



# Pengaruh Media Evaluasi Pembelajaran Kahoot untuk Negeri Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA N 2 Tambang

Fika Rahmawati<sup>1</sup>, Bunari<sup>2</sup>, Yanuar Al Fiqri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Riau, Indonesia

E-mail: [fika.rahmawati6625@student.unri.ac.id](mailto:fika.rahmawati6625@student.unri.ac.id), [bunari@lecturer.unri.ac.id](mailto:bunari@lecturer.unri.ac.id), [yanuar.al@lecturer.unri.ac.id](mailto:yanuar.al@lecturer.unri.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-09-07 Revised: 2024-10-27 Published: 2024-11-05  <b>Keywords:</b> <i>Interest in Learning;</i> <i>Influence of Learning History;</i> <i>Kahoot.</i>	The purpose of this research is to find out: 1) How the Kahoot learning evaluation media is applied to interest in learning history for class X students at SMAN 2 Tambang. 2) Is there an influence of using Kahoot learning evaluation media on interest in learning history for class X students at SMAN 2 Tambang. 3) How big is the influence of using Kahoot learning evaluation media on interest in learning history for class X students at SMAN 2 Tambang. The method used in this research is the quantitative Quasi Experimental Design method. This research was conducted at SMAN 2 Tambang. The sampling technique uses Purposive Sampling. The population in this study were class X students of SMA N 2 Tambang with the sample being class The data analysis technique uses the t-test. The results of this research show that there is an influence of the use of Kahoot learning evaluation media on students' interest in learning where the Sig (2-tailed) value is 0.045 and $t\text{-count} > t\text{-table} = 2.045 > 2.002$ , meaning that $H_a$ is accepted and $H_o$ is rejected. The great influence of using Kahoot learning evaluation media on interest in learning can be seen from the average questionnaire score in the control class of 66.03 and experimental class of 70.46 and based on correlation analysis the resulting score is 27%.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-09-07 Direvisi: 2024-10-27 Dipublikasi: 2024-11-05  <b>Kata kunci:</b> <i>Minat Belajar;</i> <i>Pengaruh Pembelajaran Sejarah;</i> <i>Kahoot.</i>	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) Bagaimana penerapan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap minat belajar sejarah bagi siswa kelas X SMAN 2 Tambang. 2) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap minat belajar sejarah bagi siswa kelas X SMAN 2 Tambang. 3) Seberapa besar pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap minat belajar sejarah bagi siswa kelas X SMAN 2 Tambang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif <i>Quasi Eksprimen Design</i> . Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Tambang. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Purposive Sampling</i> . Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 2 Tambang dengan sampel nya kelas X.10 sebagai kelas eksperimen yang di ajarkan dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran kahoot dan kelas X.12 sebagai kelas kontrol yang di ajarkan menggunakan metode ceramah atau konvensional. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap minat belajar siswa dimana nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,045 dan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = 2,045 > 2,002$ artinya $H_a$ diterima dan $H_o$ ditolak. Besar pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap minat belajar dapat di lihat dari nilai rata-rata angket pada kelas kontrol 66,03 dan eksperimen 70,46 dan berdasarkan analisis korelasi nilai yang di hasilkan sebesar 27 %.

## I. PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah di mata masyarakat dikenal dengan mata pelajaran yang menjenuhkan dan tak sedikit yang kurang berminat pada mata pelajaran ini. Hal ini dikarenakan mata pelajaran sejarah dipandang sebagai mata pada pelajaran yang berfokus pada hafalan materi, pandangan seperti itu menyebabkan rendahnya minat belajar pada peserta didik untuk belajar sejarah. Minat belajar merupakan hal yang penting yang harus dicapai oleh setiap guru dalam perannya yang dapat

menumbuhkan semangat dan perasaan yang senang dalam mengikuti kegiatan belajar. Kurangnya minat belajar pada peserta didik dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kesulitan memahami materi dan kurang termotivasi dalam belajar karena kebiasaan belajar yang kurang baik (Nabillah & Abadi, 2019:659-663). Motivasi dan minat belajar merupakan keseluruhan daya penggerak pada diri peserta didik yang menyebabkan aktivitas belajar dalam memberi arah pada

kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki bisa tercapai. (Sardiman, 2012: 75). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar yang tinggi selama proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran Sejarah yang materinya cenderung monoton dan membosankan maka dibutuhkan media pembelajaran yang bervariasi serta menarik.

Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut, baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor-faktor lain seperti guru, fasilitas, lingkungan serta media yang digunakan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran yang bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Peneliti melakukan observasi di sekolah SMA Negeri 2 Tambang terkait dengan permasalahan yang dihadapi guru maupun peserta didik dalam belajar pembelajaran sejarah. Salah satunya media pembelajaran yang digunakan guru dalam belajar masih menggunakan metode ceramah sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik untuk belajar masih rendah. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian pesan akan mudah ditransfer dari guru kepada peserta didik sebab peranan media pembelajaran tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak maksimal dan tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran. Ketika proses pembelajaran dilaksanakan tanpa menerapkan media pembelajaran yang variatif, penyajian materi akan terasa monoton dan membosankan bagi peserta didik. Selain itu, hanya terdapat beberapa peserta didik yang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan yang lainnya hanya mendengarkan dan mengerjakan tugas hanya sesuai arahan guru, tanpa berinisiatif untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat dapat membuat peserta didik kehilangan minat belajarnya. Menerapkan media pembelajaran inovatif yang berbeda dapat membantu guru memperoleh kompetensi belajar karena guru dapat melibatkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Pada umumnya permainan merupakan hal yang disukai oleh peserta didik sehingga belajar sambil bermain adalah cara yang tepat untuk diterapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan motivasi dan juga minat belajar peserta didik

ialah dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis kahoot.

Kahoot digunakan untuk dapat membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih kreatif dengan cara menawarkan sebuah permainan dan pemenangnya akan mendapatkan reward berupa hadiah sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi peserta didik. Media pembelajaran berbasis kahoot ini membuat peserta didik lebih terlibat karena pembelajaran yang dikemas dalam permainan meningkatkan motivasi dan antusias peserta didik. Kahoot ini pada pembelajaran mempunyai konsep pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi dan menonjolkan belajar dengan permainan yang melibatkan fisik dan perasaan yang diharapkan akan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Kahoot ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta untuk menilai hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, melalui media pembelajaran Kahoot peserta didik akan lebih tertarik karena pembelajaran yang dikemas dengan sebuah permainan akan meningkatkan minat dan semangat peserta didik. Kahoot sebagai sebuah aplikasi ataupun sebagai sistem memungkinkan dapat mendorong siswa untuk lebih interaktif dalam proses belajar (Lubis, 2021: 156). Hal ini dikarenakan dari fitur dan cara penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mendukung proses pembelajaran lebih menyenangkan baik itu dari pihak siswa maupun guru dengan tetap diberikan bimbingan dan arahan teknis dari guru dan selebihnya dalam pembelajaran ini siswa berperan sebagai center yang dikolaborasikan dengan metode diskusi ataupun metode pembelajaran yang sesuai demi mendukung daya kreatif, meningkatkan sisi kognitif, tingkah laku dan emosi siswa namun dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Dalam praktiknya, Kahoot ini merupakan media pembelajaran berbasis game yang nantinya pada proses pembelajaran digunakan dalam meninjau sisi kognitif siswa dan secara tidak langsung melihat sisi keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi baik itu secara langsung maupun tidak langsung disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang ada selama berlangsungnya pembelajaran baik itu secara berkelompok maupun individu. Dapat disimpulkan dari uraian tersebut bahwa Kahoot merupakan salah satu dari bentuk media evaluasi

pembelajaran yang memiliki berbagai macam kelebihan dan fungsi yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah bagi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Tambang.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang saya gunakan kuantitatif, dimana data yang dikumpulkan berupa angka-angka dengan analisis data menggunakan statistik untuk mencari jawaban dari rumusan masalah suatu penelitian. Jenis metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen

**Tabel 1.** Desain Peneleitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Protest
Eksperimen	O <sup>1</sup>	X	O <sup>2</sup>
Kontrol	O <sup>3</sup>	-	O <sup>4</sup>

Keterangan:

O<sup>1</sup> = Kelas eksperimen sebelum di berikan perlakuan

X = Perlakuan menggunakan media evaluasi berbasis kahoot

O<sup>2</sup> = Kelas eksperimen setelah perlakuan penerapan media evaluasi berbasis kahoot

O<sup>3</sup> = Kelas kontrol yang diajarkan dengan media vidio

O<sup>4</sup> = Kelas kontrol yang tidak diajarkan dengan media kahoot

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X di SMAN 2 Tambang yang berlokasi di Jalan Bupati Desa Kualu Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Dalam penelitian ini, populasi yang diambil sebagai obyek penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 2 Tambang. Berdasarkan data dari sekolah SMA N 2 Tambang Siswa kelas X di SMAN 2 Tambang ini terdiri dari 12 kelas dengan jumlah sebanyak 480 siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket. Pengukuran angket menggunakan skala Likert dan Gutman yang sudah dimodifikasi menjadi empat alternatif jawaban. Berikut skor alternatif jawaban yang diberikan oleh responden.

**Tabel 2.** Kriteria Skor Penilaian

No	Kriteria	Skor
1	STS (Sangat Tidak Setuju)	1
2	TS (Tidak Setuju)	2
3	S (Setuju)	3
4	SS (Sangat Setuju)	4

Sumber : Arikunto 2006

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Adapun data kuantitatif ini dianalisis menggunakan analisis statistik. Adapun menganalisis data dengan melakukan beberapa uji, yaitu : Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis (Uji-t).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen yang melibatkan dua kelas yang di beri perlakuan berbeda , masing-masing kelas terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media evaluasi kahoot sedangkan kelas kontrol terdiri dari 31 siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah dan media evaluasi secara tertulis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data angket dan dokumentasi. Penilaian terhadap kegiatan siswa dilaksanakan secara langsung oleh peneliti ketika melakukan kegiatan mengajar di kelas dan untuk teknik pengumpulan data peneliti menggunakan angket untuk mengukur minat belajar siswa. Angket yang digunakan telah dilakukan perhitungan validitas dan reabilitas sebelum layak untuk digunakan. Dari hasil perhitungan validitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 25 dari 30 pernyataan yang diujikan dinyatakan 20 pernyataan valid, dan 10 pernyataan tidak valid. Dari hasil perhitungan reliabilitas pernyataan tersebut atau  $r_{11} = 0,61$  test reliabel dengan kategori tinggi. Maka 20 soal tersebut layak digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Berikut adalah hasil temuan angket minat belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Tabel 3.** Data Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen

No	Nilai Angket	Frekuensi
1	56	1
2	60	3
3	61	1
4	65	3
5	68	3
6	70	2

7	71	2
8	72	1
9	74	1
10	75	5
11	76	1
12	78	1
13	80	4

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa minat belajar kelas eksperimen yaitu yang memperoleh nilai 56 terdapat 1 siswa, nilai 60 terdapat 3 siswa, nilai 61 terdapat 1 siswa, nilai 65 terdapat 3 siswa, nilai 68 terdapat 3 siswa, nilai 70 terdapat 2 siswa, nilai 71 terdapat 2 siswa, nilai 72 terdapat 1 siswa, nilai 74 terdapat 1 siswa, nilai 75 terdapat 5 siswa, nilai 76 terdapat 1 siswa, nilai 78 terdapat 1 siswa, nilai 80 terdapat 4 siswa. Dengan nilai rata-rata 70,46.

**Tabel 4.** Data Angket Hasil Minat Kelas Kontrol

No	Nilai Angket	Frekuensi
1	50	1
2	52	3
3	54	1
4	55	3
5	60	3
6	63	2
7	64	2
8	65	1
9	66	1
10	68	5
11	70	1
12	73	1
13	75	4
14	78	1
15	80	3

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa minat belajar Pos-test kelas kontrol yaitu nilai 50 terdapat 2 siswa, nilai 52 terdapat 1 siswa, nilai 54 terdapat 2 siswa, nilai 55 terdapat 2 siswa, nilai 60 terdapat 4 siswa, nilai 63 terdapat 1 siswa, nilai 64 terdapat 1 siswa, nilai 65 terdapat 1, nilai 66 terdapat 1 siswa, nilai 68 terdapat 1 siswa, nilai 70 terdapat 6 siswa, nilai 73 terdapat 1 siswa, nilai 75 terdapat 4 siswa, nilai 78 terdapat 1 siswa, nilai 80 terdapat 3 siswa. Dengan nilai rata-rata 66,03.

Setelah Data hasil nilai angket siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di temukan, maka dilakukan terlebih dahulu pengujian analisis data dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui kelayakan sebelum perlakuan.

### 1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Data	Shapiro-walk	Ket
Ekperimen	Angket	0,122	Berdistribusi Normal
Kontrol	Angket	0,095	Berdistribusi Normal

Sumber: Data hasil Penelitian 2024

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan SPSS for windows. Untuk hasil perhitungan uji homognitas dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas

No	Data Angket	Nilai Homogen	Kesimpulan
1	Nilai angket kelas eksperimen	0,097	Homogen
2	Nilai angket kelas kontrol		

Berdasarkan hasil uji Homogenitas data pada tabel 6 diatas, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenit data menunjukkan angka yang signifikan yaitu 0,097. Hal ini menunjukkan bahwa  $0,097 > 0,05$  sehingga dapat dikatakan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi Homegen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan.

### 3. Uji Hipotesis (Uji-t)

**Tabel 7.** Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Group Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Tot	Ekspr	28	70,46	6,952	1,314
	Ktrl	31	66,03	9,311	1,672

Dengan selisih nilai rata-rata 4,43. Selanjutnya dilihat pada uji hipotesis independen samples test yang dilakukan menggunakan bantuan SPSS 25 for windows memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,045 dan  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,054 > 2,002$ . Dengan ketentuan hipotesis uji independent samples t test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka terdapat perbedaan yang

signifikan pada penerapan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap minat belajar sejarah kelas X di SMA Negeri 2 Tambang. Dan berdasarkan analisis korelasi product moment atau uji person product melalui SPSS 25. Nilai yang dihasilkan sebesar 0,270 . Menunjukkan nilai r sebesar 0,270 dengan perhitungan sebagai berikut :  $Kp = r^2 \times 100 \% = 0,0270 \times 100 = 27\%$ . Hasil uji korlasi dapat dilihat di bawah ini :

**Tabel 8.** Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Angket eksp	Angket ktrl
Angket kelas eksp	Pearson Correlation	1	0,270
	Sig. (2-tailed)		0,164
	N	28	28
Angket kelas ktrl	Pearson Correlation	0,270	1
	Sig. (2-tailed)	0,164	
	N	28	31

## B. Pembahasan

### 1. Penerapan Media Evaluasi kahoot pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 2 Tambang

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian quasi eksperimen, yang melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda yaitu kelas X.10 dengan jumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen diajarkan menggunakan media Kahoot dan kelas X.12 dengan jumlah siswa yaitu 31 siswa sebagai kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap minat belajar sejarah siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ketika peneliti masuk kedalam kelas untuk memberikan perlakuan dengan mengajar menggunakan model pembelajaran diskusi dan sebagai kegiatan evaluasi siswa peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot. Saat kegiatan evaluasi menggunakan kahoot siswa merasa bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelas tersebut. Peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu pada lembar angket dengan jumlah 30 butir pernyataan untuk mengukur minat siswa pada materi "kehidupan bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa islam". Setelah

dilakukan uji validitas maka angkat yang valid 20 pernyataan .

Setelah angket sudah valid maka selanjutnya siswa diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda pada materi "kehidupan bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa islam". Di kelas kontrol materi "kehidupan bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa islam" diajarkan tanpa menggunakan media Kahoot akan tetapi menggunakan metode ceramah. Sedangkan di kelas eksperimen materi "kehidupan bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa islam" diajarkan dengan menggunakan media Kahoot.

Saat peneliti menjelaskan materi pelajaran pada kelas eksperimen peneliti mengajarkan materi pembelajaran dengan menggunakan media video dan untuk kegiatan evaluasi siswa menggunakan media Kahoot. Ketika peneliti menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media video dan media evaluasi kahoot. Siswa memberikan perhatian penuh pada materi yang disampaikan sehingga membuat siswa tertarik melihat media dan mendengar penjelasan peneliti. Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol guru menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa kurang memahami isi materi yang disampaikan. Sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran terkait materi "kehidupan bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa islam."

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, siswa diberikan lembar angket untuk mengukur minat belajar pada siswa pada akhir pertemuan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Setelah dilakukan pada kedua kelas, maka diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol dimana nilai rata-rata kelas eksperimen adalah sebesar 70,46 dalam kategori baik sedangkan pada kelas kontrol adalah sebesar 66,03 dalam kategori cukup dengan selisih nilai 4,43.

## 2. Pengaruh Media Evaluasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X di SMA N 2 Tambang

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah yang hanya berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dimana pada metode ceramah guru hanya sekedar mentransfer ilmu dan kurang memperhatikan keaktifan dan minat siswa dalam belajar. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah maka dari itu peneliti melakukan penelitian terkait minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media evaluasi pembelajaran kahoot dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Tambang.

Penelitian ini melibatkan 2 kelas sebagai sampel penelitian, kelas X.10 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.12 sebagai kelas Kontrol. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model diskusi dan kegiatan evaluasi menggunakan media kahoot. Hal ini Untuk melihat pengaruh media evaluasi kahoot terhadap minat belajar siswa yang diperoleh dengan cara membagikan angket yang terdiri dari 20 pernyataan (setelah diuji validasi) kepada masing-masing responden yaitu sebanyak 28 siswa kelas eksperimen dan 31 siswa pada kelas kontrol. Dalam penelitian ini sebelum angket diberikan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas angket peneliti memperoleh 20 pernyataan angket yang valid dari 30 pernyataan yang diujikan. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas X.12 sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode ceramah dan kelas X.10 sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media kahoot lalu kedua

kelas tersebut diberikan lembar angket yang sudah di validasi. Dari kedua kelas sampel tersebut menunjukkan hasil yang berbeda. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 70,46 dan kelas kontrol sebesar 66,03. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media evaluasi kahoot lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media evaluasi Kahoot terhadap minat belajar siswa perlu dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Dari hasil uji t yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 57$  maka nilai  $t_{tabel, 2,002}$ . Kemudian dengan membandingkan thitung dengan  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,054 > 2,002$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar siswa kelas X SMA N 2 Tambang.

## 3. Seberapa Besar pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Sejarah Bagi Siswa Kelas X di SMA N 2 Tambang.

Besarnya pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap minat belajar siswa kelas X di SMAN 2 Tambang bisa dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan yaitu sebesar 70,46 dan kelas kontrol sebesar 66,03. Pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran kahoot nilai rata rata mengalami peningkatan di bandingkan kelas kontrol sebesar 4,43. Sedangkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah memiliki nilai rata-rata yang tidak begitu besar yaitu sebesar 66,03. Berdasarkan besar nilai signifikannya, media evaluasi kahoot berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 27%.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Penerapan media evaluasi kahoot dalam proses pembelajaran kelas X telah

meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hasil rata-rata siswa kelas eksperimen adalah sebesar 59,89 sedangkan untuk kelas kontrol adalah sebesar 58,71. Dengan selisih nilai rata-rata 1,18. Sedangkan pada kelas kontrol peneliti menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah siswa kurang memahami isi materi yang disampaikan. Siswa kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran terkait materi "kehidupan bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa Islam" nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol dimana nilai rata-rata kelas eksperimen adalah sebesar 70,46 dalam kategori baik sedangkan pada kelas kontrol adalah sebesar 66,03 dalam kategori cukup.

Pengaruh penggunaan media evaluasi Kahoot terhadap minat belajar siswa perlu dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Dari hasil uji t yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 57$  maka nilai  $t_{tabel}$  2,002. Kemudian dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,054 > 2,002$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran sejarah terhadap minat siswa kelas X SMA N 2 Tambang.

Besarnya pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran kahoot terhadap minat belajar siswa kelas X di SMAN 2 Tambang bisa dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan yaitu sebesar 70,46 dan kelas kontrol sebesar 66,03. Pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran kahoot nilai rata-rata mengalami peningkatan di bandingkan kelas kontrol sebesar 4,43. Sedangkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah memiliki nilai rata-rata yang tidak begitu besar yaitu sebesar 66,03. Berdasarkan besar nilai signifikannya, media evaluasi kahoot berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 27%.

## B. Saran

Aktivitas guru dalam mengajar hendaknya selalu melakukan inovasi dalam menggunakan model atau metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Bagi siswa diharapkan dapat mengembangkan sikap aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dalam belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, Nanda Dwi (2023). *Pengaruh Gamification Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA 1 Singapura*
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di SMPN 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Ips*, 2(1), 11-18.
- Babadu, J. ., & Zain. (2001). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.ss
- Hugiono, & Poerwantana. (2000). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Lubis, M.A., Dkk. (2021). Gamifikasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Kahoot Pada Mata Kuliah Ppkn Mi/Sd. *Dirasatullbtidaiyah*, 1(2), 156.
- Nurfadhillah, S., Aulia. D., Dkk. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Ii. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 247-248.
- Olivia, F. (2011). *Teknik Ujian Efektif*. Pt. Alex Media Komputindo.Jakarta.
- P, Andi.A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idarah*, 3(2), 207-208.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128-135.

- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cpta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan) (Edisi ke-3)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran (Teori dan Praktik di tingkat Pendidikan Dasar)*. Jakarta: PT Grafindo Persada.