

**PENGARUH GAME KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Elfi Indriani<sup>1</sup>, Desyandri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Dasar FIP Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>elfiindriani@gmail.com , <sup>2</sup>desyandri@fip.unp.ac.id

**ABSTRACT**

*Students' interest in learning science is still relatively low, because not a few students consider science as a relatively difficult subject. Interest in learning is very important for a student's learning. The use of interesting and interactive learning media increases students' interest in learning science. The interactive media used in this study uses the kahoot game in learning. This study aims to determine the effect of kahoot games on students' learning interest in grade IV science learning in elementary schools. This research uses quantitative research methods with Quasi Experimental Design with Posttest Only Control Design. Sampling technique with non-probability sampling. This type of research tool uses a questionnaire containing 20 positive statements. In calculating the data analysis, this study used SPSS Statistics 26.0 to calculate the normality test, then the hypothesis was tested using the t-test at a significant level of 0.05. The results of the calculation of the t-test hypothesis test in both classes show  $t_{hitung} > t_{tabel}$  namely  $2,462 > 2,011$  which indicates that there is an influence of kahoot games on students' interest in learning science in class IV SD Negeri 20 Pahambatan Balingka.*

*Keywords: kahoot game, interactive media, interest in learning science*

**ABSTRAK**

Minat siswa dalam belajar IPAS masih tergolong rendah, karena tidak sedikit siswa yang menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang relatif sulit. Minat belajar merupakan hal yang sangat penting bagi belajar seorang siswa. Penggunaan media belajar yang menarik dan interaktif meningkatkan minat siswa dalam belajar IPAS. Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan game kahoot dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Quasi Experimental Design dengan *Posttest Only Control Design*. Teknik pengambilan sampel dengan non-probability sampling. Alat penelitian jenis ini menggunakan kuesioner yang berisi 20 pernyataan positif. Dalam menghitung analisis data, penelitian ini menggunakan SPSS Statistics 26.0 untuk menghitung uji normalitas, kemudian hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05. Hasil perhitungan uji hipotesis uji-t pada kedua kelas menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,462 > 2,011$  yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh *game kahoot* terhadap minat belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 20 Pahambatan Balingka.

Kata Kunci: game kahoot, media interaktif, minat belajar IPAS

## **A. Pendahuluan**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi berdampak positif dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan media-media pembelajaran. Media memiliki peranan penting dalam meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran. Sehingga diperlukan kreativitas guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memperlancar interaksi antar guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Tafonao, 2018). Pembelajaran yang akan dilaksanakan dirancang dengan mengoptimalkan segala fasilitas yang ada agar potensi yang dimiliki siswa dapat tersalurkan (Sujatmika et al., 2018).

Agar guru dapat mengembangkan potensi siswa maka diperlukan rancangan proses pembelajaran yang bersifat aktif. Guru diharapkan untuk mengembangkan kegiatan belajar yang dapat meningkatkan kemampuan siswa. Karena idealnya pembelajaran

yang tepat lebih menonjolkan keaktifan siswa atau *active learning*.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran selama ini lebih berpusat pada guru sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran IPAS, terlihat guru lebih menguasai pembicaraan sehingga siswa menjadi kurang terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran menjadi lebih membosankan, fokus perhatian siswa saat pembelajaran tidak bertahan lama. Sehingga dari hal ini dapat dilihat kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Lemahnya motivasi siswa dalam belajar juga menyebabkan hasil belajar IPAS yang rendah. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah selesai mengikuti proses pembelajaran (Lestiawan & Johan, 2018). Hasil belajar juga merupakan hasil maksimum yang dicapai setelah melakukan kegiatan belajar mengajar (Aulia & Sontani, 2018).

Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran disebabkan

karena siswa merasa bosan dengan keadaan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan guru dengan metode ceramah dan menggunakan media yang tdiak menarik.

Beberapa indikator minat belajar antara ain yaitu : (1) merasa senang dan terdorongnya siswa untuk mengikuti pembelajaran; (2) siswa punya rasa tertarik dalam belajar; (3) terlibat aktif dalam pembelajaran; (4) memiiki perhatian besar dalam pembelajaran (Yolanda & Meilana, 2021).

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tentunya akan mempermudah pemahaman siswa. Untuk mendapatkan keterampilan dan pemahaman belajar, siswa sangat perlu diberikan ide baru dalam melaksnakan evaluasi. Hal tersebut bisa dicapai dengan memberikan sarana dan fasilitas bagi siswa untuk terlibat aktif mengikuti evaluasi secara online. Banyak aplikasi yang tersedia secara online untuk melaksanakan evaluasi interaktif salah satunya adalah game edukasi kahoot.

Secara umum permainan kahoot bersifat menyenangkan dan memotivasi anak. Beberapa literatur

menyebutkan bahawa pembelajaran berbasis game melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran menggunakan teknologi. *Game education* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan ang digunakan dalam proses pembelajaran berbentuk permainan yang mengandung unsur mendidik (Sutirna, 2018).

Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan keaktifan siswa dalam belajar. Kelebihan kahoot ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan antar siswa karena hasilnya langsung dapat dilihat di layar di kelas. Sehingga dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk bersaing agar mendapatkan skor yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitan sebelumnya (Yolanda & Meilana, 2021) dalam proses pembelajaran, menggunakan evaluasi kahoot atau kuis interaktif kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu *kahoot* membantu meningkatkan semangat belajar dan fokus siswa dalam belajar, sehingga hasil belajarpun meningkat. Demikian uga temuan sebelumnya (Alfansyur & Mariyani, 2019) menyatakan

penggunaan media game *kahoot* dalam pembelajaran PPKn meningkatkan motivasi belajar siswa.

Melihat hasil penelitian sebelumnya, ada pengaruh positif dengan menerapkan media pembelajaran *kahoot*. Maka peneliti merencanakan penelitian serupa dengan penelitian sebelumnya penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan peneliti sebelumnya. Peneliti sebelumnya menggunakan *kahoot* sebagai media evaluasi proses pembelajaran secara daring. Sedangkan peneliti menggunakan *kahoot* pada proses pembelajaran tatap muka di sekolah dengan menggunakan chrome book. Selain itu peneliti akan menerapkan *kahoot* ini untuk mengukur minat belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan game *kahoot* sebagai media pembelajaran agar siswa lebih aktif karena langsung mendapatkan hasil evaluasi (*feedbak*). Dengan penggunaan media *game kahoot* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh game *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 20 Pahambatan Balingka.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode *Quasi Experimental Desain*, yaitu penelitian yang terdiri atas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rancangan penelitian berbentuk *post-test only control design* seperti tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post test
Eksperimen	x	O <sub>1</sub>
Kontrol		O <sub>2</sub>

Keterangan :

- x : Diperlakukan dengan menggunakan *kahoot*
- O<sub>1</sub> : Hasil *posttest* menggunakan *kahoot*
- O<sub>2</sub> : Hasil *posttest* tanpa menggunakan *kahoot*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 20 Pahambatan Balingka menggunakan teknik *sampling non*

*probability sampling*. Populasi mencakup seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 50 orang siswa. Kelas Iva dengan jumlah 25 orang siswa dijadikan kelas eksperimen dan kelas IVb dengan jumlah 25 orang siswa dijadikan kelas kontrol. Pengumpulan data dengan kuesioner yang berisi 20 pernyataan positif skala *likert*. Peneliti menggunakan uji coba instrumen dengan uji validitas untuk mengecek valid atau tidaknya soal dalam kuesioner.

Penghitungan analisis data penelitian ini menggunakan *SPSS statistic 26 for windows* dengan uji normalitas *kolmogorov-smirnov*. Selanjutnya hipotesis di uji dengan uji *t-test* dengan signifikansi 5 %.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji instrumen dengan uji validitas. Instrumen yang telah dinyatakan valid diberikan kepada kedua kelas untuk dilakukan pengukuran minat belajar siswa pada pelajaran IPAS. Deskripsi data hasil dari pengukuran minat belajar siswa

yang telah dilakukan pada kedua kelas diperoleh hasil pada tabel 2.

Tabel 2. *Descriptive Statistics*

	N	ge	um	um	an	tion
eksperi	2	20	77	97	86.	5.809
men	5				60	
kontrol	2	34	65	99	80.	10.43
	5				72	0

Data tersebut merupakan hasil *post test* yang diberikan ke kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diperlakukan menerapkan *kahoot* sebagai media interaktif lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak diperlakukan menerapkan *kahoot* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *game kahoot* terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS, langkah selanjutnya adalah menghitung persyaratan analisis data yakni dengan melakukan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* menggunakan *SPSS statistics 26.0 for windows* dengan taraf signifikan 0,05.

Berikut hasil uji normalitas ditunjukkan tabel 3.

Tabe 3. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Test*

		eksperime	kontro
		n	l
N		25	25
Normal	Mean	86.60	80.72
Parameters <sup>a</sup>	Std.	5.809	10.43
<sup>b</sup>	Deviation		0
	n		
Most	Absolute	.153	.144
Extreme	Positive	.153	.144
Differences	Negative	-.115	-.093
Test Statistic		.153	.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.136 <sup>c</sup>	.191 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

Dari tabel di atas dapat dilihat kedua kelas menyatakan bahwa nilai sig . 0,05 maka kesimpulan dari kedua kelas yang digunakan ini berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas menggunakan *levene* memakai SPSS *statistic 26.0 for windows* dengan tingkat signifikan 0,05. Berikut hasil uji homogenitas pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas *levene*

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Minatbelajar	Based on Mean	6.941	1	48	.011

Dari hasil uji homogenitas di atas pada kelas kelas eksperimen

dan kontrol diperoleh sig 0,011 > 0,05 artinya  $H_0$  diterima. Kesimpulannya bahwa variasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama (homogen).

Uji hipotesis dilaksanakan dengan uji *t-test* memakai SPSS *statistics 26.0 for windows*. Uji ini ditujukan untuk melihat apakah ada pengaruh game kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS . Untuk hasil uji test yang sudah dilaksanakan terdapat ada tabel 5.

Tabel 5. Uji Hipotesis Uji *t-test*

$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
2,462	2,011	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Hasil perhitungan dari uji *t-test* diperoleh  $t_{hitung}$  2,462 dimana lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,011 dan dihasilkan Sig. (2-tailed) dibawah 0,05 yaitu 0,017. Maka dapat ditarik kesimpulan  $H_1$  diterima an  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut membuktikan adanya pengaruh *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 20 Pahambatan Balingka.

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian diatas dapat dikemukakan bahwa penggunaan game kahoot di kelas eksperimen berhasil membawa

pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dibanding kelas kontrol yang tidak menggunakan *game kahoot*. Hal ini didukung oleh temuan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh (Mohammad & Sari, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan *game kahoot* sebagai media interaktif.

Pada saat pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti merasa ada perubahan yang signifikan dari respon siswa ketika menggunakan *game kahoot* dalam pembelajaran IPAS terhadap minat belajar siswa. *Game kahoot* yang peneliti gunakan saat pembelajaran IPAS terkait dengan perubahan wujud zat. Lalu ditampilkan pada layar proyektor di kelas, untuk slide pemaparan materi menggunakan powerpoint interaktif dan slide kuis dari *kahoot*. Untuk mengakses *game kahoot*, siswa dipinjamkan *chrome book* dari sekolah. Saat *game kahoot* dimulai, siswa langsung menjawab pertanyaan yang muncul pada layar dengan berpacu waktu, yang tercepat dan jawaban benar akan mendapatkan skor yang tinggi. Siswa

terlihat begitu antusias dan bersemangat berpacu menyelesaikan game kahoot dan ingin mendapatkan skor yang tinggi. Interaksi antar siswa dan gurupun terlihat lebih aktif, siswa menunjukkan sikap senang dan tertarik pada pembelajaran IPAS yang sedang berlangsung. Hasil temuan penelitian (Wigati, 2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan *game kahoot* dalam pembelajaran dipandang sebagai belajar sambil bermain yang memuat topik pembelajaran, sehingga siswa menjadi semangat dan tidak bosan mengikuti pembelajaran. Selain itu diperkuat juga oleh (Andari, 2020) bahasa *game kahoot* memberi dampak positif dalam pembelajaran karena penggunaan kahoot sangat mendukung minat belajar siswa.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah penelitian yang tidak sesuai rencana yang telah disusun sebelumnya karena permasalahan jaringan internet menghambat *game kahoot* yang dilaksanakan secara online.

Dari keseluruhan hasil dan diskusi penelitian yang peneliti lakukan telah merujuk pada teori dan penelitian yang relevan, terbukti bahwa adanya pengaruh game

kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 20 Pahambatan Balingka. Dengan demikian, penggunaan kahoot sebagai game interaktif menjadi suatu temuan kebaruan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang membawa pengaruh dalam peningkatan hasil belajar, serta membuat guru dan siswa jadi melek teknologi.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *kahoot* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas IV SDN 20 Pahambatan Balingka. Hal ini terlihat dari hasil akhir uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8.668 > 2.011$ . Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi meningkat.

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti menyarankan kepada para pendidik untuk menerapkan *kahoot* dalam pembelajaran sebagai media interaktif untuk dijadikan variasi dalam pembelajaran. Media ini terbukti layak dan berhasil untuk digunakan dalam pembelajaran

karena dapat membangkitkan minat belajar yang lebih tinggi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216.  
<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.  
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 9.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11759>
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1), 98.  
<https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2866>
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1194–1198.  
<https://doi.org/10.31949/educatio>



- .v7i3.1324
- Sujatmika, S., Hasanah, D., & Hakim, L. L. (2018). Effect of quantum learning model in improving creativity and memory. *Journal of Physics: Conference Series*, 1006(1).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1006/1/012036>
- Sutirna. (2018). Peran Teknologi Informasi Dalam Mendukung Stabilitas Nasional. *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi*, 269–276.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>