

Pengaruh Penggunaan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran PKN SD YPK Bethania Mariadei

Anni Maria ^{1*}, Lirhan ², Selviana Vindirani Mamori ³, Desy Putri Sahara ⁴, Andi Nurhartina ⁵, Marlin Katulung ⁶

¹⁻⁶ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Papua, Indonesia

Email: nina.animaria@gmail.com ¹, lirhan3@gmail.com ², vindirani08@gmail.com ³, andinurhartina929@gmail.com ⁴, saharadesyputri@gmail.com ⁵, marlinkatulung7@gmail.com ⁶

*Penulis korespondensi : nina.animaria@gmail.com

Abstract. Research. Elementary School Teacher Education Study Program, STKIP PGRI Papua. The purpose of this study is to examine the Influence of Using Kahoot as an Interactive Learning Media to Increase the Learning Interest of Sixth-Grade Students in Civic Education at SD YPK Bethania Mariadei. This type of research is Experimental research. The population in this study consists of students at SD Bethania Mariadei, while the research sample is 21 students in the sixth grade. Data collection was conducted through questionnaires and documentation. The collected data was analyzed using descriptive statistics and inferential statistics techniques. Based on the hypothesis testing results, the calculated t-value is 2.926 with a significance of 0.009. The significance value shows $0.009 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted, which leads to the conclusion that there is a significant and positive effect of using Kahoot media as an interactive learning tool to increase the learning interest of sixth-grade students in Civics subjects at SD YPK Bethania Mariadei. The Kahoot Interactive Learning Media can be applied for Civics learning in elementary schools. Keywords: Kahoot, Learning Media, Learning Interest, Civics.

Keywords: Civics, Interactive, Kahoot, Learning Interest, Learning Media.

Abstrak. Penelitian. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Papua. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran PKN SD YPK Bethania Mariadei. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Eksperimen*. Dengan Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SD Bethania Mariadei sedangkan sampel penelitian adalah 21 siswa yang ada di kelas VI Pengumpulan data dilakukan dengan pembagian angket dan dokumentasi. Data yang terkumpul dalam penelitian di analisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis didapat hasil thitung sebesar 2,926 dengan signifikansi sebesar 0,009. Nilai signifikansi menunjukkan $0,009 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKN SD YPK Bethania Mariadei. Media Pembelajaran Interaktif Kahoot bisa diterapkan untuk pembelajaran PKN di Sekolah Dasar

Kata Kunci: Interaktif, Kahoot, Media Pembelajaran, Minat Belajar, PKN.

1. LATAR BELAKANG

Menurut (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003) Pasal 40 ayat 2a UU No. 20, pendidik dan tenaga kependidikan wajib dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Selain itu, saat ini Indonesia telah berada pada sistem pembelajaran abad 21 yang mana ciri cirinya adalah: 1) Literasi dasar yang meliputi peningkatan minat baca, literasi berhitung, sains, TIK, finansial dan juga

literasi berbudaya; 2) Kompetensi berupa kompetensi berfikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi; 3) Membangun karakter yaitu membangun rasa ingin tahu, berinisiatif, berpendirian teguh dan semangat, berjiwa kepemimpinan dan berbudaya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana pengaruh penggunaan *Kahoot* pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei?

Bagaimana pengaruh meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei?

Bagaimana pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei?

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru sebagai pendidik untuk dapat menciptakan suasana tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan, juga sarana dan prasarana yang mendukung. (Jauhar, 2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, minat, dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran menurut (Asyar, 2011) adalah sebagai sumber belajar semantik, manipulatif, fiksatif, distributif psikologis, serta sosio kultural.

Media pembelajaran yang akan digunakan haruslah benar-benar terarah serta dapat dipahami oleh siswa agar dapat memperoleh hasil yang terbaik. Siswa akan mendapatkan pemahaman yang baik mengenai materi pelajaran apabila media pembelajarannya dirancang secara kreatif dan inovatif. (Daryanto, 2013) mengungkapkan manfaat media pembelajaran diantaranya adalah: 1) dapat memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, juga daya indera, 3) menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan anak berinteraksi langsung dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar secara mandiri berdasarkan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, 5) menggunakan rangsangan yang sama, memunculkan respon yang sama.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui penggunaan *Kahoot* pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei?

Untuk mengetahui pengaruh meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat membantu siswa dalam belajar, mampu meningkatkan motivasinya dalam belajar dan dalam memahami materi yang sulit.

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Adanya keberhasilan dalam belajar dapat dilihat bila ada keinginan untuk belajar dari dirinya sendiri. Hal ini merupakan prinsip yang utama dalam kegiatan pendidikan juga pengajaran. Adanya dorongan atau hasrat untuk belajar inilah yang disebut sebagai motivasi (Sardiman, 2019).

Saat ini kita telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi adalah segala akses dapat kita temukan dengan mudah dan ini tentunya juga berdampak pada bidang pendidikan yang diharapkan dapat membuat mutu pendidikan di Indonesia menjadi meningkat. Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (Hikmawan & Sarino, 2018), sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa.

Sarana pembelajaran yang dapat digunakan guna meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Kahoot* sebagai multimedia interaktif. Multimedia interaktif menurut (Daryanto, 2013) adalah multimedia yang penggunaannya dapat dikendalikan oleh pengguna. Pengguna dapat memilih apa yang ingin mereka lakukan untuk langkah selanjutnya. Siswa dapat bekerja secara mandiri dan tidak hanya fokus pada pendidikan sesuai arahan guru saat menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif mengintegrasikan animasi, teks, grafik, audio maupun video ke dalam satu paket yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri sehingga dan melatih keterampilan belajarnya setiap saat.

(Lukman, 2019) mengungkapkan bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi yang rancangannya seperti game. Keunggulan dari *Kahoot* terlihat pada soal-soal yang disajikan pada aplikasinya dengan penyajiannya yang menggunakan batasan waktu dalam menjawabnya. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu, membuat siswa terlatih dalam berfikir secara cepat dan tepat ketika menyelesaikan soal yang diberikan menggunakan media *Kahoot*. Adapun keunggulan yang lain adalah jawaban dari soal pada media ini diwakili dengan gambar-gambar juga warna dan tampilan yang menarik baik yang ada pada perangkat guru maupun perangkat siswa. Media pembelajaran ini bisa digunakan di awal pembelajaran sebagai kegiatan apersepsi, bisa juga di saat pembelajaran berlangsung, di akhir pembelajaran, bahkan dapat juga untuk di rumah, sehingga baik di sekolah maupun di rumah siswa dapat memanfaatkan penggunaan smartphone mereka untuk hal-hal yang positif. Selain itu, karena fitur-fitur yang menarik perhatian siswa membuat siswa mengalami pengalaman dalam belajar. Siswa akan lebih mudah mengingat materi dalam waktu yang lama. Selain dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu guru dalam mencapai tujuan

pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

Untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei.

Manfaat Praktis:

Evaluasi minat belajar siswa dengan penggunaan media *Kahoot*.

Sebagai masukan dalam upaya peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran PKN dengan menggunakan media *Kahoot*.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana pengaruh penggunaan *Kahoot* pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei?

Bagaimana pengaruh meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei?

Bagaimana pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan penelitian ini adalah:

Untuk Mengetahui penggunaan *Kahoot* pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei?

Untuk mengetahui pengaruh meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

Untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran

PKN siswa kelas VI SD YPK Bethania Mariadei.

Manfaat Praktis:

Evaluasi minat belajar siswa dengan penggunaan media *Kahoot*.

Sebagai masukan dalam upaya peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran PKN dengan menggunakan media *Kahoot*.

Luaran Penelitian

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah adanya Publikasi Jurnal Ilmiah Nasional terakreditasi.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti pengantar atau perantara. Media pembelajaran merupakan alat penghubung guru dan siswa untuk mempermudah memahami materi pembelajaran secara efisien dan efektif yang berupa fisik ataupun non fisik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Media pembelajaran adalah sesuatu yang berguna untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima, sehingga siswa (Nurfadhillah, 2021).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah penghubung sumber belajar dengan guru dan siswa untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat memberikan kegiatan belajar menjadi menyenangkan, selain itu media pembelajaran harus dapat memenuhi kebutuhan individu siswa karena antar siswa dengan yang lainnya mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Media pembelajaran juga memiliki dampak yang positif saat pembelajaran berlangsung (Kustandi & Darmawan, 2020)

Minat Belajar

Minat adalah ketertarikan atau keinginan dalam diri seseorang pada bidang tertentu (Saifuddin, 2020). Minat belajar merupakan perasaan untuk menyukai ataupun tertarik terhadap suatu hal dan kegiatan belajar tanpa perintah untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017). Minat belajar juga sebagai faktor pendorong untuk siswa dalam belajar berdasarkan kesenangan atau ketertarikan ataupun keinginan siswa tersebut untuk belajar. Minat belajar memiliki indikator-indikator, yaitu terdapat rasa tertarik dan senang dalam belajar, aktif

dalam partisipasi, kecenderungan dalam memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, perasaan yang positif, keinginan belajar meningkat, kenyamanan dalam belajar, dan memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan yang berkaitan dengan proses belajar yang sedang dijalani.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Bagi siswa, minat belajar merupakan salah satu faktor penentu berhasil atau tidak berhasilnya siswa dalam belajar. Hal tersebut terjadi dikarenakan siswa yang mempunyai minat belajar pasti akan berupaya semaksimal mungkin untuk lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga berhasil dalam belajar. Begitu pun sebaliknya, jika siswa tidak mempunyai minat belajar maka akan tertunda keberhasilannya dalam belajar atau tidak berhasil sama sekali (Setiawan & Abdullah, 2021). Oleh sebab itu, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu: 1. Faktor Internal Faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu:

Aspek Jasmaniah

Aspek yang meliputi kesehatan jasmani atau kondisi fisik dari diri siswa. Kondisi fisik yang sempurna sangat menunjang keberhasilan belajar dan bisa mempengaruhi minat belajar siswa. Tetapi, jika ada gangguan kesehatan fisik, maka secara otomatis akan mengakibatkan kurangnya minat belajar dalam diri siswa (Setiawan & Abdullah, 2021).

Aspek Psikologis

Aspek psikologis sering disebut dengan aspek kejiwaan. Keadaan psikologis siswa sangat mempengaruhi kegiatan belajar dan hasil belajar. Siswa yang kurang baik secara psikologis dapat mengalami kesusahan untuk memahami materi yang memiliki sifat abstrak dan juga siswa yang jiwanya tidak stabil atau mengalami gangguan, maka dapat mengalami kesusahan untuk mencapai hasil yang baik dalam pembelajaran (Setiawan & Abdullah, 2021).

Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri siswa yang bisa berpengaruh dalam aktivitas dan hasil belajar siswa. Terdapat dua faktor eksternal yang berpengaruh dalam aktivitas dan hasil belajar siswa, yaitu:

Faktor Sosial / Manusia Contohnya, saat siswa sedang belajar, tiba-tiba dari samping rumahnya terdapat perkumpulan anak yang berkelahi disertai bermain petasan. Sehingga siswa yang merasakan hal tersebut dapat mengalami gangguan dalam belajar yang disebabkan oleh faktor manusia / sosial (Setiawan & Abdullah, 2021).

Faktor Non-Sosial / Non-Manusia Faktor tersebut meliputi banyak hal, contohnya keadaan suhu udara, sarana, kondisi cuaca, keadaan ruangan, dan juga fasilitas (Setiawan &

Abdullah, 2021).

Indikator Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa dalam pembelajaran dapat diketahui melalui ekspresi siswa, yaitu:

1. Terdapat pemusatan pikiran, perasaan, dan perhatian dari siswa pada proses pembelajaran disebabkan terdapat ketertarikan.
2. Terdapat perasaan senang pada proses pembelajaran.
3. Terdapat keinginan atau kecenderungan siswa untuk ikut aktif saat proses pembelajaran dan guna mendapatkan hasil terbaik (Darmadi, 2017).
4. Indikator minat belajar menurut Lestari dan Yudhanegara, yaitu:
5. Perasaan senang.
6. Ketertarikan untuk belajar.
7. Perhatian dalam belajar.
8. Keterlibatan saat belajar.
9. Indikator minat belajar menurut Safari, yaitu:
10. Kesukaan
11. Ketertarikan.
12. Perhatian.
13. Keterlibatan (Trygu, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar, yaitu:

1. Perasaan senang.
2. Ketertarikan.
3. Perhatian.
4. Keterlibatan.

Pengertian Kahoot

Kahoot merupakan suatu aplikasi pembelajaran atau platform pendidikan yang menggunakan internet yang berguna untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan tampilan yang menarik. Sederhananya, Kahoot merupakan permainan yang menggunakan website sederhana guna melakukan pembelajaran gratis secara daring atau online. Bermain dan juga belajar menggunakan Kahoot dapat membuat siswa menjadi aktif secara langsung dan membangun suasana kuis yang ceria, tidak membosankan, dan heboh untuk di dalam kelas, di kantor, ataupun di rumah (Christiani, 2019).

Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Permainan Kahoot menjadi pilihan yang utama sebagai media pembelajaran guna

membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan juga aktif. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat membantu guru dalam memberikan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran dan bisa menunjang siswa dalam penggunaan teknologi yang baik dan benar sehingga siswa sudah terlatih mengikuti perkembangan teknologi. Guru bisa membuat soal- soal atau tes dengan tampilan yang menarik yang dapat membuat siswa menjadi nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan soal-soal atau tes dengan baik (Christiani, 2019). Kahoot berguna dalam pengevaluasian diri siswa menjadi lebih menarik, interaktif, mudah, dan kondusif. Fitur dalam kahoot dapat membuat pertanyaan dengan jawaban yang sudah ditentukan dan dengan batas waktu yang sudah ditentukan. Kahoot memberikan pembelajaran serta evaluasi yang menyenangkan dengan game interaktif yang dapat memantau kegiatan siswa (Atmojo, 2023).

Langkah-langkah menggunakan Kahoot

Ada dua tahapan yang utama dalam permainan kuis menggunakan game Kahoot. Tahap pertama, yaitu membuat soal atau kuis di Kahoot dan tahap kedua, yaitu bermain soal atau kuis tersebut pada Kahoot. Tahap awal yang harus dipelajari dalam penggunaan Kahoot, yaitu:

1. Buat akun pada www.kahoot.com.
2. Siapkan soal-soal yang akan digunakan untuk kuis.
3. Siapkan berbagai gambar yang bisa mendukung tujuan dari topik kuis, bisa secara menyeluruh ataupun per nomor.
4. Siapkan berbagai video. Jika kuis sudah dibuat pada akun Kahoot guru atau pengajar, maka kuis tersebut sudah bisa dimainkan baik di dalam kelas, di kantor, maupun di rumah. Kuis pada Kahoot akan menunjukkan PIN yang disebarkan kepada siswa (Christiani, 2019).

Untuk bermain kuis pada Kahoot, bisa memakai gawai atau gadget tiap siswa, siswa masuk ke dalam situs www.kahoot.it dan mengisi PIN yang telah disebarkan pada kolom yang diminta. Penggunaan kuis Kahoot bisa dimainkan secara individu ataupun berkelompok. Guru yang mengatur penuh atas kuis sehingga dapat mengatur kapan saja soal mulai ditampilkan. Di akhir permainan, Kahoot akan menunjukkan hasil dari kuis tersebut dan siswa dapat melihat nilai yang diperoleh (Christiani, 2019).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelien *Eksperimen* adalah dimana jenis penelitian Deskriptif Kuantitatif, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada

pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Dalam penelitian ini digunakan untuk menemukan fakta yang ada di sekolah dengan meneliti siswa di SD Bethania Mariadei. Dengan langkah-langkah/ alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Penelitian.

Keterangan :

X = Media Kahoot Y= Minat belajar

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran PKN SD YPK Bethania Mariadei dilakukan dengan menyebarkan instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa, angket observasi minat belajar siswa, Angket minat belajar siswa disebarkan kepada siswa kelas VI di SD YPK Bethania Mariadei. Sedangkan lembar observasi minat belajar siswa diisi oleh tim peneliti dengan mengamati tiap siswa kelas VI yang berjumlah 21 siswa. Setelah penelitian dilakukan maka data dianalisis menggunakan SPSS versi 29 adapun hasil analisisnya disajikan sebagai berikut:

Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif penggunaan *Kahoot* yang merupakan hasil dari observasi minat belajar dengan jumlah pernyataan sebanyak 10 dan minat belajar yang merupakan hasil dari pengisian angket siswa dengan jumlah pernyataan sebanyak 10.

Tabel. 1 Deskriptif Umum Penggunaan Kahoot dan Minat Belajar.

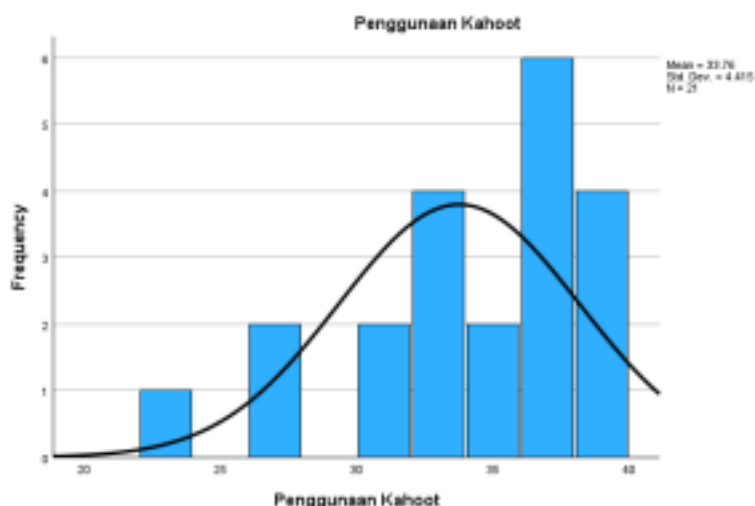
16	23	39	709	33.76
13	27	40	754	35.90

Descriptive Statistics

N Range Minimum Maximum Sum Mean Std. Deviation Penggunaan Kahoot
Minat Belajar 21 3.936 Valid N (listwise) 21

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa jumlah responden 21 orang memiliki nilai hasil kuisioner dengan nilai tertinggi 39 dan nilai terendah 23 pada

penggunaan Kahoot sebagai media interaktif yang dilihat pada rentang nilai bahwa peserta didik memperoleh kriteria sangat baik atau sangat kuat dalam penggunaan Kahoot sebagai media interaktif. Sedangkan pada minat belajar peserta didik terlihat nilai tertinggi Adalah 40 dari nilai yang ideal 40 sehingga dapat diartikan terdapat peserta didik yang memperoleh nilai yang sangat baik dan nilai terendah pada nilai 27 sehingga dapat disimpulkan data tersebut memiliki hasil yang sangat kuat atau sangat baik. Berdasarkan penggunaan Kahoot sebagai media interaktif memiliki antusiasme yang mendorong aktivitas peserta didik.



Gambar 1 Histogram Deskriptif Umum Penggunaan Kahoot dan Minat Belajar.

1. Berdasarkan hasil analisis korelasi diperoleh bahwa hubungan antara penggunaan Kahoot sebagai media interaktif dan minat belajar memiliki hubungan yang sangat kuat sehingga yang berada pada rentang korelasi 0.90-1.00 yang memiliki arti sangat kuat. Hal ini sejalan dengan sig. (2-tailed) memiliki hasil 0.001 yang artinya $0,001 < 0,005$.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis angket minat belajar, terdapat pengaruh penggunaan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKN. Pengambilan keputusan ini berdasarkan nilai signifikansi yang di dapatkan, yaitu 0,009, maka $0,009 < 0,05$. Kriteria keputusan yaitu, H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKN. Dengan kriteria keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKN. Pengambilan keputusan tersebut juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis observasi penggunaan *Kahoot* untuk meningkatkan minat belajar, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media

Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKN. Pengambilan keputusan ini berdasarkan nilai signifikansi yang di dapatkan, yaitu 0,001, maka $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wigati, 2019) yang berjudul Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan pada minat belajar siswa yang menggunakan media game kahoot. Game kahoot dapat lebih membantu siswa untuk menyelesaikan persoalan pada materi yang mempunyai dampak dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum, (2021) juga mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kahoot terhadap minat belajar siswa. Media *Kahoot* dapat menimbulkan perasaan senang dan semangat dalam pembelajaran. Penggunaan media *Kahoot* juga memiliki dampak yang lebih baik terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar. Dengan penggunaan media *Kahoot* siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran, siswa juga merasa senang dalam mengikuti kuis menggunakan *Kahoot*, siswa juga menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, siswa lebih memperhatikan materi yang ada di dalam media game *Kahoot*, dan motivasi siswa juga menjadi meningkat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran PKN SD YPK Bethania Mariadei , dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif memiliki hasil yang sangat baik karena mampu memberikan pengaruh pada Media Pembelajaran Interaktif.

Minat Belajar berdasarkan persepsi Siswa memiliki hasil deskripsi yang baik karena siswa dapat menjalankan tugas dan tanggung jawab yang baik, mampu mengembangkan kepribadian dengan warga sekolah, sosial antar masyarakat yang baik sebagai siswa yang baik. 5.1.3 Adanya hubungan yang cukup kuat

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis didapat hasil thitung sebesar 2,926 dengan signifikansi sebesar 0,009. Nilai signifikansi menunjukkan $0,009 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif

dari variabel penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKN SD YPK Bethania Mariadei. Media Pembelajaran Interaktif Kahoot bisa diterapkan untuk pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media Kahoot, siswa dan juga guru akan mendapat pengalaman yang baru dalam kegiatan belajar. Selain itu, media Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang tentunya bisa berpengaruh kepada hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Asyar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. GP Press.
- Atmojo, I. R. W. (2023). *Assesment Kognitif pada Kelas Digital dalam Pembelajaran Abad 21*. CV Pajang Putra Wijaya.
- Christiani, N. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*. CV Jejak.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2), 78-85. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi Paikem dan Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Kusumaningrum, E. (2021). The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2696-2704. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.917>
- Lukman, S. A. (2019). Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. <https://doi.org/10.32529/al-ilmu.v1i1.423>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2). <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Saifuddin, A. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Kencana.
- Sardiman. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press.

Setiawan, H. R., & Abdullah, D. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional*. UMSU Press.

Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.

Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2a tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Aksioma*, 8(3), 457-464.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>