

## Pengaruh Penggunaan Media Game Kuis *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI IPS SMA N 2 Pasaman Tahun Pelajaran 2022/2023

Silfi Anggraeni<sup>1</sup>, Aniswita<sup>2</sup>, Isnaniah<sup>3</sup>, Risnawita<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia, Jl.Kubang Putih, Bukittinggi, Indonesia  
silfianggraeni8@gmail.com

### Abstract

This research is motivated by lack of interest in student's learning in mathematics and the lack of uses of varied learning media by the teacher. Based on these problems, researchers are interested in examining the effect of using the Kahoot quiz game media on student's learning interest in mathematics in class XI IPS SMA N 2 Pasaman. This type of research is an experimental research with one group pretest-posttest research design. From the total population of 4 classes consisting of 120 students, a sample was taken of 1 class consisting of 30 students from class XI IPS 2 SMA N 2 Pasaman. Sampling using random sampling technique. The instrument used is a questionnaire of student's interest in learning mathematics. The research data is the form of pretest data and posttest data. Based on the result of data analysis it was obtained that  $t_{count} = 2,569 > t_{table} = 1,699$  which resulted in rejection of  $H_0$ . After calculating using the SPSS application was obtained significance value of  $< 0,05$  which caused rejection of  $H_0$ . So there is influence of the Kahoot quiz game media on student's learning interest in mathematics in class XI IPS SMAN N 2 Pasaman.

**Keywords:** Game Quis, Interesting on Study, Kahoot, Mathematic.

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan kurangnya memanfaatkan media belajar yang variatif oleh guru. Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media *game* kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas XI IPS SMA N 2 Pasaman. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *one-group pretest-posttest*. Dari total populasi 4 kelas dengan 120 siswa diambil sampel sebanyak 1 kelas beranggotakan 30 siswa dari kelas XI IPS 2 SMA N 2 Pasaman. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar matematika siswa. Data penelitian berupa data *pretest* dan data *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,569 > t_{tabel} = 1,699$  yang mengakibatkan ditolaknya  $H_0$ . Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$  yang mengakibatkan tertolaknya  $H_0$ . Jadi terdapat pengaruh media *game* kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas XI IPS SMA N 2 Pasaman.

**Kata Kunci:** *Game* kuis *Kahoot*, Matematika, Minat Belajar.

Copyright (c) 2024 Silfi Anggraeni, Aniswita, Isnaniah, Risnawita

✉ Corresponding author: Silfi Anggraeni

Email Address: silfianggraeni8@gmail.com (Jl.Kubang Putih, Bukittinggi, Indonesia)

Received 01 July 2024, Accepted 08 July 2024, Published 15 July 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan secara terencana dengan tujuan menciptakan sebuah suasana belajar yang efektif dan efisien. Pengertian tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan lengkap tertuang dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dimana pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dalam penyelenggaraan pendidikan, peserta didik diajarkan berbagai bidang ilmu pengetahuan, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang berisi konsep-konsep yang mengandung simbol dimana setiap konsep saling berhubungan satu sama lainnya. Hal ini sesuai dengan Jhonson dan Rising yang mengemukakan pendapat bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, lebih kepada bahasa simbol mengenai ide. Ismail, dkk juga memberikan pendapat yang hampir selaras dimana matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, masalah-masalah numerik, kuantitas dan besaran, hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, serta struktur dan alat (Hamzah and Muhlisrarini 2016).

Matematika sebagai suatu ilmu penting untuk dipelajari oleh siswa. Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 yang menyatakan bahwa matematika wajib dicakup dalam kurikulum pendidikan tingkat dasar dan menengah. Ali Hamzah dan Muhlisraini menyebutkan matematika penting dipelajari karena banyak ilmu-ilmu lain yang bersumber dari matematika. Selain itu, matematika digunakan sebagai alat untuk menerjemahkan masalah ke dalam bentuk simbo-simbol yang kemudian dianalisis (Hamzah and Muhlisrarini 2016). Adapun tujuan dari dipelajarinya matematika agar siswa sanggup menghadapi perubahan yang terjadi pada kehidupan serta menggunakan cara berpikir matematika dalam kehidupan sehari-hari (Rafliani and Aniswita 2022).

Sebagai tenaga pendidik, guru diharuskan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat siswa. Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 disebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan. Pitadjeng memaparkan bahwa perasaan senang yang dirasakan siswa akan menimbulkan minat belajar (Pitadjeng 2015).

Minat belajar sangat penting dimiliki oleh siswa. Pernyataan ini sesuai dengan pemaparan Muhibbin Syah bahwa siswa yang memiliki minat akan memberikan perhatian yang lebih banyak (Syah 2017). Minat belajar berguna sebagai pendukung bagi siswa untuk mengikuti pelajaran lebih baik (Tualaka and Sitompul 2023). Minat perlu ditumbuhkan agar terciptanya kualitas belajar yang lebih baik (Simanjuntak, Sihombing, and Siagian 2022).

Dalam Al-Qur'an Allah menyerukan kepada manusia untuk memiliki minat yang mendorong mereka untuk berusaha, seperti dalam surat An-Najm ayat 39-40 Allah SWT bersabda yang asrtimeya:

*“dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).” (Q.S An-Najm: 39-40).*

Pada ayat di atas Allah SWT telah memberitahukan bahwa manusia harus mengusahakan apa yang ingin dicapainya. Sayyid Quthb menafsirkan bahwasanya seseorang akan dihisab berdasarkan usaha, upaya dan amalannya, tidak akan ditambahkan dari hasil orang lain sedikitpun. Dunia adalah tempat manusia itu berusaha sebelum kematiannya. Allah SWT menjanjikan bahwa tidak ada satupun

amal yang akan luput dari penghitungan-Nya. Setiap orang akan memperoleh balasan sepenuhnya atas usaha yang telah dilakukannya (Quthb 2002).

Slameto menjelaskan minat belajar merupakan perasaan menyukai dan ketertarikan serta berpartisipasi aktif dalam suatu pembelajaran tanpa disuruh (Slameto 2015). Lestari dan Yudhanegara menyebutkan indikator dari minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, memperlihatkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar (Lestari and Yudhanegara 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA N 2 Pasaman ditemukan kurangnya minat siswa kelas XI IPS dalam pembelajaran matematika. Beberapa siswa terlihat kurang perhatian pada pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman sebangku dan melakukan hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar juga cenderung pasif, terlihat ketika siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau mengerjakan soal di papan tulis siswa banyak yang diam saja bahkan mengalihkan pandangan menghindari untuk ditunjuk. Berdasarkan pernyataan siswa, diperoleh informasi bahwa siswa tidak menyukai pembelajaran matematika karena matematika merupakan materi pembelajaran yang susah dan rumit sehingga membosankan untuk dipelajari. Selain itu siswa tidak mengulang materi pembelajaran di rumah dan hanya mengerjakan soal-soal matematika yang hanya diberikan guru di sekolah, hal ini memperlihatkan bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar matematika.

Selain itu, dilakukan juga wawancara terhadap guru matematika kelas XI. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa guru kurang memanfaatkan media pembelajaran selain media pembelajaran wajib seperti spidol, papan tulis, dan buku paket. Sementara itu sekolah menyediakan beberapa fasilitas seperti colokan listrik, proyektor dan jaringan *wifi* serta siswa diizinkan untuk menggunakan *smartphone* apabila diperlukan dan diperbolehkan oleh guru yang bersangkutan. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menduga adanya pengaruh media pembelajaran yang digunakan guru terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, media merupakan salah satu komponen yang harus ada pada RPP berupa alat bantu proses pembelajaran. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah. Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media dapat membangun minat (Azhar 2019).

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pendidik pada peserta didik yang dapat menimbulkan minat peserta didik dalam belajar. Asyhar mengartikan multimedia sebagai salah satu kelompok media berbasis komputer yang terdiri dari berbagai jenis media terpadu dalam sebuah kegiatan. Multimedia sendiri bisa berupa permainan (Widyastuti et al. 2022). Wina Sanjaya mengartikan pembelajaran dalam bentuk permainan merupakan pembelajaran dimana siswa harus mencari dan menemukan jawaban sesuai dengan prosedur dan aturan permainan (Sanjaya 2016).

Perkembangan teknologi yang semakin maju menyebabkan tenaga pendidik tidak asing lagi dengan alat digital (Irmatika et al. 2022). Multimedia tidak hanya terbatas pada komputer. Perkembangan teknologi menjadikan akses internet dapat dilakukan menggunakan benda yang lebih praktis seperti *smartphone*. Hal ini memungkinkan juga untuk memanfaatkan media berbasis android atau *smartphone* (Saputra et al. 2022).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan guru yaitu *game* kuis *Kahoot*. *Kahoot* adalah salah satu platform pembelajaran online berbasis *game*. Deni Widjayatri memaparkan *Kahoot* merupakan sebuah program pembelajaran online yang mengusung tema permainan yang bisa diakses secara gratis terutama untuk mengevaluasi pembelajaran. Dengan media pembelajaran *Kahoot*, guru dapat menyajikan pembelajaran berbentuk permainan dengan pilihan ganda berkenaan dengan materi yang sedang dipelajari. *Kahoot* sendiri dapat dengan mudah diakses pada web menggunakan PC, tablet atau *smarthphone*. Ada 3 jenis tes yang disediakan oleh aplikasi *Kahoot* yaitu kuis, *jumble* dan survey. Pada jenis tes kuis siswa akan diminta menjawab soal dengan 4 pilihan jawaban yang mana setiap pengerjaan soal memiliki skor dan waktu tersendiri (Widjayatri 2019).

Penggunaan media pembelajaran *Kahoot* sebagai media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas. Hal ini telah dibuktikan oleh Komang Anik Sugiani dalam penelitiannya yang mana penerapan *Kahoot* sebagai media berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Sugiani 2023). Muh. Rizal dan Edy dalam penelitiannya juga memperoleh kesimpulan bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa (Mattawang and Syarif 2023). *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar (Tualaka and Sitompul 2023).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *game* kuis *Kahoot* (X) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika (Y). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre-experiment: one-group pretest-posttest* dan dilaksanakan di SMA N 2 Pasaman dengan populasi seluruh siswa kelas XI IPS dengan total 120 siswa. Sampel penelitian diambil secara acak setelah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata. Kelas XI IPS 2 dipilih sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar matematika siswa. Angket tersebut disusun berdasarkan indikator minat belajar, seperti perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, memperlihatkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji homogenitas dan uji normalitas terhadap populasi yaitu seluruh siswa kelas XI IPS. Peneliti

mengumpulkan data nilai ulangan harian siswa kelas XI IPS untuk kemudian dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas dilakukan secara manual dengan menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov Z dan dihitung juga menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil uji normalitas secara manual diperoleh hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	XI IPS 1	XI IPS 2	XI IPS 3	XI IPS 4
$D_{hitung}$	0,139	0,133	0,149	0,150
$D_{tabel}$	0,248	0,248	0,248	0,248

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti menguji validitas dan reabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Adapun instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar matematika siswa. Angket uji coba yang disusun terdiri dari 41 pernyataan. Respon dari setiap pernyataan terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan masing-masing skor tertinggi adalah 5 dan yang terendah adalah 1.

Uji validitas dilakukan sebanyak dua tahap. Tahap pertama adalah uji validitas logis. Validitas logis merupakan terpenuhinya persyaratan valid suatu instrument secara teoretis yang pertimbangannya dilakukan oleh para ahli (Lestari and Yudhanegara 2018). Adapun validatornya adalah dosen ahli UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi sebanyak 4 dosen ahli.

Selanjutnya dilakukan uji validitas empirik. Validitas empirik adalah validasi yang diperoleh melalui tinjauan dengan menggunakan kriteria tertentu. Angket uji coba minat belajar matematika siswa, diuji kepada siswa kelas XII IPS 4 sebanyak 30 siswa. Uji validitas empirik menggunakan koefisien *korelasi product moment* yang dikembangkan oleh Karl Pearson.

Hasil  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,361 yang diperoleh dengan melihat tabel  $r$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $d_f = N - 2$ . Hasil  $r_{hitung}$  juga dibandingkan dengan derajat validitas Guildford yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Lestari and Yudhanegara 2018).

Tabel 2. Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Kategori
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah

Uji validitas tidak hanya dilakukan secara manual namun juga dilakukan dengan bantuan SPSS agar hasil lebih akurat. Uji validitas dilihat melalui nilai signifikasinya. Jika *signifikansi*  $< 0,05$  maka item valid, jika *signifikansi*  $\geq 0,05$  maka item tidak valid (Priyatno 2018).

Berdasarkan tabel hasil uji validasi angket uji coba minat belajar matematika siswa diperoleh bahwa 3 item pernyataan tidak valid, serta pernyataan 3 item pernyataan nomor berada pada kategori rendah sehingga tidak bisa digunakan untuk mengukur minat belajar matematika siswa. Oleh karena itu

ada 6 butir pernyataan yang dieliminasi, menyisahkan 35 butir pernyataan yang kemudian digunakan sebagai instrumen untuk mengukur minat belajar matematika siswa di kelas XI IPS 2.

Setelah dilakukan uji validitas terhadap angket minat belajar siswa, dilakukan juga uji reliabilitas. Reliabilitas instrument adalah kekonsistenan instrumen apabila instrument diberikan pada subjek yang sama walau pada orang, waktu, atau tempat yang berbeda memberikan hasil yang relatif sama. Derajat reliabilitas Uji reabilitas dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dinyatakan berdasarkan kriteria menurut Guilford sebagai berikut (Lestari and Yudhanegara 2018).

Tabel 3. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Kategori
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$r < 0,20$	Sangat Rendah

Uji reliabilitas tidak hanya dilakukan secara manual, namun juga menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Hasil uji reliabilitas baik secara manual maupun dengan bantuan SPSS diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,957. Berdasarkan kriteria koefisien korelasi reliabilitas instrumen didapat kesimpulan bahwa angket berada pada kategori sangat tinggi.

Penelitian dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA N 2 Pasaman dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Penelitian dilakukan selama total 5 pertemuan. Adapun waktu pelaksanaan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan ke-	Waktu	Kegiatan
1	12 Agustus 2022	Tes <i>Pretest</i>
2	19 Agustus 2022	Pelaksanaan pembelajaran dengan <i>game</i> kuis <i>Kahoot</i>
3	23 Agustus 2022	Pelaksanaan pembelajaran dengan <i>game</i> kuis <i>Kahoot</i>
4	26 Agustus 2022	Pelaksanaan pembelajaran dengan <i>game</i> kuis <i>Kahoot</i>
5	30 Agustus 2022	Tes <i>Posttest</i>

Pelaksanaan tes *pretest* minat belajar matematika, menghasilkan data penelitian berupa minat belajar matematika siswa sebelum menggunakan *game* kuis *Kahoot*. Angket minat belajar matematika ini diisi oleh seluruh siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 30 orang. Angket berjumlah 35 soal dengan 18 butir pernyataan negatif dan 17 butir pernyataan positif. Data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Data *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Matematika Siswa

Data	N	Nilai Maks	Nilai Min	Rata-rata
<i>Pretest</i>	30 orang	174	83	114,767
<i>Posttest</i>	30 orang	164	82	126,733

Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* lebih rendah daripada rata-rata *posttest*. Dari data yang tertera, dapat disimpulkan bahwa rata-rata *pretest* adalah 114,767, sedangkan rata-rata *posttest* adalah 126,733. Data kemudian dikategorikankan dalam kelompok kecenderungan pada tabel berikut

Tabel 6. Kategori Kecenderungan Data Penelitian *Pretest*

No	Kategori	Interval	<i>f<sub>i</sub></i>	Presentase
1	Sangat Baik	$140,25 < X$	2	7%
2	Baik	$116,65 < X \leq 140,25$	11	37%
3	Cukup	$93,35 < X \leq 116,65$	15	50%
4	Kurang	$70,05 < X \leq 93,35$	2	7%
5	Sangat Kurang	$X \leq 70,05$	0	0%

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa kecenderungan data *pretest* tertinggi ada pada kategori “cukup” sebanyak 50% sedangkan kecenderungan terendah ada pada kategori “sangat kurang” sebanyak 0%. Sementara itu pada kaetgori “sangat baik” dan “kurang” memiliki presentase yang sama yaitu 7%.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Ekspositori*. Model pembelajaran ini dipilih karena guru pembelajaran yang bersangkutan berpendapat bahwa model *Espositori* mampu memberikan pemahaman materi yang baik. Kemudian, model pembelajaran ini dipilih agar memastikan bahwa perunahan minat yang terjadi pada siswa tidak dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Setelah dilakukan *posttest* minat belajar matematika, maka diperoleh data penelitian berupa minat belajar matematika siswa sesudah menggunakan *game* kuis *Kahoot*. Angket minat belajar matematika ini diisi oleh seluruh siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 30 orang. Angket berjumlah 35 soal dengan 18 butir pernyataan negatif dan 17 butir pernyataan positif. Data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Kategori Kecenderungan Data Penelitian *Posttest*

No	Kategori	Interval	<i>f<sub>i</sub></i>	Presentasi
1	Sangat Baik	$140,25 < X$	7	23%
2	Baik	$116,65 < X \leq 140,25$	14	33%
3	Cukup	$93,35 < X \leq 116,65$	8	27%
4	Kurang	$70,05 < X \leq 93,35$	1	3%
5	Sangat Kurang	$X \leq 70,05$	0	0%

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan kecendrungan data *pretest* dan *posttest*. Terjadi peningkatan presentase pada kategori kecendrungan “sangat baik” dan “baik”. Sementara itu pada kategori kecendrungan “cukup” dan kurang” mengalami penurunan presentase.

Setelah selesai mendeskripsikan data pemahaman konsep matematika siswa, selanjutnya dilakukan analisis data hasil penelitian yang akan dijelaskan sebagai berikut:

### **Uji Normalitas**

Tujuan dilakukan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov Z*. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Uji Normalitas

Data	<i>D<sub>hitung</sub></i>	<i>D<sub>tabel</sub></i>	Signifikasi	$\alpha$
<i>Pretest</i>	0,169	0,248	0,110	0,05
<i>Posttest</i>	0,081	0,248	0,200	0,05

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa data kelas sampel berdistribusi normal karena  $D_{hitung} < D_{tabel}$  serta nilai *signifikasi*  $> 0,05$ .

### **Uji Homogenitas**

Tujuan dilakukan homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Uji F. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai  $F_{hitung} = 1,045$ , sedangkan  $F_{tabel} = 1,85$ . Dengan menggunakan SPSS didapatkan *signifikasi*  $= 0,774$  dan  $\alpha = 0,05$ . Dapat dilihat bahwa nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan nilai *signifikasi*  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki variansi homogen.

### **Uji Hipotesis**

Tujuan dilakukan uji hipotesis adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *game* kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah *paired sample t-test*. Setelah dilakukan perhitungan di peroleh nilai  $t_{hitung} = 2,569$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,699$ . Dengan menggunakan SPSS didapatkan *signifikasi*  $= 0,016$  sedangkan nilai taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *signifikasi*  $< \alpha$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *game* kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas XI IPS SMA N 2 Pasaman.

### **Diskusi**

Berdasarkan hasil analisis *paired sample t tes* diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikasi 5%. Adapun nilai nya yaitu  $t_{hitung} = 2,569$  dan  $t_{tabel} = 1,699$  yang berarti terdapatnya pengaruh penggunaan media *game* kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa. Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh penggunaan media *game* kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas XI IPS SMA N 2 Pasaman.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan Hamalik bahwa penggunaan media dapat membangun minat (Azhar 2019). Sukma Perdana Prasetya juga memaparkan bahwa adanya pengaruh yang erat antara penggunaan media dengan minat belajar (Prasetya 2018).

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Komang Anik Sugiani dalam penelitiannya yang mana penerapan *Kahoot* sebagai media berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Sugiani 2023). Muh. Rizal dan Edy dalam penelitiannya juga memperoleh kesimpulan bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan *Kahoot* dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Mattawang and Syarif 2023). Dalam penelitian serupa yang dilakukan oleh Fatmawati yang mana penerapan media *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Fatmawati 2021). Hasil penelitian yang sama juga dilakukan Yohana Dinasty Risan Pratiwi dimana penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik



(Pratiwi 2021). *Kahoot* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, *soundtrack*, dan grafik yang berwarna-warni. *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar (Tualaka and Sitompul 2023).

universitas, alamat, negara.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh adanya pengaruh penggunaan media *game* kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas XI IPS SMA N 2 Pasaman. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis *paired sample t-test*. Dimana diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai  $2,569 > 1,699$  yang mengakibatkan ditolaknya  $H_0$ .

## REFERENSI

- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fatmawati. (2021). *Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik*. Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin.
- Hamzah, A., & Muhlisrarini. (2016). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Irmatika, T., Fitri, H., Imamuddin, & Rahmat, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Di Kelas VIII SMPN 1 Keritang. *Jurnal Gammath* 7(2):95–104.
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M.R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Karya Ilmiah Dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi Disertai Dengan Model Pembelajaran Dan Kemampuan Matematis*. Bandung: Refika Aditama.
- Mattawang, Rozal, M., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology* 2(1):33–42. doi: <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.
- Pitadjeng. (2015). *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Prasetya, S.P. (2018). Effect of Learning Media Variation to Increase Interest and Learning Outcomes of Geography. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 212:558–61. doi: 10.2991/icei-18.2018.122.
- Pratiwi, Y.D.Risan. (2021). *Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI Kayu A Di SMK Negeri 5 Yogyakarta Materi Vektor Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.
- Priyatno, D. (2018). *SPSS: Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa Dan Umum*. Yogyakarta:

ANDI.

Quthb, S. (2002). *Tafsir Fi Zhilalil*. Jakarta: Gema Insani.

Rafliani, D., & Aniswita. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK N 1 Matur Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):2454–62.

Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.

Saputra, W.F., Sesmiarni, Z., Iswantir, M., & Charles. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Android Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X TKJ SMK N 1 Baso. 1(3):807–15. doi: <https://dx.doi.org/10.31004/irje.v3i2.215>.

Simanjuntak, R.E.L.B, Sihombing, S., & Siagian, L. (2022). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Terhadap Hasil Belajar IPS Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(6):106–17. doi: <https://dx.doi.org/10.59818/jpi.v3i4.364>.

Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiani, K.A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa SMK Di Buleleng. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 10(2):457–74. doi: <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>.

Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers.

Tualaka, J., & Sitompul, H. (2023). Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengembangan Dan Riset Fisika* 1(2):76–83. doi: <https://dx.doi.org/xx.xxxxxx/jpprf.v1i1.xxx>.

Widjayatri, D. (2019). *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot Untuk Dosen Dan Mahasiswa*. Serang: UPI.

Widyastuti, A., Panggabean, S., Kristianto S.S., Rahmat, T., Purba, S., Khalik, M.F., Sari, M., Ritonga, M., Simarmata, J., Haruna, N.H., Recard, M., Meirista, E., & Chamidah, D. (2022). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.