
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT!* DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH TERHADAP MINAT SISWA DI KELAS X SMK NEGERI 1 KOTABARU
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Wahyu Setiawan Saputra¹, Wisnu Subroto², Sriwati³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Email Korespondensi: 1810111210014@mhs.ulm.ac.id

Naskah Diterima: 2 Juli 2023

Naskah Direvisi:

Naskah Disetujui: 1 Agustus 2023

ABSTRACT

Learning at school during *Covid-19* was carried out online, but caused a decrease in student interest in learning at SMK Negeri 1 Kotabaru. As for teacher complaints, such as the lack of facilities and infrastructure using more interactive learning media, such as Kahoot!, because teachers tend to use simple learning media, such as Power Point. Even though learning media is a means that can be used as an intermediary in the learning process to increase effectiveness and efficiency in achieving learning objectives. This study aims to determine the effect of using Kahoot! towards students' learning interest in history learning at SMK Negeri 1 Kotabaru. This study used Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design. The population used is class X, with purposive sampling techniques, then the research sample is class X RPL as the experimental class and class X AKL 2 as the control class. Data collection techniques using questionnaires and documentation. Trials of research instruments are carried out with validity and reliability. Testing data analysis techniques, namely with prerequisites, homogeneity and hypotheses. The results of calculations through t-tests, data on learning interest in the experimental class averaged 118.1818, while learning interest in the control class averaged 80.2333. From these data, the Independent Samples Test shows the sig value. $0.00 < 0.05$ so H_0 rejected H_a accepted. In conclusion, after t-test treatment with Independent Samples Test there was a significant effect on using Kahoot! towards the learning interest of grade X students at SMK Negeri 1 Kotabaru.

Keywords: Influence, Kahoot!, Media, History Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu prosedur humanisme yang seterusnya diketahui sebagai sebutan memanusiakan manusia. Oleh sebab itu, seyogianya bisa menghargai atas setiap hak asasi manusia. Dengan kata lain, bahwa bagaimanapun siswa bukanlah sebuah robot yang bisa dikendalikan sesuka hati, namun mereka merupakan generasi yang wajib dibantu serta diberi perhatian dalam setiap akibat transformasinya mengarah kepada pendewasaan agar bisa membangun manusia yang independen, berpikir responsif serta mempunyai perilaku moral yang baik (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022).

Salah satu aspek terpenting dari kehidupan seseorang adalah pendidikan. Penyebabnya ada pada kenyataan bahwa pendidikan merupakan bidang yang mendukung pertumbuhan kecerdasan manusia dan kemampuannya untuk memastikan kelangsungan hidupnya. Sesuai dengan Perundang-undangan Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, menetapkan tujuan Pendidikan Nasional adalah menumbuhkan kapasitas, membangun budaya dan karakter bangsa yang prestisius dalam rencana mencerdaskan kehidupan bangsa (Khaerunnisa, Sunarjan, & Atmaja, 2018).

Proses pembelajaran melibatkan penyampaian pesan dari sudut pengantar kepada penerima dalam bentuk materi pelajaran yang diungkapkan melalui tanda hubungan kata-kata

maupun tulisan (verbal) atau bahasa tubuh (nonverbal). Pengetahuan, keterampilan, dan berbagai nilai yang bisa diimplementasikan dalam keseharian akan diserap oleh siswa sebagai hasil dari pesan ini. Sampai saat ini, pendidikan Indonesia telah mengembangkan sistem pembelajaran langsung melalui lembaga pendidikan pada jenjang dasar, menengah, sampai tinggi guna mengirimkan pesan secara efektif (Prawitasari, Sriwati, & Susanto, 2021).

Sejak awal tahun 2020, dunia pendidikan Indonesia terdampak wabah Corona Virus Disease-19 atau *Covid-19*. Hal tersebut telah menyebabkan terjadinya perubahan besar pada hampir semua aspek kehidupan, seperti aspek ekonomi, sosial dan tak terkecuali pada aspek pendidikan yang saat ini harus beradaptasi. Keberadaan pandemi *Covid-19* yang terus meluas membuat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan kebijakan melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* yang mengharuskan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan dari rumah, sehingga aktivitas pembelajaran yang pada awalnya dilaksanakan melalui luar jaringan (luring) di sekolah berpindah menjadi pembelajaran secara dalam jaringan (daring) supaya bisa menghentikan penyebaran *Covid-19* (Susanto, Irmanita, Syurbakti, & Fathurrahman, 2022).

Salah satu media pembelajaran dalam pendidikan yang bisa dipakai pada prosedur pembelajaran ialah *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berdasarkan permainan, berbentuk soal pilihan ganda tanpa batas dengan materi apa saja, disusun oleh siapa saja dan memakai teknologi pendidikan di dalam satuan pendidikan maupun institusi pendidikan lainnya. *Kahoot!* dapat diakses melalui *browser* di perangkat seluler, laptop atau komputer yang terhubung jaringan internet (Irawati, 2018).

Pada situasi *Covid-19*, kegiatan belajar mengajar di sekolah termasuk pelajaran sejarah dilakukan melalui mekanisme pembelajaran secara daring yang dilakukan di mana saja, selama memiliki jaringan internet. Hal ini merupakan sebuah solusi yang bertujuan memutus rantai penyebaran *Covid-19*, namun juga menyebabkan permasalahan baru, seperti menurunnya minat belajar siswa. Hal ini juga dikeluhkan oleh para guru, termasuk guru sejarah di SMK Negeri 1 Kotabaru bahwa semenjak pembelajaran daring menyebabkan minat belajar siswa menjadi turun.

Media *kahoot!* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan belajar siswa, sehingga eksistensi teknologi ini bisa menjadi media pembelajaran yang atraktif serta dengan menggunakan aplikasi pembelajaran bisa memudahkan kinerja guru dalam mengolah dan memberikan pesan kepada siswa. Diharapkan media *Kahoot!* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran sejarah, sehingga siswa tidak lagi kesulitan dalam mempelajari sejarah. Berdasarkan pendahuluan ini, peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian, yang berkenaan dengan “Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Siswa di Kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru” dalam usaha menaikkan minat belajar siswa setelah setahun lebih melakukan pembelajaran daring.

METODE

Metode yang dipakai pada penelitian ini, yakni bersifat kuantitatif atau angka-angka statistik berupa data dalam pendekatan, di mana melalui penelitian ini peneliti mengangkat persoalan terkait dampak media *Kahoot!* Terhadap keinginan belajar sejarah siswa di kelas X

SMK Negeri 1 Kotabaru. Penelitian ini memakai *quasi eksperimental* sebagai pendekatan yang bertujuan mengamati probabilitas sebab akibat dengan memakai satu atau lebih terhadap konteks perlakuan terhadap siswa.

Penelitian eksperimental dapat dianggap sebagai teknik untuk mempelajari bagaimana terapi yang berbeda mempengaruhi orang dalam keadaan yang dikontrol dengan hati-hati (Sugiyono, 2018). Peneliti menggunakan strategi kuantitatif dengan teknik *quasi experimental* dalam penyelidikan ini. Ada dua grup yang secara acak dipilih dalam penelitian ini, lalu untuk mengetahui variasi antar kelompok, maka diberi dua perlakuan, yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media *Kahoot!*.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Kotabaru, yang berlokasi di Jln. Berangas Km 4 No. 35, Sigam, Kecamatan Pulau Laut Utara, Kabupaten Kotabaru, Provinsi Kalimantan Selatan. Pelaksanaan penelitian pada tahun ajaran genap 2021/2022 tanggal 24 Mei 2022 hingga 18 Juni 2023. Dalam penelitian ini, populasi yang difokuskan, yakni semua siswa-siswi kelas X di SMK Negeri 1 Kotabaru kelas X tahun pelajaran 2021/2022, berikut ini tabel keseluruhan siswa di kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru yang menjadi populasi dalam penelitian ini:

Tabel 1. Jumlah Siswa di Kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru

| Kelas | Jumlah Siswa |
|-------------------------------------|--------------|
| X Akuntansi (AKL) 1 | 30 orang |
| X Akuntansi (AKL) 2 | 33 orang |
| X Otomasi Perkantoran (OTKP) 1 | 30 orang |
| X Otomasi Perkantoran (OTKP) 2 | 34 orang |
| X Multimedia (MM) 1 | 36 orang |
| X Multimedia (MM) 2 | 36 orang |
| X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) | 34 orang |
| X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) | 35 orang |
| X Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) | 31 orang |
| X Tata Busana (TBS) | 14 orang |
| X Tata Boga (TBG) | 25 orang |
| Jumlah | 338 orang |

Sumber Data: Dokumen Tata Usaha SMK Negeri 1 Kotabaru Tahun 2022

Adapun sampel yang dipilih ini berdasarkan adanya kemiripan hasil belajar, yakni kelas X Akuntansi (AKL) 2 sebagai kelas eksperimen, kemudian kelas X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa/siswi di kelas Akuntansi (AKL) 2 adalah sebanyak 33 orang, sedangkan jumlah siswa/siswi di kelas X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah sebanyak 34 orang. Nilai pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X AKL 2 rata-rata sebesar 81,02 dan nilai pelajaran sejarah di kelas X RPL rata-rata sebesar 80,95. Nilai rata-rata ini diambil dari hasil rekap nilai semester gasal tahun pelajaran 2021/2022.

Simple random sampling, merupakan prosedur sampling yang dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu bahwa setiap unit penelitian dalam suatu populasi memiliki peluang yang serupa yang ditunjuk sebagai spesimen ketika spesimen diambil dengan cara ini (Triyono, 2003). Hal ini dilakukan sebab jumlah kelas di SMK Negeri 1 Kotabaru sebanyak sebelas kelas untuk X, namun peneliti hanya menggunakan 2 kelas saja untuk penelitian, yaitu kelas X

Akuntansi (AKL) 2 dan kelas X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Teknik pengumpulan data tentang pengaruh media *Kahoot!* sebagai variabel independen maupun minat serta sebagai variabel terpaat, berfokus mengambil data menggunakan kuesioner sebagai pendukung hasil dari penelitian ini, serta peneliti juga mengumpulkan dokumen hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, uji validitas memakai indeks hubungan *product moment* untuk rumusnya guna mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak valid, dan dibantu menggunakan program IBM SPSS dengan rumus berikut ini.

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- n = Jumlah total frekuensi observasi
- n = banyak subjek
- $\sum X$ = Jumlah skor variabel x
- $\sum Y$ = Jumlah skor variabel y
- $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor x dengan skor y
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor x
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor y

Sumber: (Hidayat, 2012)

Uji realibilitas menggunakan teknik analisis yang telah dikembangkan oleh Lee Joseph Cronbach, di mana dapat dikatakan *reliable* apabila α lebih tinggi dari 0,6 (Ghozali, 2005). Jika reliabilitas *Cronbach's Alpha* nilainya lebih tinggi dari 0,6 alhasil instrument tersebut *reliable*, kuisisioner bisa dipercaya dan bisa dipergunakan. Sebaliknya, apabila angka realibilitas *Cronbach's Alpha* kurang dari 0,6 alhasil instrument tersebut tidak *reliable*, kuisisioner tidak bisa dipercaya dan tidak bisa dipergunakan, dengan rumusnya berikut ini.

$$\alpha = \frac{k, r}{1 + (r-1)k}$$

Keterangan:

- α = koefisien reliabilitas
- k = Jumlah item per variabel x
- r = skor kuadrat rata-rata item

Setelah data penelitian terkumpul, langkah berikutnya melakukan pengolahan atau analisis data. penelitian dengan statistik dari data kuantitatif yang uji sebanyak dua kali, yakni prasyarat analisis (normalitas dan homogenitas), maupun hipotesis. Uji normalitas yang dipakai untuk memahami banyaknya sampel yang diperoleh telah representatif atau sebaliknya, sehingga dari sejumlah sampel yang diampil pada penelitian dapat dipertanggung jawabkan (Abdillah & Hartono, 2015). Pada penelitian ini, uji *non parametrik one sample kolmogorof smirnov* (KS) digunakan peneliti sebagai uji normalitas sampel dengan memakai program IBM SPSS 20.

Peneliti memakai Software *SPSS versi 22.0 for Windows* dengan menu pilih *data view* – pilih *analyze* – pilih *compare means* – pilih *one way* – *ANOVA* – klik *options* – ceklis

homogeneity of variance test – continue – klik ok dalam menguji homogenitas. Penetapan kelas eksperimen maupun kelas kontrol melalui uji homogenitas yang memiliki keahlian signifikansi entitas yang serupa dalam memilih kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian hipotesis yang harus diuji kebenaran dari hasil penggunaan media *Kahoot!* dan tidak memakai media *Kahoot!* terhadap minat belajar sejarah di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Kotabaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Pemaparan yang terkonsep berlandaskan data yang didapatkan dari lokasi penelitian yang telah dikelola sebelumnya merupakan penjelasan tentang deskripsi hasil penelitian (Strauss & Corbin, 2003). Data yang sudah diolah ini akan memudahkan untuk memahami hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan metode berupa pengambilan maupun pengumpulan angket, di mana angket ini digunakan guna mengetahui apakah terdapat efek dari pemakaian aplikasi media *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa berdasarkan tiga tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan sampai pelaporan.

Tabel 2. Detail Aktivitas Penelitian

| Tahapan | Aktivitas |
|-------------|--|
| Persiapan | <ul style="list-style-type: none">- Merencanakan surat izin penelitian serta memastikan agenda penelitian- Pengamatan ke sekolah- Melaksanakan konsultasi bersama kepala sekolah beserta guru mata pelajaran sejarah guna memastikan agenda awal penelitian serta menentukan kelas yang akan digunakan- Merancang perangkat pembelajaran, yakni RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), serta kuesioner minat belajar |
| Pelaksanaan | <ul style="list-style-type: none">- Melaksanakan pembelajaran serta memberikan kuis memanfaatkan media <i>Kahoot!</i> di kelas eksperimen- Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none">- Melaksanakan ulangan data guna mengecek hipotesis serta merumuskan hasil penelitian |

Penelitian pada tahapan pelaksanaan dilaksanakan masing-masing selama 1,5 jam pelajaran dalam sekali pertemuan, baik di kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Untuk permulaan, yakni di pertemuan pertama siswa diberikan beberapa materi ajar, kemudian pada akhir jam pelajaran siswa diberikan kuis menggunakan media *Kahoot!*, di mana pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, siswa diberikan materi Kerajaan Hindu-Buddha memakai media *Power Point*, melalui *LCD proyektor* dan laptop untuk menyampaikan materi pembelajaran sejarah dan di akhir pembelajaran diadakan kuis memakai media *Kahoot!*, sementara di kelas kontrol hanya diberikan materi pembelajaran sejarah tanpa kuis. Pertemuan di kelas eksperimen dilakukan pada Kamis 09 Juni 2022, pukul 10.00 – 11.00 WITA, sedangkan pertemuan pada kelas kontrol dilakukan pada Jum'at 17 Juni 2022, pukul 08.30 – 09.30 WITA. Peneliti pada tahapan pelaporan melaksanakan analisis data guna menguji hipotesis serta menyimpulkan hasil penelitian yang dilakukan sesudah semua aktivitas penelitian rampung dilaksanakan, yakni dimulai pada 18 Juni 2022.

1. Deskripsi Pelaksanaan di Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Power Point* ditampilkan lewat laptop dan *LCD proyektor*, di mana pertemuan yang dilakukan pada Kamis 9 Juni 2022. dalam pertemuan ini, peneliti memberikan kuis diakhir pertemuan menggunakan media *Kahoot!*, menyampaikan tujuan pembelajaran, indikator yang harus dicapai serta menerangkan materi. ada beberapa langkah di dalam proses pembelajaran, yakni pendahuluan, inti, serta penutup.

Pada pendahuluan, peneliti memberi salam, berdoa dan memperkenalkan dirinya terlebih dahulu. Selanjutnya, peneliti juga memaparkan tujuan dari penelitiannya. Pada kegiatan inti, peneliti menerangkan materi dengan memanfaatkan media *Power Point*, pada materi Kerajaan Hindu-Buddha dengan harapan agar siswa dapat mengamati, mendengar dan konsentrasi.

Selanjutnya peneliti memberikan kuis menggunakan media *Kahoot!*, yang dilanjutkan dengan memberikan kesimpulan materi secara singkat dan menjelaskan sedikit pada pertanyaan yang banyak dijawab salah oleh siswa. Pada penutup, peneliti maupun siswa bersama-sama memberikan kesimpulan dari pembahasan yang telah dipelajari tentang Kerajaan Hindu-Buddha. Terakhir, peneliti dan siswa berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Deskripsi Pelaksanaan di Kelas Eksperimen

Pertemuan diadakan pada Jum'at 17 Juni 2022, di mana teknik pembelajaran pertama serupa dengan materi ajar di kelas eksperimen, yakni menjelaskan perihal materi Kerajaan Hindu-Buddha. Akan tetapi, pada kelas kontrol tidak ada kuis menggunakan media *Kahoot!*. Adapun deskripsi implementasi pembelajaran pertama di kelas kontrol ialah serupa dengan kelas eksperimen, yakni pendahuluan, inti hingga penutup.

Pada pendahuluan, peneliti memberi salam, berdoa sembari memperkenalkan dirinya terlebih dahulu. Peneliti juga menerangkan tujuan dari penelitiannya. Pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi tentang Kerajaan Hindu-Buddha dengan menggunakan *Power Point* dan *LCD proyektor*, di mana peneliti menjelaskan tentang Kerajaan Hindu-Buddha, raja yang memimpinya dan peninggalan dari kerajaan tersebut.

Selanjutnya, peneliti memberikan giliran pada siswa untuk menanyakan terkait pembahasan yang tidak dipahami, kemudian peneliti menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya sambil melakukan penelitian. Pada penutup, peneliti menyampaikan hasil akhir terkait materi yang telah diberikan. Peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa, lalu memberikan salam penutup.

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji-t dilakukan, peneliti melakukan pengujian prasyarat terlebih dahulu, yang berfungsi guna memastikan apakah data tersebut tersalurkan secara normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dan homogenitas memanfaatkan data kuesioner minat belajar siswa. Setelah uji prasyarat data terdistribusi normal, kemudian tahapan selanjutnya ialah menganalisis uji hipotesis, kemudian uji prasyarat yang dilaksanakan melalui bantuan program IBM SPSS 22.

Pada penelitian ini uji normalitas memakai data angket minat belajar siswa menggunakan *kolmogorov-smirnov test*. Taraf signifikansi 5% merupakan pokok pemungutan hasil pada uji normalitas ini, yaitu apabila nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05, sehingga data dikatakan

terdistribusi normal. Berikut ini merupakan hasil olah data yang didapatkan melalui dukungan IBM SPSS 22.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen maupun Kontrol

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | Unstandardized Residual |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 30 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 4,33529346 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,100 |
| | Positive | ,073 |
| | Negative | -,100 |
| Test Statistic | | ,100 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} |

a. *Test is Normal.*

b. *Calculated from distribution data.*

c. *Likelihood Significance Correction.*

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

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian (2022)

Tabel di atas menunjukkan hasil uji normalitas memakai IBM SPSS 22, sehingga diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,200. Nilai ini lebih tinggi dari 0,05 maka bisa diputuskan bahwa data angket minat belajar kelas eksperimen dan kontrol tersalurkan dengan normal. Pada penelitian ini, uji homogenitas data angket dilaksanakan memakai program IBM SPSS 22, melalui hasil dari uji homogenitas yang dibuat berdasarkan tabel ini.

Tabel 4. Uji Homogenitas Minat Belajar Kelas Ekperimen (X) maupun Kontrol (Y)

| Test of Homogeneity of Variance | | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|--|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | |
| Minat Siswa | Based on Mean | 1,370 | 1 | 61 | ,246 | |
| | Based on Median | 1,365 | 1 | 61 | ,247 | |
| | Based on Median and with adjusted df | 1,365 | 1 | 55,021 | ,248 | |
| | Based on trimmed mean | 1,389 | 1 | 61 | ,243 | |

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian (2022)

Tabel hasil uji homogenitas untuk ketertarikan belajar siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol di atas menunjukkan hasil *nilai Based on Mean* 0,246. Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai sig. pada *based on mean* < 0,05, sehingga data tidak sama, namun bila nilai sig. pada *based on mean* > 0,05, sehingga data tersebut sama. Berlandaskan dari hasil tabel di atas bahwa nilai sig. pada *based on mean* 0,246 > 0,05, sehingga bisa ditetapkan bahwa varian data kelas eksperimen maupun kelas kontrol ialah homogen atau sama.

Pada penelitian ini, uji hipotesis memakai teknik *Independent Sample t-Test*. Dalam uji ini, data yang diolah berupa hasil selisih minat belajar yang dihitung memakai angket yang direspon oleh siswa pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Guna memahami ketidaksamaan ketertarikan belajar di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, maka memakai hasil *independent sample t-test*.

Tabel 5. Uji t-Test Minat Belajar Kelas Eksperimen maupun Kontrol

| | Kelas | N | Group Statistics | | |
|---------------|------------------|----|------------------|----------------|-----------------|
| | | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Minat Belajar | Kelas Eksperimen | 33 | 118,1818 | 5,60387 | ,97551 |
| | Kelas Kontrol | 30 | 80,2333 | 7,95974 | 1,45324 |

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian (2022)

Diketahui nilai rata-rata minat belajar kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 orang ialah 118,1818, sedangkan nilai rata-rata konsentrasi kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 orang ialah 80,2333. Ukuran deviasi kelas eksperimen sebesar 5,60387, yang berarti data yang tersebar berada jauh dari pada umumnya kelas serta ukuran deviasi kelas kontrol sebesar 7,95974, standar eror pada kelas eksperimen sebesar 0,97551, dan kelas kontrol sebesar 1,45324, artinya data yang tersebar di bawah dari nilai rata-rata kelas jika dibandingkan dengan ukuran deviasi kelas eksperimen. Oleh karena itu, bisa disebutkan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol, di mana agar mengetahui tingkat signifikansi perbedaan tersebut bisa ditelaah pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|---------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|----------|
| | | F | Sig. | t | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Minat Belajar | Equal variances assumed | 1,710 | ,196 | 22,038 | 61 | ,000 | 37,94848 | 1,72195 | 34,50523 | 41,39174 |
| | Equal variances not assumed | | | 21,681 | 51,539 | ,000 | 37,94848 | 1,75030 | 34,43551 | 41,46146 |

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian (2022)

Melalui hasil tabel uji homogen diperoleh nilai signifikansi dari Tes *Levene* sebanyak $0.246 > 0,05$, maka dapat diketahui bahwa versi data antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol ialah homogen atau sama, sehingga menggunakan tabel asumsi versi sederajat guna menerangkan hasil dari *independent sample t-test*. Diketahui nilai t hitung sebanyak 22,038, sehingga lebih tinggi daripada t tabel sebesar 2,65886 ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$) pada ambang ketidaktepatan sebanyak 5%. Nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ (H_a diterima), artinya ada ketidaksamaan rata-rata yang relevan antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, dengan demikian bisa diputuskan bahwa ada efek pemakaian media *Kahoot!* terhadap keinginan belajar siswa.

Pemanfaatan Media *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas X pada Pembelajaran Sejarah

Perilaku manusia dipelajari melalui teori belajar behavioristik. Dengan kata lain, daripada berfokus pada tindakan bagian tubuh tertentu, penelitian perilaku harus fokus pada pengujian dan perilaku yang bisa diamati. Teori ini meletakkan prerogatif yang lebih unggul terhadap observasi, sebab sangat penting melakukannya untuk menentukan apakah kepribadian bisa berubah atau tidak (Nahar, 2016).

Guru dapat menggunakan berbagai teknik guna mendukung keinginan maupun ketertarikan siswa, termasuk metode pengajaran yang solid, tersedianya alat peraga, aksesoris yang akurat, berkomedi, menggunakan contoh yang tepat, dan banyak lagi. Oleh karena itu, jelas bahwa seorang guru harus menginspirasi siswa dan mencari berbagai strategi dan pilihan yang dapat menarik minat mereka dalam mendengarkan penyampaian. Guna mencapai intensi pembelajaran yang efisien dan efektif, maka akan sangat ampuh bila guru dapat melakukan segala sesuatu yang memengaruhi dorongan dan keinginan belajar siswa berkolaborasi secara efektif (Rahmayanti, 2016).

Dalam pembahasan ini menjabarkan hasil penelitian tentang efek pemanfaatan media *Kahoot!* terhadap keinginan belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah di kelas X di SMK Negeri 1 Kotabaru. Melalui hasil analisis data yang didapatkan, ditemukan ketidaksamaan keinginan belajar siswa, baik di kelas eksperimen atau kontrol. Apabila di kelas eksperimen, siswa lebih condong antusias terhadap pembelajaran sejarah, terlebih ketika menggunakan media *Kahoot!*, sedangkan di kelas kontrol siswa dominan lebih pendiam (pasif) pada pembelajaran sejarah.

Kondisi awal sebelum kelas sebelum menggunakan media *Kahoot!* seperti yang ditunjukkan kelas kontrol dan hal ini juga diperjelas oleh guru yang pengampu pembelajaran sejarah di kelas X di SMK Negeri 1 Kotabaru, bahwa setiap kelas memiliki kemiripan dalam hal minat belajar yang kurang. Hal ini dikarenakan kurangnya ketertarikan, perhatian dan perasaan senang ketika pembelajaran sejarah. Kondisi kelas setelah menggunakan media *Kahoot!* adalah siswa menunjukkan ketertarikan kepada media dan materi pembelajaran.

Siswa juga lebih memperhatikan ketika proses pembelajaran dan dengan media *Kahoot!* siswa lebih merasa senang yang dapat dilihat pada perilaku siswa yang lebih interaktif. Hal ini dapat terjadi karena media *Kahoot!* merupakan media pembelajaran interaktif dan berbasis game. Adapun hasil uji hipotesis menyatakan bahwa ada dampak baik media *kahoot!* terhadap minat belajar siswa.

Perolehan nilai t hitung sebesar 22,038, artinya lebih besar daripada t tabel sebesar 2,65886 ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$) pada kategori kekeliruan sebanyak 5%. Signifikansi nilainya sebesar $0,00 < 0,05$ (H_a diterima), sehingga ada ketidaksamaan pada umumnya yang relevan antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Oleh sebab itu, bisa diputuskan bahwa ada dampak media *kahoot!* terhadap keinginan belajar siswa.

SIMPULAN

Melalui hasil penelitian ini, bisa diambil kesimpulan bahwa media *Kahoot!* mempunyai dampak terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X di Sekolah

Menengah Kejuruan Negeri 1 Kotabaru. Hal ini terbukti berdasarkan perhitungan yang diketahui bahwa rata-rata nilai atau *mean* terdapat ketidaksamaan keinginan belajar siswa, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada pelajaran sejarah. Hal ini bisa diperhatikan melalui hasil uji *t group statistics* keinginan belajar siswa di kelas eksperimen, yakni sebesar 118,18 sedangkan keinginan belajar siswa di kelas kontrol, yakni sebesar 80,23, serta diperkuat dengan hasil *independent t test* dengan nilai t_{hitung} sebesar 22,038 lalu t_{tabel} sebesar 2,65886 ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$), yang menunjukkan bahwa media *Kahoot!* mempunyai dampak baik bagi keinginan belajar siswa di kelas eksperimen.

REFERENSI

- Abdillah, W., & Hartono, J. (2015). *Partial Least Square (PLS) - Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ghozali, I. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Hidayat, A. (2012). Uji Pearson Product Moment dan Asumsi Klasik.
- Irawati, M. (2018). *Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 5 Yogyakarta pada Pokok Bahasan Penyajian Data dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot*. Universitas Sanata Dharma.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 64–74.
- Prawitasari, M., Sriwati, & Susanto, H. (2021). Retrogresi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 173–177.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H., Irmanita, W., Syurbakti, M. M., & Fathurrahman, F. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DARING MASA PANDEMI COVID-19. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v8i1.14383>
- Triyono. (2003). Teknik Sampling dalam Penelitian. *Penataran Analisis Data Penelitian Bagi Dosen PTS Kopertis XI, Kalimantan*. Universitas Palangkaraya. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.19674.24003>