

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS KELAS V SDN 15 PEMULUTAN

Revita Dwi Cahyani¹, Middy Boty², Ines Tasya Jadidah³

^{1,2,3}pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FITK, UIN Raden Fatah Palembang

¹revitadwy073@gmail.com, ²middyabotty_uin@radenfatah.ac.id,

³jadidahines@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing Kahoot learning media on students' interest in learning Science (IPAS) in 5th grade at SDN 15 Pemulutan. This research is motivated by the low interest of students in learning, characterized by a lack of attention and participation during the teaching and learning process. The research method used is a quantitative method with a Pre-Experimental design (One-Group Pretest-Posttest). The research instrument used was a questionnaire on interest in learning. Data analysis techniques included validity tests, reliability tests, normality tests, and hypothesis testing using the Paired Sample t-test. The results showed that the average pretest score was 33.10 and the average posttest score was 48.87. Hypothesis testing results obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the application of Kahoot learning media on the interest in learning IPAS of 5th grade students at SDN 15 Pemulutan.

Keywords: Kahoot, Interest in Learning, IPAS.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 15 Pemulutan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya perhatian dan partisipasi selama proses belajar mengajar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain Pre-Experimental (One-Group Pretest-Posttest). Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar. Teknik analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 33,10 dan rata-rata posttest sebesar 48,87. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 15 Pemulutan.

Kata Kunci: Kahoot, Minat Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan pola

pikir siswa. Namun, tantangan utama yang sering dihadapi adalah rendahnya motivasi dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang

dianggap berat, seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Minat belajar memiliki peran krusial dalam keberhasilan pendidikan karena merupakan kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas (Slameto, 2015). Di SDN 15 Pemulutan, fenomena yang ditemukan menunjukkan bahwa siswa kelas V cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya minat ini sering kali dipicu oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran yang kurang variatif dapat menghambat penyampaian pesan edukatif dan menurunkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. Salah satu platform yang relevan adalah Kahoot, sebuah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Melalui Kahoot, pembelajaran tidak lagi searah, melainkan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam suasana yang menyenangkan (Hamzah, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penerapan media Kahoot terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 15 Pemulutan.

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang diterapkan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, terdapat satu kelompok eksperimen yang diobservasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 15 Pemulutan yang berjumlah 30 siswa, di mana seluruh populasi dijadikan sampel (*sampling jenuh*). Instrumen penelitian menggunakan angket minat belajar yang terdiri dari 24 pernyataan untuk mengukur indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa (Arikunto, 2013). Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas sebagai uji prasyarat dan *Paired Sample t-test* untuk uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Minat Belajar Sebelum Penerapan Media Kahoot (*Pretest*)

Data awal menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya media Kahoot, minat belajar IPAS siswa kelas V berada pada kategori yang rendah. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33,10. Rendahnya nilai ini terlihat dari perilaku siswa di kelas yang kurang memberikan perhatian pada penjelasan guru dan jarang mengajukan pertanyaan. Menurut Daryanto (2016), minat belajar yang rendah sering kali disebabkan oleh lingkungan belajar yang monoton sehingga fungsi indera siswa tidak terstimulasi dengan maksimal.

2. Minat Belajar Setelah Penerapan Media Kahoot (*Posttest*)

Setelah dilakukan intervensi berupa pembelajaran menggunakan media Kahoot, terjadi peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh meningkat menjadi 48,87. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat kuis dimulai, bersaing secara sehat untuk mendapatkan poin tertinggi pada *leaderboard*, dan lebih cepat memahami konsep Rantai Makanan yang disajikan. Kustandi

dan Darmawan (2020) menjelaskan bahwa media digital yang menggabungkan unsur visual dan kompetisi mampu memperpanjang rentang perhatian (*attention span*) siswa dalam belajar.

3. Pengaruh Penerapan Media Kahoot terhadap Minat Belajar

Untuk menguji hipotesis mengenai adanya pengaruh penggunaan media Kahoot, dilakukan analisis statistik menggunakan uji *Paired Sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata minat belajar siswa pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	pretest - posttest	-15.774	3.827	.687	-17.178	-14.370	-22.948	.000

Berdasarkan hasil olah data statistik, diperoleh nilai selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar -

15,774. Hasil perhitungan menunjukkan nilai T hitung sebesar -22,948 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan, yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka secara statistik **H₀ ditolak dan H₁ diterima**.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 15 Pemulutan. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam bentuk *game-based learning* mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPAS yang semula dianggap membosankan menjadi lebih interaktif dan menantang (Sugiyono, 2019).

Hasil ini juga diperkuat oleh teori yang menyatakan bahwa penggunaan media yang bersifat kompetitif dan memberikan umpan balik instan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif serta emosional siswa di dalam kelas (Kustandi & Darmawan, 2020). Melalui Kahoot, siswa tidak hanya belajar materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses evaluasi yang menyenangkan,

sehingga minat belajar mereka meningkat secara nyata.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 15 Pemulutan sebelum menggunakan Kahoot tergolong rendah dengan rata-rata skor 33,10.
2. Minat belajar IPAS siswa setelah menggunakan Kahoot mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata skor 48,87.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media Kahoot terhadap minat belajar IPAS, sehingga media ini layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamzah, B. U. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C., & Darmawan, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.