

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT!* BERBASIS MULTIPLATFORM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DALAM MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK MUHAMMADIYAH 3 KUNINGAN

Muhammad Fisa Al Iqbal¹, Sofhian Fazrin Nasrulloh²

Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

e-mail: official.aliqbal@gmail.com

e-mail: sfn@upmk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to (1) find out the learning interests of students who use the Kahoot! learning media, (2) find out the learning interests of students who do not use the Kahoot! learning media, (3) find out the effect of the Kahoot! learning media towards students at SMK Muhammadiyah 3 Kuningan (4) To find out student responses to Kahoot! learning media. This research is a study that uses a quantitative approach to measure students' learning interest in digital simulation subjects and the influence of students' responses to the Kahoot! learning media. The sample in this study were 5 students of class X TKJ and 9 students of X TBSM SMK Muhammadiyah 3 Kuningan. The results of this study were obtained: (1) Students' interest in learning using the Kahoot! that is equal to 73%, (2) The learning interest of students who do not use learning media is equal to 68%, (3) Learning media Kahoot! has an influence on increasing student learning interest in digital simulation subjects, (4) there was a good response from students in the experimental class to the Kahoot! with a score of 84% (Very Eligible). The results of testing the hypothesis that there is a difference in the score of the experimental class is 5% greater than the control class, which means that there is an effect of using Kahoot! on students' learning interest in Digital Simulation subjects

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot!*, (2) Untuk Mengetahui minat belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Kahoot!*, (3) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot!* terhadap siswa di SMK Muhammadiyah 3 Kuningan (4) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Kahoot!*. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital dan pengaruh respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Kahoot!*. Sample pada penelitian ini adalah 5 siswa kelas X TKJ dan 9 siswa X TBSM SMK Muhammadiyah 3 Kuningan. Hasil penelitian ini diperoleh : (1) Minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* yakni sebesar 73%, (2) Minat belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran yakni sebesar 68%, (3) Media pembelajaran *Kahoot!* memiliki pengaruh terhadap meningkatnya minat belajar siswa di mata pelajaran simulasi digital, (4) ada respon yang baik dari siswa dalam kelas eksperimen terhadap media pembelajaran *Kahoot!* dengan skor 84% (Sangat Layak). Hasil pengujian hipotesis adanya perbedaan skor kelas eksperimen 5% lebih besar dibandingkan kelas kontrol, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital.

Keyword: *Kahoot!*; minat belajar; media pembelajaran, simulasi digital

1. PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat, bukan hanya pemerintah yang bertanggung jawab atas

keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia akan tetapi semua pihak baik guru, orang tua, maupun siswa sendiri ikut bertanggung jawab. Masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah yang berhubungan dengan

mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah. Rendahnya kualitas pendidikan ini terlihat salah satunya dari proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan terhadap proses pembelajaran agar kualitas atau mutu pendidikan dapat meningkat khususnya dalam minat belajar.

Dalam suatu proses pembelajaran, sebuah media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas proses pembelajaran tersebut. Namun pada masa kini masih banyak lembaga pendidikan khususnya pada jenjang SD, SMP, SMA sederajat pada mata pelajaran umum non komputer.

Di era disrupsi teknologi ini seharusnya pendidik harus dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang membuat kualitas pembelajaran meningkat. Maka dari seorang pendidik haruslah memiliki suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berbagai macam media pembelajaran terus berkembang saat ini, salah satunya yaitu *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan sebuah media pembelajaran yang membantu proses belajar-mengajar dengan membuat bahan ajar menjadi sebuah permainan interaktif. Aplikasi ini dapat membuat berbagai jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajar.

Proses belajar pada mata pelajaran simulasi digital membutuhkan media pembelajaran seperti *Kahoot!* sebagai salah satu media pembelajaran alternatif di SMK Muhammadiyah 3 Kuningan. Untuk itu saya mencoba untuk menerapkan media pembelajaran *Kahoot!* karena dalam mata pelajaran simulasi digital sangat perlu adanya visualisasi dari bahan ajar yang terdapat dalam materi ajar mata pelajaran tersebut. *Kahoot!* dapat mengemas materi ajar dalam bentuk permainan interaktif yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajarnya, *Kahoot!* sendiri dapat digunakan dalam platform dekstop maupun mobile yang membuat *Kahoot!* ini fleksibel

digunakan sesuai kondisi yang ada diberbagai Sekolah, oleh sebab itu saya memberikan solusi untuk menerapkan *Kahoot!* dalam proses pembelajaran di SMK Muhammadiyah 3 Kuningan.

Maka dari itu saya mengambil judul penelitian "Penerapan Media Pembelajaran *Kahoot!* Berbasis Multiplatform Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Muhammadiyah 3 Kuningan". Semoga judul ini menjadi sebuah solusi bagi proses pembelajaran di SMK Muhammadiyah 3 Kuningan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Menurut Miarso (2004), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Winkel (2007), media pembelajaran merupakan peralatan yang dapat digunakan atau tidak digunakan, tergantung dari tujuan instruksional, keadaan awal siswa yang aktual, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan siswa. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan: "Bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu komunikasi antara seorang guru dengan siswa meliputi alat-alat grafis, fotografis atau elektronis yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran."

2.2 Kahoot!

Kahoot! adalah sebuah aplikasi permainan interaktif berbasis kuis yang dirancang untuk pendidikan, pelatihan, dan hiburan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, dan bermain kuis secara online dengan menggunakan perangkat seluler atau komputer mereka.

Setelah kuis dibuat, pembuat dapat membagikan kode akses unik kepada peserta atau siswa. Peserta kemudian dapat

mengakses kuis tersebut melalui perangkat mereka dengan mengunjungi situs web atau menggunakan aplikasi *Kahoot!* di ponsel mereka. Ketika kuis dimulai, pertanyaan ditampilkan di layar utama, sementara opsi jawaban ditampilkan di perangkat peserta.

Peserta memiliki waktu terbatas untuk menjawab setiap pertanyaan, dan skor diberikan berdasarkan kecepatan dan keakuratan jawaban mereka. Selama permainan, skor dan peringkat peserta ditampilkan pada layar utama secara real-time.

2.3 Aplikasi Multiplatform

Aplikasi multiplatform, juga dikenal sebagai aplikasi lintas platform, adalah jenis aplikasi perangkat lunak yang dirancang dan dikembangkan untuk dapat berjalan di berbagai sistem operasi dan platform yang berbeda. Dengan kata lain, aplikasi multiplatform dapat diinstal dan digunakan pada beberapa jenis perangkat, seperti smartphone, tablet, komputer desktop, atau perangkat lainnya, terlepas dari sistem operasi yang digunakan.

2.4 Simulasi Digital

Simulasi Digital merupakan suatu mata pelajaran wajib bagi siswa kelas X. Pelajaran Simulasi Digital diberikan pada semester 1 dan semester 2. Pada mata pelajaran ini siswa diharapkan siswa dapat memahami konsep dasar penggunaan komputer serta dapat menggunakan software-software yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari.

2.5 Minat Belajar

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris "interest" yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Menurut Ahmadi (2009:148) "Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju

pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat". Menurut Slameto (2003:180), "minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan". Sedangkan menurut Djaali (2008: 121) "minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Sedangkan menurut Crow & Crow (Djaali, 2008:121) mengatakan bahwa "minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri".

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan.

3. METODE

Penelitian dilaksanakan dengan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:8) penelitian kuantitatif adalah: "Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan".

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuasi-eksperimental dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Menurut Sugiyono (2017:77) pada rancangan ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi pretes untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretes yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan nilai kelompok kontrol

tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah (O2-O1)-(O4-O3).

4. HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap minat belajar pada mata pelajaran perakitan komputer di SMK Auto Matsuda. Dalam penelitian ini banyak sampel yang diambil ada 14 responden yaitu 5 untuk kelas kontrol dan 9 untuk kelas eksperimen.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan pola quasi eksperimen dengan design Pretest-Posttest Control Group Design, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebab akibat serta berapa besar pengaruh dengan cara memberikan beberapa perlakuan treatment tertentu pada kelas eksperimen. Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah memberikan pengajaran dengan menggunakan metode ceramah untuk kelas kontrol dan memakai media *Kahoot!* terhadap minat belajar untuk kelas eksperimen. Pada penelitian tahap awal peneliti memberikan soal pretest yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi simulasi digital.

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah memberikan pengajaran dengan menggunakan metode ceramah untuk kelas kontrol dan menggunakan media *Kahoot!* untuk kelas eksperimen. Pada penelitian tahap awal peneliti memberikan soal pernyataan angket pretest yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode dalam memahami materi simulasi digital. Kemudian setelah pretest diberikan kepada siswa peneliti memulai menjelaskan materi terkait pokok bahasan simulasi digital. Pada tahap selanjutnya peneliti memberikan soal pernyataan angket posttest setelah pembelajaran selesai. sebagai alat ukur sejauh mana siswa dalam

memahami materi dengan metode yang digunakan peneliti.

Pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan (tanpa media *Kahoot!*), prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini dengan memberikan pengajaran konvensional, pada awal pengajaran diberikan soal pretest kemudian diberikan tes akhir (posttest). Sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan (menggunakan media pembelajaran *Kahoot!*) awal pengajaran diberikan soal pernyataan angket pretest dan akhir pengajaran diberikan soal pernyataan (posttest).

Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian sekarang, hasilnya menunjukkan bahwa dari skor data kuisioner diperoleh kelas kontrol 68% sedangkan kelas eksperimen 73%, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara minat belajar pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar untuk mata pelajaran simulasi digital pada kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Kuningan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data Penerapan Media Pembelajaran *Kahoot!* Berbasis Multiplatform Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Muhammadiyah 3 Kuningan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa yang menggunakan media *Kahoot!* yakni sebesar 68%
2. Minat belajar siswa yang tidak menggunakan media *Kahoot!* yakni sebesar 73%
3. Media *Kahoot!* memiliki pengaruh terhadap meningkatnya minat belajar siswa di mata pelajaran simulasi digital.

4. Ada respon yang baik dari siswa dalam kelas eksperimen terhadap media pembelajaran *Kahoot!* dengan skor 84% (Sangat Layak).

6. SARAN

Dari hasil penelitian ini penulis memberikan saran kepada guru untuk dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran digital yang sekaligus membiasakan siswa terhadap perkembangan zaman, dan untuk siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang berkembang guna memaksimalkan proses belajar sehingga mampu meningkatkan minat ataupun hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. 1986. *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP.
- Irwan. 2019. *Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran*. *Jurnal of Civic Education*. 2(1):126-140.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Mulyatiningsih, E. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustikawati, Fanny Eka. 2017. *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Prosiding Semiba*. 99-104.
- Nurgana, Endi. 1985. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. PERMADI.
- Perdana, Indra. 2020. *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 8(2):290-360.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiharto dan Sitinjak. (2006). *Lisrel*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Hendri Murti dkk. 2015. *Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. 3(2):93-105.