020.
- [12] Prof. Dr. Sudjana, M.A., M.Sc. (2005). *Metoda Statistika*. Edisi Keenam, Dalam *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. PT. Tarsito, Bandung, Mei 2005, ISBN 979-9185-37-8.
- [13] Prof. Dr. H. Agus Irianto. (2004). Dalam *"Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya"*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, pp. 97-283, Iqbal Hasan, Analisis Data Penelitian Dengan Statistik, Jakarta: PT Bumi Aksara, Maret 2004, ISBN 979-3465-45-X.
- [14] Rafnis Rafnis. (2018). "Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif", *e-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No.2, pp. 1-11, 2018.
doi: <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>.
- [15] Rita Arianti. (2016). "Peningkatan Keterampilan Menulis Feature Melalui Pendekatan Kontekstual Mahasiswa Semester VI Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMSB Padang Panjang". *Jurnal Pendidikan Rokania*, Vol. 1, No. 1, pp.61-70, 2016.
- [16] Sri Wigati. (2019). "Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika". SMA Negeri 9 Semarang, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Copyright (c) 2019 Universitas Muhammadiyah Metro*, Vol.8, No.3, pp. 457-464, 2019.
doi: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>.