

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT! UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS X DI
SMA NEGERI 1 SAMATURU**

¹Nur Qalbi, ²Ainun Mardatilla, ³Ribbi Il Fitri, ⁴Fitrya L. Fadly, ⁵Ivank Permana,
⁶Muh. Fachrul, ⁷Muh. Alwi Suhajardita, ⁸Marniati, ⁹Slamet Hariyadi

^{1,2}Program Studi Pendidikan Fisika FKIP

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

^{3,9}Program Studi Pendidikan Ppkn FKIP

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

⁴Program Studi Pendidikan Geografi FKIP

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

^{5,6}Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

⁷Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

⁸Program Studi Pendidikan Matematika FKIP

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

¹nurqalbi060405@gmail.com, ²ainunmardatilla03@gmail.com,

³ribiilfitri428@gmail.com, ⁴fitryalfadly@gmail.com, ⁵ivankp873@gmail.com,

⁶pahrulkhan5@gmail.com, ⁷muhamadalwisuhajardita@gmail.com,

⁸bungaitb@gmail.com, ⁹adhyhariyadi88@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to determine the application of Kahoot!-based learning media to increase students' learning interest and activeness in the learning process in class X of SMA Negeri 1 Samaturu. This research used a quantitative approach. The research subjects were students of class X at SMA Negeri 1 Samaturu. Data were collected using a questionnaire distributed to students after the implementation of learning using Kahoot! media. The questionnaire used a Likert scale consisting of several response options. The data obtained were analyzed using descriptive percentage analysis to determine students' responses to the use of Kahoot! in learning activities. The results showed that the average percentage of student responses to the use of Kahoot! learning media was 85% with a very good category. The results also indicated that the aspects of students' learning interest obtained a percentage of 85%, student activeness in learning 83%, students' interest in Kahoot! media 87%, and ease of understanding the material 84%. These results indicate that the use of Kahoot! as a learning media can increase students' learning interest, activeness, and understanding of the material. Therefore, Kahoot! can be used as an innovative and interactive learning media to support a more effective and engaging learning process.

Keywords: Kahoot!, learning media, learning interest, student activeness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran di kelas X SMA Negeri 1 Samaturu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Samaturu. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner yang diberikan kepada peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kahoot!. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert yang terdiri dari beberapa pilihan jawaban. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Kahoot! sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek minat belajar siswa memperoleh persentase 85%, keaktifan siswa dalam pembelajaran 83%, ketertarikan siswa terhadap media Kahoot! 87%, serta kemudahan memahami materi 84%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot! dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Kata Kunci: Kahoot!, media pembelajaran, minat belajar, keaktifan siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi diri serta meningkatkan kualitas kehidupan. Oleh karena itu, banyak para ahli yang berusaha menjelaskan makna pendidikan dalam kehidupan manusia. Menurut M. J. Langeveld, pendidikan adalah pemberian bimbingan dan bantuan rohani kepada seseorang yang masih memerlukannya. Zaharai Idris menjelaskan bahwa pendidikan merupakan serangkaian kegiatan komunikasi antara orang dewasa

dengan anak didik, baik secara langsung maupun melalui media, yang bertujuan membantu perkembangan anak secara menyeluruh. Sementara itu, H. Horne berpendapat bahwa pendidikan merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus sebagai bentuk penyesuaian diri manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental serta memiliki kesadaran terhadap Tuhan yang tercermin dalam kehidupan intelektual, emosional, dan kemanusiaannya. Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Balai Pustaka, pendidikan berasal dari kata dasar *didik* yang berarti memelihara dan

memberi latihan berupa ajaran, tuntunan, serta pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Rahman dkk., 2020). Dengan demikian, pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membimbing serta mengembangkan potensi manusia secara optimal.

Dalam proses pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran yang menjadi sarana utama dalam penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Kaniawati dkk. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Melalui proses tersebut peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta pembentukan karakter dengan bantuan pendidik. Farista dan Ali (2018) juga menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang menekankan bagaimana peserta didik secara aktif mempelajari materi pelajaran sehingga dapat menguasainya dengan baik. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan

aktif peserta didik dalam proses belajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif.

Untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, diperlukan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi. Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Azhar Arsyad, 2011).

Hasan dkk. (2021) menjelaskan bahwa media merupakan sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan, dan suatu medium disebut sebagai media pendidikan apabila digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Hasan dkk. (2021) juga menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Selanjutnya, *Gerlach* dan *Donald P. Ely* (dalam Arsyad, 2011) menyatakan bahwa media secara umum meliputi manusia, materi, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sejalan dengan itu, Saleh (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sarana penyampaian informasi dari komunikator, yaitu guru, kepada komunikan, yaitu siswa sebagai penerima informasi. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar juga memiliki berbagai fungsi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Saleh (2023) menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan secara lebih akurat dan mendalam serta mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan membentuk kepribadian peserta didik. Hasan dkk.

(2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat penyampaian materi menjadi lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaksi dalam proses belajar, mempersingkat waktu pembelajaran, serta meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *Kahoot!!*. Bunyamin dkk. (2020) menjelaskan bahwa *Kahoot!* merupakan media pembelajaran berbasis internet yang menyediakan kuis dan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti pre-test, post-test, latihan soal, maupun pengayaan materi. Media ini dapat diakses melalui telepon genggam oleh guru maupun peserta didik sehingga memudahkan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Selain itu, Harlina dkk. dalam Andari (2020) menyatakan bahwa *Kahoot!* dapat menjadikan proses

pembelajaran lebih menyenangkan karena aplikasi ini menekankan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik serta interaksi secara kompetitif dengan teman sebaya terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Namun, dalam praktiknya masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, seperti kurangnya keterlibatan aktif peserta didik, rendahnya minat belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Kondisi tersebut dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti *Kahoot!* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar secara

lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran dapat meningkat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran di kelas X SMA Negeri 1 Samaturu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, serta bagi peserta didik dalam meningkatkan minat dan keaktifan dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian disajikan dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk memperoleh kesimpulan yang objektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramdhan (2021) yang menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan data berupa angka yang diperoleh dari hasil pengukuran di lapangan untuk

menjelaskan suatu fenomena secara terukur sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu, penelitian kuantitatif menekankan pada proses pengumpulan data yang sistematis, objektif, dan terstruktur sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara statistik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Samaturu dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X. Subjek penelitian dipilih karena kelas tersebut menjadi tempat penerapan media pembelajaran Kahoot! dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui respon serta tingkat keaktifan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Angket diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media Kahoot! dilaksanakan. Angket tersebut berisi beberapa pernyataan yang berkaitan dengan minat belajar, keaktifan, serta respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert yang terdiri dari beberapa pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Skala ini digunakan untuk mengetahui tingkat tanggapan peserta didik terhadap pernyataan yang diberikan dalam angket.

Data yang diperoleh dari hasil angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot! dalam proses pembelajaran. Persentase dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentasi

F = Frekuensi Jawaban Responden

N = Jumlah Responden

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui kategori respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Kategori Penilaian

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Sangat Kurang

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun alur prosedur penelitian dapat dilihat pada Bagan 1 berikut..



Bagan 1. Alur Prosedur Penelitian

Berdasarkan bagan alur penelitian tersebut, proses penelitian dimulai dari tahap observasi awal

untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas, dilanjutkan dengan persiapan instrumen penelitian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kahoot!, pemberian angket kepada peserta didik, pengumpulan data, analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase, hingga tahap penarikan Kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran di kelas X SMA Negeri 1 Samaturu. Data penelitian diperoleh melalui angket yang diberikan kepada peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kahoot!. Hasil angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.

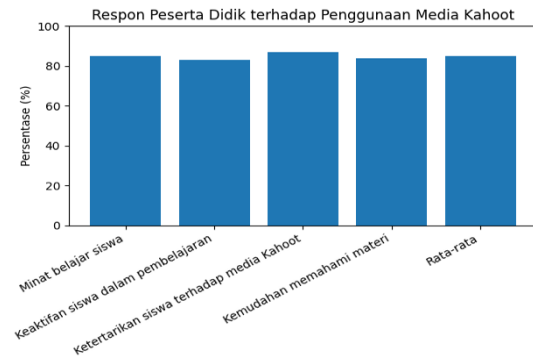
Berdasarkan hasil pengolahan data angket yang telah dilakukan, diperoleh hasil persentase respon

peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Kahoot! yang disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Kahoot!

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Minat belajar siswa	85%	Sangat Baik
2	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	83%	Sangat Baik
3	Ketertarikan siswa terhadap media Kahoot!	87%	Sangat Baik
4	Kemudahan memahami materi	84%	Sangat Baik
	Rata-rata	85%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Kahoot! adalah sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot! dalam proses pembelajaran memberikan respon positif dari peserta didik serta mampu meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



Grafik 1 Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Kahoot!

Berdasarkan Grafik 1 dapat diketahui bahwa aspek ketertarikan siswa terhadap media Kahoot! memperoleh persentase tertinggi yaitu sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik menggunakan media Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan kuis yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis angket diperoleh persentase sebesar 85% pada aspek minat belajar siswa dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot! mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media Kahoot! yang berbasis permainan edukatif membuat suasana belajar menjadi lebih menarik sehingga peserta didik

lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Bunyamin dkk. (2020) yang menyatakan bahwa Kahoot! merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis interaktif.

Pada aspek keaktifan siswa diperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot! dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan melalui aplikasi Kahoot! serta lebih bersemangat dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini sejalan dengan pendapat Harlina dkk. dalam Andari (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena pembelajaran dilakukan secara kompetitif dan melibatkan interaksi antar siswa.

Pada aspek ketertarikan siswa terhadap media Kahoot! diperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa tertarik menggunakan media Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran. Tampilan yang menarik serta adanya unsur permainan membuat peserta didik merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif

Pada aspek kemudahan memahami materi diperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot! membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Melalui kuis interaktif yang disajikan dalam Kahoot!, peserta didik dapat mengulang kembali materi yang telah dipelajari sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot! dapat meningkatkan minat

belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot! pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Samaturu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot! dalam proses pembelajaran memberikan respon yang sangat baik dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot! mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, ketertarikan terhadap media pembelajaran, serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan demikian, media pembelajaran Kahoot! dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penggunaan media Kahoot! pada materi pembelajaran yang berbeda atau pada jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot!! pada pembelajaran fisika. *Orbita*, 6(1), 135–137.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk

- variasi pembelajaran.
Gunahumas, 3(1), 43–50.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1–6.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kaniawati, E., Suhandi, A., & Samsudin, A. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
- Rahman, B. P. A., et al. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Saleh, M. S., et al. (2023). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot!! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.