



## **Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis *Game Based Learning* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik**

**Rina Puspitasari<sup>1✉</sup>, Suparman<sup>2</sup>, Fahrurnisa<sup>3</sup>**

Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [rinapuspitasari295@gmail.com](mailto:rinapuspitasari295@gmail.com)<sup>1</sup>, [mansupar53@gmail.com](mailto:mansupar53@gmail.com)<sup>2</sup>, [fahrun.nisa48@gmail.com](mailto:fahrun.nisa48@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Latar belakang penelitian ini berkaitan dengan masih rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia di SMAN 1 Plampang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia di SMAN 1 Plampang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi-eksperimental* dengan desain penelitian *Pretest dan Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA yang terdiri dari 4 kelas sejumlah 129 orang dan sampel pada penelitian kelas X MIPA 4 sejumlah 32 orang sebagai kelas eksperimen dan X MIPA 1 sejumlah 32 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket dan test. Dari penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji hipotesis menggunakan uji anacova dan uji t-test dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya bahwa nilai  $\text{sig} < 0,05$  serta *pearson correlation* (t) sebesar 0,861. Sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh pengguna *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik serta terdapat korelasi antara minat dan hasil belajar pada mata pelajaran kimia di SMAN 1 Plampang.

**Kata Kunci:** Kahoot, Media Pembelajaran, *Game based learning*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

### **Abstract**

The background of this research is related to the low interest and learning outcomes of students in chemistry subjects at SMA N 1 Plampang. The purpose of this study was to determine the effect of using kahoot as a game-based learning medium on students ' interests and learning outcomes in chemistry subjects at SMAN 1 Plampang. This study uses a quasi-experimental quantitative approach with pretest and posttest research designs Control Group Design. The research population was students in class X MIPA consisting of 4 classes with a total of 129 people and the sample in class X MIPA 4 was 32 people as the experimental class and X MIPA 1 with 32 people as the control class. Data collection techniques used that is form questionnaire and test. From research shows there is difference results study before and after given treatment. The results of hypothesis testing using anacova test and t-test with a significance value of 0.000 it means that sig value  $< 0.05$  as well as *pearson correlation* (t) of 0.861. So that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So could concluded there is influence user Kahoot as a learning medium based game-based learning against interest learning and results study participant educate as well as there is correlation Among interest and results eye study lesson chemistry at SMAN 1 Plampang.

**Keywords:** Kahoot, Learning Media , Game based learning, Interest Learning , Learning Outcomes.

### **Histori Artikel**

Received	Revised	Accepted	Published
09 Desember 2022	15 Desember 2022	29 Desember 2022	31 Desember 2022

Copyright (c) 2022 Rina Puspitasari, Suparman, Fahrurnisa

✉ Corresponding author :

Email : [rinapuspitasari295@gmail.com](mailto:rinapuspitasari295@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal di satuan pendidikan sekolah menengah atas mempelajari mata pelajaran yang bersifat teoritis. Ada mata pelajaran yang sifatnya wajib dan ada mata pelajaran peminatan. Mata pelajaran yang sifatnya wajib akan dipelajari oleh peserta didik meski dengan jurusan yang berbeda sedangkan untuk mata pelajaran peminatan berarti dipelajari sesuai peminatan yang diambil. Salah satu jurusan di sekolah menengah atas adalah jurusan MIPA dimana mata pelajaran peminatannya mempelajari matematika dan ilmu pengetahuan alam (IPA) yang terdiri dari biologi, fisika dan kimia. Kimia merupakan ilmu yang mempelajari tentang susunan, struktur, sifat, perubahan materi, dan energi yang menyertai perubahan tersebut (Sudarmo, 2016).

Mata pelajaran kimia menjadi salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan kepada peserta didik, karena ilmu kimia dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan dapat merangsang pola berpikir kreatif (Abd.Rachman et al., 2017). Namun pada kenyataannya, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan untuk belajar kimia dan menganggap pelajaran kimia membosankan serta tidak menyenangkan. Sehingga minat belajar menjadi berkurang dan tidak memiliki keinginan untuk belajar kimia dengan sungguh-sungguh. Selain itu, menurut (Watoni, 2019) kimia menjadi salah satu bidang ilmu yang tidak disukai peserta didik karena sebagian besar peserta didik menganggap mata pelajaran tersebut sulit dan membosankan. Hal ini dibuktikan dengan relative rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran kimia. Fenomena rendahnya hasil belajar pada pelajaran kimia tidak hanya terjadi di satu sekolah saja, melainkan di beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Sumbawa khususnya di SMA Negeri 1 Plampang.

Perkembangan teknologi yang semakin maju memacu perkembangan media pembelajaran yang semakin maju pula. Guru bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru dapat menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang variatif dan mengaktifkan peserta didik menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Peserta didik dapat terbantu memperoleh informasi, inspirasi, keahlian, dan cara berfikir dengan menggunakan media pembelajaran (Abidin, 2016). Peserta didik menganggap pembelajaran konvensional membosankan sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut (Utami, A.K.Z, 2020) penggunaan smartphone dan laptop oleh peserta didik dalam kegiatannya sehari-hari merupakan salah satu keuntungan bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media berbasis teknologi smartphone yang menarik dalam proses pembelajaran dapat memberikan kesan baik dengan menggunakan permainan atau *game based learning*, dimana peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kahoot, perangkat pembelajaran berbasis teknologi dengan bentuk penilaian berupa permainan dan fitur untuk memantau aktivitas peserta didik, merupakan salah satu perangkat pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan.

Menurut (Sakdah et al., 2022) Karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dan dapat memajukan serta memperkuat kemampuan pemecahan masalah setiap peserta didik, maka kuis pada aplikasi Kahoot dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang berhasil. Dengan mengadopsi materi pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Sejalan dengan penjelasan (Firdianti, 2015) mengintegrasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan menggabungkannya melalui permainan interaktif dan dilengkapi dengan sistem pemantauan aktivitas peserta didik, sesuai dengan aplikasi kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran. Inovasi platform kahoot ini dapat membantu membuat kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, bersahabat, dan kondusif untuk pemantauan hasil belajar yang mudah. Selain itu, penggunaan pembelajaran berbasis

permainan membantu meningkatkan kesadaran akan koneksi dan interkoneksi antara sains dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana pengaruhnya satu sama lain. Temuan lain juga menyatakan penggunaan media belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tentunya mempengaruhi psikologis peserta didik, sehingga mempengaruhi pemahaman peserta didik yang meningkat (Ristanto et al., 2020). Saat digunakan dalam pendidikan, pembelajaran berbasis permainan memberi peserta didik kesempatan untuk menerapkan pemikiran kritis dalam pemecahan masalah. (Yeh et al., 2017). Dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap sains, pembelajaran berbasis permainan ini menawarkan permainan-permainan yang membahas masalah-masalah ilmiah. Ditentukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menawarkan perolehan pengetahuan yang dianggap lebih efisien daripada menggunakan teknik pembelajaran lainnya.

Berdasarkan fenomena di atas dapat diketahui bahwa pemilihan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning merupakan bentuk layanan yang memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran kimia serta salah satu cara inovatif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Dengan kata lain, berdasarkan penelitian sebelumnya peserta didik lebih bersemangat mengikuti kuis online dengan pembelajaran kahoot berbasis game karena merupakan pembelajaran berbasis game yang mudah diakses di smartphone. Smartphone merupakan inovasi yang dibutuhkan dalam kemajuan media dan penglihatan dan suara. Pembelajaran melalui smartphone diandalkan sebagai aset pembelajaran pilihan yang dapat membangun kecakapan dan kecukupan ukuran pembelajaran siswa. (Sutomo, 2017) menyatakan bahwa ada dampak positif dari pemanfaatan smartphone. Pemanfaatan kegunaan dalam smartphone yang membantu siklus belajar akan bekerja pada sifat interaksi belajar. Penelitian terhadap penggunaan media kahoot menggunakan teknologi smartphone telah banyak dilakukan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini peneliti akan meneliti dan menemukan Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan berfokus pada mata pelajaran kimia materi sistem periodik unsur.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran kahoot learning berbasis game dapat meningkatkan minat belajar siswa dan akibatnya dapat meningkatkan hasil belajar. Sesuai dengan pernyataan (Wigati, 2019) bahwa Minat belajar merupakan motivator yang mempengaruhi belajar karena berdampak pada hasil belajar peserta didik ketika tinggi. Perlunya penelitian ini didorong oleh sulitnya teknologi yang jika tidak ditangani secara hati-hati akan berdampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik. Satu-satunya penggunaan teknologi sejauh ini adalah untuk permainan yang tidak membantu peserta didik belajar apa pun. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar berbasis teknologi seperti smartphone sangat diperlukan, yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik tentang bagaimana guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan memberikan kontribusi untuk pemahaman yang lebih baik tentang manfaat dan kegunaan media tersebut. Minat belajar peserta didik akan meningkat dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis game Kahoot yang akan meningkatkan hasil belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November di SMA Negeri 1 Plampang Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. (Arikunto, 2016) mengatakan bahwa metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. *Eksperimen* selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental* dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random yaitu

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai kelas pembanding. Akan tetapi pada penelitian ini diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan dan akan diberikan posttest untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah peserta didik diberikan perlakuan. Tujuan diberikan pretest dan posttest untuk mengukur apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2016). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Plampang tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 129 orang peserta didik dari 4 kelas. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X-MIPA 4 sebagai kelas eksperimen sebanyak 32 peserta didik dan kelas X-MIPA 2 sebagai kelas kontrol sebanyak 32 peserta didik.

Instrumen pengambilan data berupa lembar observasi untuk kegiatan proses pembelajaran, lembar angket untuk minat belajar dan tes (*pretest dan posttest*) untuk hasil belajar. Tes diberikan untuk mengukur kompetensi peserta didik pada aspek kognitif. Instrumen tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen tes yang digunakan untuk kedua kelas sampel. Sedangkan angket minat untuk mengukur minat belajar peserta didik serta lembar observasi yang diisi oleh observer untuk melihat keterlaksanaan rencana pembelajaran selama pembelajaran berlangsung. Setelah itu dilakukan uji hipotesis terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji yang dilakukan adalah uji anacova, uji-t dua pihak dan uji korelasi. Jika nilai signifikansi dari uji hipotesis  $< 0,05$  maka  $H_1$  (ada pengaruh media kahoot berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik) diterima dan  $H_0$  (tidak ada pengaruh media kahoot berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik) ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Deskripsi Keterlaksanaan Langkah Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas berlangsung selama 5 kali pertemuan dimana empat pertemuannya merupakan pembelajaran materi dan satu pertemuannya adalah ujian harian materi sistem periodik unsur. Alokasi waktu setiap pertemuan adalah 2 x 45 menit. Keterlaksanaan proses pembelajaran disesuaikan dengan setiap tahap langkah pembelajaran pada RPP. Penilaian hasil keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran dilakukan oleh satu observer.

**Tabel 1. Data Persentase dan Rata-rata Nilai Keterlaksanaan Langkah Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Pertemuan ke-	Keterlaksanaan Langkah Pembelajaran	
	Kelas Eksperimen(%)	Kelas Kontrol(%)
1	95,65	88,89
2	100	100
3	100	100
4	100	100
Rata-rata	98,91	97,22

#### Deskripsi Data Kemampuan Awal Peserta didik

Data kemampuan awal peserta didik diperoleh dari nilai *pretest* yang dilakukan pada pertemuan pertama sebelum pembelajaran dimulai.

**Tabel 2. Nilai Kemampuan Awal Peserta didik (Pretest)**

Uraian	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah peserta didik	32	32
Rara-rata	53	55,2
Nilai Tertinggi	72	72
Nilai Terendah	24	32

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Awal Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov**

Hasil Uji Normalitas Kemampuan Awal Peserta didik

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Sistem Periodik Unsur	Kelas Eksperimen	.128	32	.197	.961	32	.287
	Kelas Kontrol	.122	32	.200*	.977	32	.705

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4. Hasil uji homogenitas kemampuan awal peserta didik**

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Pretest Sistem Periodik Unsur

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
.001	1	62	.981

**Tabel 5. Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Data Kemampuan Awal Peserta didik**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Nilai Sig. (2-tailed)
Eksperimen	32	53	0,00
Kontrol	32	55,2	

Berdasarkan Tabel 3, 4, 5 dapat disimpulkan bahwa data kemampuan awal peserta didik berdistribusi normal, memiliki varian yang homogen.

### **Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game based learning terhadap Minat Belajar**

Pengaruh penggunaan *game* online *kahoot* terhadap minat belajar dapat dianalisis dengan uji independent t-test. Syarat pengujian hipotesis dengan menggunakan data harus normal dan homogen, sehingga perlu diuji normalitas dan homogenitasnya.

**Tabel 6. Hasil Uji normalitas Minat Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov			
	Df	Signifikansi	Kesimpulan
Eksperimen	32	0,072	Normal
Kontrol	32	0,149	Normal

**Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Minat antar Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Lavene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
.085	1	62	0,772	Homogen

**Tabel 8. Hasil Uji T-Test Minat Belajar**

Kelas	Jumlah Peserta didik	Mean	Nilai Sig. (2-tailed)
Eksperimen	32	130	0,000
Kontrol	32	103,84	

**Tabel 9. Data Minat Belajar Peserta Didik**

Kriteria Minat Belajar Peserta Didik				
Kelas	Sangat tidak minat	Tidak minat	Minat	Sangat minat
Eksperimen	0%	15,63%	31,25%	53,13%
Kontrol	0%	28,13%	50%	21,88%

Berdasarkan Tabel 6 dan 7 dapat disimpulkan bahwa data minat kelas eksperimen yang menerapkan game online *kahoot* dan kelas kontrol yang tidak menerapkan *kahoot* berdistribusi normal, memiliki varian yang homogen. Sedangkan berdasarkan tabel 8 hasil analisis uji t data minat belajar menunjukkan nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, artinya terdapat pengaruh penggunaan media *kahoot* berbasis *Game based learning* terhadap minat belajar peserta didik pada materi sistem periodik unsur. Kelas yang menerapkan game online *kahoot* memiliki pengaruh lebih tinggi terhadap minat belajar dibandingkan kelas yang tidak menerapkan game online *kahoot*. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil mean minat kelas eksperimen > mean kelas kontrol serta berdasarkan table 9 hasil presentase minat belajar kelas eksperimen > kelas kontrol.

### **Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game based learning terhadap Hasil Belajar**

Pengaruh penggunaan media game online *kahoot* terhadap hasil belajar dapat dianalisis dengan uji anacova. Syarat pengujian hipotesis dengan menggunakan anacova data harus normal dan homogen, sehingga perlu diuji normalitas dan homogenitasnya.

**Tabel 10. Data Hasil Belajar**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	32	92	64	77,25
Kontrol	32	84	60	71,63

**Tabel 11. Hasil Uji Normalitas *Posttest*  
Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

	Df	Signifikansi	Kesimpulan
<i>Eksperimen</i>	32	0,102	Normal
<i>Kontrol</i>	32	0,86	Normal

**Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas Varians antar Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Lavene statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
1,370	1	64	0,303	Homogen

**Tabel 13. Hasil Uji Kovarian Anacova  
Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: POSTTEST					
	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3023.283 <sup>a</sup>	2	1511.641	12.860	.000
Intercept	302.699	1	302.699	2.575	.114
Hasil_Pretest	767.033	1	767.033	6.525	.093
Kelas	3023.282	1	3023.282	25.719	.000
Error	7170.467	61	117.549		
Total	187856.000	64			
Corrected Total	10193.750	63			

**Tabel 14. Uji Lanjut**

Variabel	Mean
Eksperimen	77,25
Kontrol	71,63

Berdasarkan tabel *posttest* peserta didik berdistribusi normal, memiliki varian yang homogen. Nilai signifikansi untuk peubah *pretest* menunjukkan  $0,093 > 0,05$  artinya *pretest* tidak ada hubungan antara *pretest* dengan hasil belajar peserta didik. Nilai signifikansi untuk peubah kelas atau model pembelajaran menunjukkan  $0,000 < 0,05$  artinya secara simultan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Walaupun pada kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata *pretest* tinggi dibandingkan kelas eksperimen namun nilai rata-rata *posstest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa adanya perbedaan pada model pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil Mean kelas eksperimen  $>$  kelas kontrol menunjukkan perlakuan pada kelas eksperimen memiliki pengaruh paling tinggi terhadap hasil belajar kognitif.

### Hubungan Variabel Minat dengan Hasil Belajar

Hubungan antara minat dengan hasil belajar dihitung melalui uji korelasi.

**Tabel 15. Hasil Analisis Data Hubungan antara Minat dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen**

Variabel	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation
Minat Belajar – Hasil Belajar	0,000	0,861

**Tabel 16. Hasil Analisis Data Hubungan antara Minat dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol**

Variabel	Sig.(2-tailed)	Pearson Correlation
Minat Belajar – Hasil Belajar	0,041	0,022

Berdasarkan table 15, 16 terdapat hubungan antara minat dengan hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan game online *kahoot* memiliki hubungan sangat kuat dan positif sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menerapkan game *kahoot* hubungan kedua variabel tersebut lemah dan positif. Hal ini berarti jika minat belajar semakin tinggi maka semakin tinggi hasil belajar, begitupun sebaliknya.

### Pembahasan

Penerapan *kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* meningkat minat belajar peserta didik, terlihat bahwa hasil analisis uji t data minat menunjukkan nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 artinya terdapat pengaruh penerapan *kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* terhadap minat belajar materi sistem periodik unsur dibandingkan kelas yang menerapkan media powerpoint berbasis konvensional. Minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol tergolong tinggi, akan tetapi minat belajar kelas eksperimen (84,38) dibandingkan kelas kontrol (71,88). Hal ini disebabkan adanya kegiatan pembelajaran yang menarik, suasana belajar yang nyaman dapat membuat peserta didik dapat belajar dengan baik.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh temuan penelitian (Setiawati et al., 2019) bahwa penggunaan media pembelajaran *kahoot* memberikan perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvensional. (Irwan et al., 2019) juga menunjukkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *kahoot* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar melalui inovasi yang melibatkan peserta didik lebih semangat dalam belajar dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Kemudian dikatakan bahwa media pembelajaran *kahoot* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dengan memilih media yang tepat dari aplikasi seluler *kahoot*, guru dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang sejuk dan semangat belajar siswa yang terlibat, produktif, dan inovatif. Penggunaan smartphone secara maksimal untuk pembelajaran digalakkan dengan menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga peserta didik memanfaatkan smartphone mereka untuk belajar daripada bermain. Diperkirakan bahwa pembelajaran berbantuan teknologi akan memungkinkan untuk menyampaikan konten pendidikan sebagai kuis yang menyenangkan, agar tidak menggunakan teknik ceramah saat menyampaikan pelajaran. Permainan edukatif dalam program *kahoot* dimaksudkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan kegairahan peserta didik dalam belajar sehingga mereka dapat



lebih memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Permainan sebenarnya digunakan di dalam kelas untuk membuat pembelajaran menjadi menarik, menghibur, dan tidak membosankan. Penggunaan game ke dalam kahoot dapat memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam menjawab pertanyaan. Kuis yang ada pada aplikasi *kahoot* tidak hanya berupa gambar saja, tetapi juga bisa disematkan video, sehingga sangat mendukung tujuan kurikulum 2013 yaitu proses belajar yang mengedepankan High Order Thinking Skills (Hartanti, 2019).

Pemilihan bahan pembelajaran yang efektif yang mendukung strategi instruksional dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran. Kenyataannya, fakta bahwa nama mereka akan ditampilkan di monitor guru mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan kuis ini (Mustikawati, 2019). Dengan demikian, pemilihan media berbasis teknologi seperti permainan kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang berdampak langsung pada hasil belajar.

Ada berbagai mode permainan yang tersedia di program permainan kahoot, termasuk kuis, debat, survei, dan campuran. Hasilnya, penelitian yang dipilih peneliti melibatkan penggunaan permainan dalam bentuk kuis. Jawaban terbaik dapat ditemukan di mana pun ada pilihan dalam kuis. Terbukti dari pelaksanaan pembelajaran melalui permainan Kahoot dapat mempengaruhi kemampuan akhir peserta didik serta menimbulkan keinginan yang kuat dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket terbuka yang diberikan pada peserta didik kelas eksperimen yang mengatakan bahwa penerapan media *kahoot* sangat menarik untuk diterapkan pada setiap mata pelajaran atau setiap materi pelajaran karena dapat menghilangkan kejenuhan saat pembelajaran. Pembelajaran melalui permainan kuis meningkatkan rasa percaya diri peserta didik yang dibuktikan dengan persaingan mereka untuk memberikan jawaban yang paling akurat dan tepat waktu untuk memenangkan atau menempati posisi pertama, yang meningkatkan tingkat daya saing mereka.

Peserta didik di kelas eksperimen menemukan berbagai aspek menarik dari kahoot ini selama proses pembelajaran, termasuk fakta bahwa setiap orang terlibat dalam pembelajaran dan bahkan ada yang merasa tertantang untuk finis di posisi 5 besar pada setiap pertanyaan. Peserta didik merasa bangga, apalagi namanya ditampilkan di layar LCD. Menurut penelitian sebelumnya, *kahoot* mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, hal ini mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk berkonsentrasi saat mendengarkan penjelasan guru. Beberapa peserta didik terburu-buru untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya sehingga mereka tahu skor mereka lebih cepat. Oleh karena itu, saat menjawab pertanyaan, terkadang peserta didik tidak memberikan jawaban yang tepat. Peserta didik berkonsentrasi untuk menyelesaikan pertanyaan dengan cepat dan mendapatkan nilai terbaik. Akibatnya berdampak pada kemampuan akhir peserta didik yang terwakili dalam hasil belajarnya. Kahoot biasanya berdampak pada dinamika dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik berdasarkan adopsi wawasan yang dibuat selama penelitian. Pembelajaran menggunakan Kahoot dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka berkonsentrasi pada apa yang ada di depan kelas. Ini membuat pengelolaan kondisi di kelas menjadi sederhana. Kendala pada kegiatan pembelajaran peserta didik yang terlalu bersemangat belajar sambil bermain dan membuat kegaduhan di kelas saat menggunakan media kahoot. Selain itu, ada masalah jaringan yang terkadang mengganggu kuis, tetapi sudah diperbaiki.

Setelah dilakukan pengajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan *kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* dan kelas kontrol menggunakan media powerpoint berbasis konvensional, terlihat bahwa hasil belajar atau posttest menunjukkan adanya perbedaan. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  artinya secara simultan *kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem periodik unsur, dan hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai hasil belajar

(77,25) yang lebih baik daripada kelas kontrol (71,63). Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Setiawati et al., 2019) yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan menggunakan *kahoot* lebih tinggi dengan nilai rata-rata post-test (83,80) sedangkan kelompok kontrol (74,33). Keunggulan hasil belajar pada kelas eksperimen disebabkan oleh penerapan menggunakan *kahoot* yang berdampak pada minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik minat dalam belajar sehingga peserta didik lebih aktif dan lebih mudah dalam memahami penyampaian materi oleh guru dibandingkan kelas konvensional, hal tersebut sejalan dengan pendapat (Yulianti & Ekohariadi, 2020) yang menyatakan bahwa penerapan game dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta peserta didik tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi peserta didik juga turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yaitu ketika bermain game dan diskusi yang sehingga berdampak ke hasil belajar yang meningkat.

Hubungan antara minat dengan hasil belajar peserta didik dihitung melalui uji korelasi yang disesuaikan dengan karakteristik data penelitian. Berdasarkan data uji korelasi pearson untuk kelas eksperimen yang menerapkan game online *kahoot* didapatkan nilai koefisien correlation sebesar 0,861 dengan nilai signifikan 0,000 (lebih kecil dari 0,05) yang artinya terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan hasil belajar. Jika dilihat dari hasil angket minat belajar maka, sebagian peserta didik dengan minat rendah memiliki hasil belajar rendah. Korelasi antara minat belajar dengan hasil belajar termasuk kategori kuat. Artinya, hubungan yang terbentuk antara minat dan hasil belajar adalah tinggi. Sedangkan koefisien korelasi yang positif berarti semakin tinggi minat maka semakin tinggi hasil belajarnya begitupun sebaliknya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan (Renninger et al., 2014) bahwa ada beberapa karakteristik yang dapat digunakan untuk menggambarkan minat peserta didik dalam belajar, antara lain peningkatan fokus dan perhatian, rasa senang saat belajar, dan motivasi yang lebih kuat untuk belajar. Seseorang yang memiliki minat belajar tinggi akan memiliki lebih besar keinginan serta lebih keras berusaha dibandingkan seseorang yang memiliki minat rendah, sehingga seseorang yang memiliki minat lebih tinggi berpeluang memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah.

Penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman dan pertumbuhan kognitif peserta didik. Temuan penelitian sebelumnya juga mendukung bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah jenis instruksi yang difokuskan pada peserta didik yang menggunakan permainan elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Chen, C.-H., & Tsai, 2021). Pembelajaran berbasis permainan juga dapat dicirikan sebagai strategi yang menggabungkan teknik pengajaran yang efektif dengan materi pembelajaran yang menghibur. Hasil lain juga menunjukkan bahwa game learning juga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara signifikan (Krath et al., 2021). Penggunaan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam belajar sains. Berbagai kemampuan yang dapat dijadikan media alternatif dalam pendidikan dapat diajarkan melalui permainan di dalam kelas. Penggunaan permainan di kelas dapat membantu peserta didik mempelajari ide-ide ilmiah secara lebih efektif dan dengan minat yang lebih besar. Penerapan game based learning ini dapat meningkatkan minat peserta didik secara signifikan karena seluruh peserta didik senang belajar melalui permainan. Permainan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik karena pembelajaran ini sekaligus membuat peserta didik menjadi rileks dan tentunya berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi tentu akan memberikan kontribusi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Yunitasari, R., & Hanifah, 2020). Peserta didik akan terus termotivasi untuk giat belajar, sehingga memiliki pemahaman yang baik tentang konsep-konsep ilmu pengetahuan alam. Temuan lain juga menunjukkan apabila

peserta didik memiliki minat dalam belajar tentunya akan meningkatkan keinginan belajar peserta didik secara signifikan (Nursyam, 2019). Temuan lain menunjukkan bahwa pendekatan game pembelajaran dapat merangsang kecerdasan peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Wardani et al., 2017). Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karena penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya yaitu jaringan yang tidak memadai atau tidak bagus mengakibatkan pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot tidak berjalan dengan maksimal serta keterbatasan huruf dalam bentuk soal maupun jawaban yang ada di Kahoot sehingga peserta didik merasa kurang lengkap dan puas jika soal dan jawaban hanya sedikit. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan pemahaman tenaga pendidik tentang media pembelajaran berbasis game based learning yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi tidak hanya menggunakan kahoot saja namun juga dapat menggunakan media pembelajaran berbasis game yang menggunakan teknologi seperti quiziz, baamboozle, wordwall dan lain sebagainya. Penelitian ini memberikan pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Manfaat penelitian yaitu hasil penelitian dapat digunakan untuk pengembangan program maupun untuk kepentingan keilmuan.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dapat dikatakan bahwa peserta didik yang menggunakan Kahoot sebagai perangkat pembelajaran berbasis permainan memiliki tingkat minat dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung. Artinya penggunaan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning memiliki berdampak pada minat dan hasil belajar peserta didik. Keterbatasan perangkat, koneksi internet saat melakukan quis menggunakan kahoot menyebabkan quiz sering diulang kembali serta manajemen waktu yang kurang baik merupakan keterbatasan dalam penelitian ini. Namun, menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran berbasis permainan secara umum dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik saat memperbarui temuan penelitian. Teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Pascasarjana Manajemen Inovasi Universitas Teknologi Sumbawa yang telah memberikan saya beasiswa selama masa studi dan bimbingan selama melakukan riset sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian saya dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd.Rachman, F., Ahsanunnisa, R., & Nawawi, E. (2017). Pengembangan Lkpd Berbasis Berpikir Kritis Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sma. *Alkimia : Jurnal Ilmu Kimia Dan Terapan*, 1(1), 16–25. <https://doi.org/10.19109/Alkimia.V1i1.1326>
- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Prenada Mediagrup.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Chen, C.-H., & Tsai, C.-C. (2021). In-Service Teachers' Conceptions Of Mobile Technology-Integrated Instruction: Tendency Towards Student-Centered Learning. *Computers & Education*, 170(1). <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2021.104224>.

- 8225 *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik - Rina Puspitasari, Suparman, Fahrunnisa*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Firdianti, A. (2015). Penerapan Media Game Kahoot Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, Vol.2 20 (.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78–85.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V8i1.1866>
- Krath, J., Schürmann, L., & Von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing The Theoretical Basis Of Gamification: A Systematic Review And Analysis Of Theory In Research On Gamification, Serious Games And Game-Based Learning. *Computers In Human Behavior*, 125(August), 106963. <https://doi.org/10.1016/J.Chb.2021.106963>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra*, 0(0), 99–104. <https://semcon.unib.ac.id/index.php/Semiba/Semiba/Schedconf/Presentations>
- Nursyam. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest In Student Learning Through Information Technology- Based Learning Media. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/Ekspose.V18i1.371>
- Renninger, A. K., Hidi, S., & Krapp, A. (2014). *The Role Of Interest In Learning And Development* (Vol. 4, Nomor 1).
- Ristanto, R. H., Rusdi, R., Mahardika, R. D., Darmawan, E., & Ismirawati, N. (2020). Digital Flipbook Imunopedia (Dfi): A Development In Immune System E-Learning Media. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*, 14(19), 140–162. <https://doi.org/10.3991/Ijim.V14i19.16795>
- Sakdah, S. M., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i1.1845>
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2019). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273–278.
- Sudarmo, U. (2016). *Kimia 1 Untuk Sma/Ma Kelas X Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016*. Erlangga.
- Sutomo, P., & Yahya, M. (2017). Penggunaan Smartphone Terhadap Proses Dan Efektivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fkip Ums. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).
- Utami, A.K.Z, Dan D. H. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen. *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31. <https://doi.org/10.14421/EduLab.2020.51-02>
- Wardani, S., Lindawati, L., & Kusuma, S. B. W. (2017). The Development Of Inquiry By Using Androidsystem-Based Chemistry Board Game To Improve Learning Outcome And Critical Thinking Ability. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 6(2), 196–205. <https://doi.org/10.15294/Jpii.V6i2.8360>
- Watoni, M. S. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Bidang Studi Akuntansi. *Manazhim*, 1(1), 64–80. <https://doi.org/10.36088/Manazhim.V1i1.138>
- 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>

- 8226 *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik - Rina Puspitasari, Suparman, Fahrunnisa*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Y. -T. Yeh, H. -T. Hung And Y. -J. Hsu. (2017). "Digital Game-Based Learning For Improving Students' Academic Achievement, Learning Motivation, And Willingness To Communicate In An English Course." *Iiai International Congress On Advanced Applied Informatics (Iiai-Aai)*, 560-563,.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal It-Edu*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>