

Pengaruh Media *Game* Interaktif *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

The Effect of Kahoot Interactive Game Media on Learning Interest of Class VB SDN 96 Mannanti Students, Tellulimpoe District, Sinjai Regency.

A.Khusnul Khatimah¹, Hamzah Pagarra², Khaerunnisa³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
andiikhusnul3011@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menelaah rendahnya minat belajar siswa kelas V SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui gambaran penerapan media *game* interaktif *kahoot* di kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. (2) Untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa di kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. (3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *game* interaktif *kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. Desain dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Controll Group Design*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *game* interaktif *kahoot* sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data dikumpulkan dari pembagian *pre non test*, *treatment*, dan *post non test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pelaksanaan proses pembelajaran dengan media *game* interaktif *kahoot* terhadap minat belajar siswa berada pada kategori efektif, minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran dengan media *game* interaktif *kahoot* mengalami peningkatan, setelah dilakukan uji hipotesis dan analisis maka diperoleh hasil, terdapat pengaruh yang signifikan media *game* interaktif *kahoot* terhadap minat belajar siswa. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Media *game* interaktif *kahoot* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

Kata kunci : *Game Interaktif Kahoot, Minat Belajar.*

Abstract

This study examines the low learning interest of fifth grade students at SDN 96 Mannanti, Tellulimpoe District, Sinjai Regency. The objectives of this study are (1) to describe the application of the Kahoot interactive game media in class VB SDN 96 Mannanti, Tellulimpoe District, Sinjai Regency. (2) To find out the description of students' interest in learning in class VB SDN 96 Mannanti, Tellulimpoe District, Sinjai Regency. (3) To find out whether there is an effect of using Kahoot interactive game media on the learning interest of class VB students at SDN 96 Mannanti, Tellulimpoe District, Sinjai Regency. The design in this study is the Nonequivalent Controll Group Design. The independent variable in this study is the interactive game media Kahoot while the dependent variable is student interest in learning. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Data were collected from the distribution of pre non test, treatment, and post non test. The results of this study indicate that: the implementation of the learning process with the Kahoot interactive game media on students' interest in learning is in the effective category, student learning interest before and after learning with the Kahoot interactive game media has increased, after testing the hypothesis and analysis, the results obtained, there are the significant effect of kahoot interactive game media on students' interest in learning. The conclusion in this study is that the interactive game media Kahoot has an effect on the learning interest of class VB students at SDN 96 Mannanti, Tellulimpoe District, Sinjai Regency.

Keywords: *Kahoot Interactive Game, Learning Interest.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi di dalam proses kehidupan. Masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia ini sangat luas dan abstrak. Terdapat beberapa masalah di dunia pendidikan Indonesia salah satunya yaitu rendahnya mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu

pendidikan di Indonesia dapat dilakukan dengan cara meningkatkan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan penyelenggaraan pendidikan di suatu instansi pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama,

pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi. Menurut Usman (2008) (Rizawati, Sulaiman, & Syafrina, 2017)

Menciptakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang menarik merupakan tuntutan bagi seorang guru. Hal tersebut sesuai dengan rumusan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal (1) ayat (1) menyatakan bahwa :

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru senantiasa dituntut untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang berdampak positif bagi siswa. Suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan teknologi, karena dengan adanya inovasi baru tersebut kualitas pendidikan dapat meningkat.

Salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya. Dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Adapun model-model multimedia pembelajaran diantaranya model tutorial, model Drill and Practice, model simulasi, model *game*, dan model hybrid.

Fenomena saat ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berpikir kritis. Kemajuan teknologi yang meningkat sangat pesat dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, yakni sarana yang menjembatani hubungan antara siswa dan sumber belajar, baik berupa guru maupun sumber belajar lainnya. *Game Based Learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan januari tahun 2021 yang dilakukan oleh peneliti dengan responden guru di SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. Selama masa pandemi Covid-19 pemerintah menerapkan kebijakan bahwa kegiatan belajar mengajar dilakukan

secara *blended learning*. Dimana kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di luar lingkungan sekolah. Guru harus mengunjungi rumah siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan, kenyataan yang terjadi ketika pembelajaran sedang berlangsung yaitu, a) Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, bahkan ada beberapa siswa yang merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. b) Perhatian siswa sulit terfokus pada saat pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan karena kegiatan belajar dilaksanakan di luar lingkungan sekolah, sehingga siswa lebih mudah terpengaruh oleh aktivitas orang-orang di sekitarnya. c) Rendahnya minat belajar siswa karena lebih memilih bermain *game* pada gadget ataupun laptop yang seharusnya digunakan untuk kegiatan belajar.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Setiawati, dkk (2019) dengan judul "Pengaruh *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar." Peneliti menghasilkan kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *game* interaktif *kahoot* mengalami peningkatan yang pesat. Hal tersebut dilihat dari data hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan (*treatment*). Penelitian tersebut sama-sama menggunakan media *game* interaktif *kahoot*, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu meneliti hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Dwi Hartati (2019) dengan judul "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis Hypermedia". Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa dengan menggunakan media *game* interaktif *kahoot*, dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan *kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Dilihat dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *game* interaktif *kahoot* dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan seperti minat belajar rendah. Penerapan media pembelajaran *game* interaktif *kahoot* menunjukkan hasil yang positif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh Media *Game* Interaktif *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah, berarti perantara atau pengantar. Briggs (2009) menyatakan “media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional” (Sumantri, 2016, h. 303). Sejalan dengan pandangan Briggs pendapat yang disampaikan oleh *Association of Education and Communication Technology* menyatakan bahwa “media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka itu disebut media pembelajaran” (Sundayana, 2015, h. 4).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk yang memuat informasi atau pengetahuan dan dirancang secara khusus untuk memperjelas penyampaian informasi atau pesan kepada siswa sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses belajar siswa. Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran yang memiliki fungsi dan peran sangat vital bagi keberlangsungan pembelajaran. Sebagai komponen sistem pembelajaran, media berfungsi sebagai komponen yang memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa.

Menurut Degeng mengemukakan media pembelajaran berfungsi: (1) menghindari terjadinya verbalisme, (2) membangkitkan minat/motivasi, (3) menarik perhatian siswa, (4) mengatasi keterbatasan: ruang, waktu, dan ukuran, (5) mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar, dan (6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar,” (Mudlofir & Rusydiyah, 2019, h. 128).

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai komponen yang dapat menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi dan rangsangan untuk belajar, mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, menyajikan pengalaman yang konkret

maupun abstrak, siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan kemampuan ekspresi guru maupun siswa.

2.2 *Game* Interaktif

a. Pengertian *Game* Interaktif

Dari kata bahasa Inggris *game* ialah permainan ataupun pertandingan. (Novaliendry, 2013). Permainan terdiri dari kumpulan aturan yang membangun kompetisi lebih dari dua orang atau kelompok dengan strategi yang diciptakan untuk memperoleh kemenangan sendiri serta memperkecil kemenangan lawan.

Game Interaktif merupakan kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (penciptaan, produksi, distribusi permainan/*game* komputer dan video) yang merupakan hiburan, ketangkasan dan pendidikan interaktif (Noviyanto, 2008). Kelompok *game* interaktif tidak hanya hiburan tetapi juga sebagai alat pembelajaran atau pendidikan.

b. Ciri-ciri *game* interaktif

Menurut Noviyanto *Game* interaktif diartikan dengan permainan yang memiliki ciri berikut:

- 1) Berbasis elektronik baik dalam bentuk perangkat lunak pada komputer (online maupun *stand alone*), konsol (*Playstation*, *XBOX*, *Nintendo* dll), ponsel atau telpon genggam dan *arcade*.
- 2) Bersifat menyenangkan (*fun*) serta memiliki unsur perlombaan (*competition*).
- 3) Memberikan feedback/interaksi kepada pemain, baik antar pemain tau pemain dengan alat (*device*).
- 4) Memiliki tujuan atau dapat membawa satu atau lebih konten atau muatan.
- 5) Pesan yang disampaikan bervariasi misalnya unsur edukasi, *entertainment*, promosi produk (*advertisement*) sampai kepada pesan yang destruktif.

2.3 *Kahoot*

a. Pengertian *Kahoot*

Menurut Wedyawati, (2018). *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Sedangkan menurut (Irwan, Tuthfi, & Waldi, 2019) *Kahoot* merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi

untuk menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre- test, post-tes, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

b. Cara Mengakses Kahoot

Berikut langkah-langkah dalam menggunakan media *game* interaktif *kahoot* untuk pembelajaran di kelas (Rofiyarti & Sari, 2017) :

- 1) Guru membuka webside <https://getkahoot.com> serta membuat akun.
- 2) Guru membuat pertanyaan sesuai materi yang akan diajarkan.
- 3) Tampilan laman daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol play. Maka akan muncul PIN yang akan digunakan sebagai pasword oleh siswa.
- 4) Siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan memasukkan pasword untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan.
- 5) Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal. Pilihan jawaban pada perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditampilkan.
- 6) Siswa memilih jawaban yang sesuai dengan perangkat yang tersedia dengan batas waktu yang ditentukan.
- 7) Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- 8) Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai sementara setiap siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- 9) Ulangi langkah tersebut hingga soal terakhir. Pada akhir kuis ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan kecepatan dalam menjawab.

2.4 Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Individu memiliki kecenderungan mendasar untuk berhubungan dengan sesuatu yang ada di lingkungan. Minat muncul ketika seseorang tertarik pada sesuatu yang sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari bermakna bagi dirinya. Secara Bahasa, minat adalah

perasaan bahwa aktivitas, pelajaran, objek berharga atau bermakna bagi individu. Menurut istilah, peneliti menyajikan beberapa pendapat ahli psikologi tentang pengertian minat diatas.

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Susanto A. , 2013). The Liang Gie (Syahputra, 2020) mengungkapkan bahwa minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya.

Secara Umum minat ialah suatu kecendrungan yang menyebabkan seseorang berusaha mencari atau mencoba kegiatan di bidang tertentu. Kemudian minat ditafsirkan dengan sikap positif anak pada aspek lingkungan. Ada pula yang menafsirkan minat yaitu kecendrungan permanen untuk memperhatikan serta menikmati kegiatan disertai rasa menguasai individu dengan mendalam untuk tekun melakukan aktivitas.

Seorang siswa yang memiliki minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi cenderung tekun, semangat dalam belajar, ulet, pantang menyerah serta senang menghadapi rintangan. Mereka memandang hambatan belajar sebagai tantangan. Siswa dengan tingkat minat belajar rendah, umumnya malas belajar, cenderung menghindari dari tugas serta pekerjaan yang tidak disenangi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar ialah dorongan batin yang timbul dari siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar muncul saat siswa mempunyai kemauan meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar. Minat belajar juga bisa dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa.

b. Indikator minat belajar

Pada umumnya minat seseorang terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisis kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang

mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu.

Safari (Ernawati, 2013) mengungkapkan minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

1) Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap satu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk kecenderungan merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data hasil penelitian akan dianalisis secara kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis data yang telah disiapkan.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Non equivalent control Group Design* yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi *treatment* dengan media *game* interaktif *kahoot* sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok tidak diberi *treatment* dengan media *game* interaktif *kahoot*. Dengan demikian hasil perlakuan atau *treatment* dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control grup Design

Grup	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan angket atau kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sugiyono menyatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati" (Sugiyono, 2011). Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi tentang pengaruh penggunaan media *game* interaktif *kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

3.4 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif yaitu suatu teknik untuk mengungkapkan dan memaparkan pendapat dari responden berdasarkan jawaban dari instrumen penelitian yang telah diajukan oleh peneliti.

Sedangkan Analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hepotesis penelitian dimana hasil inferensi (kesimpulan) yang diperoleh dari suatu sampel dapat digeneralisasikan pada populasi sehingga proses perhitungan analisisnya dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20.0*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh media *game* interaktif *kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai akan dipaparkan pada bagian ini. Hasil penelitian yang diperoleh akan diolah menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian sedangkan statistik inferensial dengan t-Test untuk pengujian hipotesis.

Data Pre non test angket minat belajar kelas eksperimen

Hasil *Pre non test* minat belajar siswa kelas V B sebagai kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang. Setelah data *Pre non test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20* untuk mengetahui data deksripsi skor nilai *Pre non test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *Pre non test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Deskripsi Data Pre Non Test Kelas Eksperimen

N	Statistics	
	Valid	Missing
	15	0
Mean	57.40	
Median	58.00	
Mode	59	
Std. Deviation	4.611	
Variance	21.257	
Range	17	
Minimum	48	
Maximum	65	
Sum	861	

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *Pre non test* kelas eksperimen sebesar 57,40 dengan penyebaran data (*standar deviasi*) sebesar 4,611. Hal ini berarti nilai *standar deviasi* lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 48 sampai dengan skor tertinggi 65 dengan rentang skor 17.

Skor *pre non test* minat belajar siswa tersebut dikelompokkan kedalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase kategori minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Persentase Pre Non Test Kelas Eksperimen

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
0 – 20	Sangat kurang	0	0 %
21-40	Kurang	0	0 %
41-60	Cukup	12	80,00 %
61-80	Baik	3	20,00 %
81-100	Sangat Baik	0	0 %

Sumber : Olah data angket *Pre non test*

Berdasarkan tabel 3 Dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik yaitu 3 orang dengan persentase 20,00%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup yaitu 12 orang dengan persentase 80,00%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non test* minat belajara siswa kelas VB berada pada kategori cukup, hal ini

dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dari minat belajar siswa secara keseluruhan 57,40.

Data Pre Non Test angket minat belajar kelas Kontrol

Hasil *Pre non test* minat belajar siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang. Setelah data *Pre non test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20 untuk mengetahui data deksripsi skor nilai *Pre non test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *Pre non test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Deskripsi Data Pre Non Test Kelas Kontrol

N	Statistics	
	Valid	Missing
	15	0
Mean	58.67	
Median	58.00	
Mode	57	
Std. Deviation	2.717	
Variance	7.381	
Range	9	
Minimum	55	
Maximum	64	
Sum	880	

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *Pre non test* kelas kontrol sebesar 58,67 dengan penyebaran data (*standar deviasi*) sebesar 2,717. Hal ini berarti nilai *standar deviasi* lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 55 sampai dengan skor tertinggi 64 dengan rentang skor 9.

Skor *pre non test* minat belajar siswa tersebut dikelompokkan kedalam 5 kategori, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5 Distribusi Persentase Pre non test Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
0 - 20	Sangat kurang	0	0 %
21-40	Kurang	0	0 %
41-60	Cukup	9	60,00 %
61-80	Baik	6	40,00 %
81-100	Sangat Baik	0	0 %

Berdasarkan tabel 5 Dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori

baik yaitu 6 orang dengan persentase 60,00%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup yaitu 9 orang dengan persentase 40,00%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non test* minat belajara siswa kelas VA berada pada kategori cukup, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) dari minat belajar siswa secara keseluruhan 58,67.

Data Post Non Test Angket minat belajar kelas Eksperimen

Hasil *post non test* minat belajar siswa kelas V B sebagai kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang. Setelah data *post non test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20 untuk mengetahui data deksripsi skor nilai *Pre non test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *Pre non test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Deskripsi Data Post Non Test Kelas Eksperimen

Statistics		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		82.47
Median		82.00
Mode		82
Std. Deviation		2.100
Variance		4.410
Range		7
Minimum		80
Maximum		87
Sum		1237

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *post non test* kelas eksperimen sebesar 82,47 dengan penyebaran data (*standar deviasi*) sebesar 2,100. Hal ini berarti nilai *standar deviasi* lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 80 sampai dengan skor tertinggi 87 dengan rentang skor 7.

Skor *post non test* minat belajar siswa tersebut dikelompokkan kedalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase kategori minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 7 Distribusi Persentase Post non test Kelas Eksperimen

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
0 - 20	Sangat kurang	0	0 %
21-40	Kurang	0	0 %
41-60	Cukup	0	0 %
61-80	Baik	4	26,66 %
81-100	Sangat Baik	11	73,33 %

Sumber : Olah data angket *Post non test*

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik yaitu 4 orang dengan persentase 26,66%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik yaitu 11 orang dengan persentase 73,33%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non test* minat belajar siswa kelas VB berada pada kategori sangat baik, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) dari minat belajar siswa secara keseluruhan 82,87.

Data Post non test angket minat belajar kelas kontrol

Hasil *post non test* minat belajar siswa kelas V A sebagai kelas kontrol dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang. Setelah data *post non test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20 untuk mengetahui data deksripsi skor nilai *Pre non test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *Pre non test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Tabel Deskripsi Data Posttest Kelas Kontrol

Statistics		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		75.20
Median		75.00
Mode		75
Std. Deviation		2.111
Variance		4.457
Range		9
Minimum		70
Maximum		79
Sum		1128

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *post non test* kelas kontrol sebesar 75,20 dengan penyebaran data (*standar deviasi*) sebesar 2,111. Hal ini berarti nilai *standar deviasi* lebih kecil dari nilai

rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 70 sampai dengan skor tertinggi 79 dengan rentang skor 9.

Skor *post non test* minat belajar siswa tersebut dikelompokkan kedalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase kategori minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 9 Distribusi Persentase Post non test Kelas Kontrol

Rentang			
Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
0- 20	Sangat kurang	0	0 %
21-40	Kurang	0	0 %
41-60	Cukup	0	0 %
61-80	Baik	15	100%
81-100	Sangat Baik	0	0 %

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik yaitu 15 orang dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *post non test* minat belajar siswa kelas VA berada pada kategori baik, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dari minat belajar siswa secara keseluruhan 75,20.

UJI NORMALITAS

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data *pre non test* dan data *post non test* berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Versioan 25. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh > 0,05. Sebaliknya, data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh < 0,05. Berikut hasil uji normalitas data *pre non test* dan *post non test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 10 Uji Normalitas Pre Non Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pre non test</i> Kelas Eksperimen	.931	15	.281
<i>Pre non test</i> Kelas Kontrol	.937	15	.348

Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa data *pre non test* pada kelas eksperimen memperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,281 sedangkan kelas kontrol memperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,348. Hal tersebut menunjukkan bahwa data *pre non test* minat belajar kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari alpha 5% (0,281 dan 0,348 > 0,05).

Tabel 11 Uji Normalitas Post Non Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.
<i>Post non test</i> Kelas Eksperimen	.906	15	.118
<i>Post non test</i> Kelas Kontrol	.851	15	.120

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20.

Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa data *post non test* pada kelas eksperimen memperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,118 sedangkan kelas kontrol memperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,120. Hal tersebut menunjukkan bahwa data *post non test* minat belajar kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari alpha 5% (0,118 dan 0,120 > 0,05). Dengan hasil perhitungan yang menunjukkan kenormalan distribusi, maka data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

UJI HOMOGENITAS

Setelah data kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya mencari nilai homogenitas varians *pre non test* dan *post non test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Kriteria pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

Hasil perhitungan uji homogenitas varian data (*Levene Statistic*) dengan program SPSS 20 sebagai berikut:

Tabel 12 Uji Homogenitas Pre Non Test dan Post Non Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre nontest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,259	0,259 > 0,05 = Homogen
<i>Post nontest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,580	0,580 > 0,05 = Homogen

Berdasarkan tabel 12 di atas bahwa perhitungan uji homogenitas dengan SPSS 20, diketahui bahwa data pre nontest yaitu *Levene Statistic* adalah 1,327 dengan nilai probabilitas 0,259. Oleh karena itu probabilitas > 0,05, maka H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre non test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Sedangkan data *post non test* yaitu *Levene statistic* adalah 0,313 dengan nilai probabilitas 0,580. Oleh karena itu probabilitas > 0,05, maka H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *post non test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

UJI HIPOTESIS

Independent Sample T-Test Pre non test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment*. Adapun hasil *Independent Sample t-test* nilai *pre non test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 13 Hasil Uji Independent Sample T-Test Pre non test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pre non test kelas eksperimen dan kelas kontrol	- .917	28	.367	0,367 > 0,05 = tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan tabel 13 diperoleh bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment*. Jika nilai t_{hitung} sebesar -0,917 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} 1,701 dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 28$, maka t_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari t_{tabel} (-0,917 < 1,701). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, hal ini berarti bahwa data *pre non test* yang diperoleh tidak ada perbedaan secara signifikan.

Independent Sample T-Test Post non test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji *post non test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan bantuan program SPSS 20. Dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *treatment* sebagai berikut:

Tabel 14 Hasil Uji Independent Sample T-Test Post non test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Post non test kelas eksperimen dan kelas kontrol	9.451	28	.000	0,000 < 0,05 = ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan tabel 14 diperoleh bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang artinya ada perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *treatment*. Jika nilai t_{hitung} sebesar 9,451 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} 1,701 dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 28$, maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari t_{tabel} (9,451 > 1,701). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, hal ini berarti bahwa data *post non test* yang diperoleh menunjukkan ada perbedaan secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis H_0 ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penrapan media game interaktif *kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti kecamatan Tellulimpoe Kabupaten sinjai dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara penrapan media *game* interaktif *kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian quasi eksperimental ini, peneliti melakukan penelitian pada kelas V SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai, kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa siswa 15 orang yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan dan kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 15 orang yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non-Equivalent Control Group Design yang melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana diberikan tes awal berupa Pre non test dan pada akhir pembelajaran diberikan post non test.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah (1) lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran penggunaan media game interaktif *kahoot*. (2) lembar angket merupakan instrumen untuk memperoleh data tentang minat belajar siswa. (3) dokumentasi

digunakan untuk mengumpulkan data seperti nilai Pre non test dan Post non test, dan dokumentasi kegiatan.

1. Gambaran Penerapan Media Game Interaktif Kahoot di kelas V SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai

Pada awal pertemuan siswa diberikan pre non test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, pertemuan kedua dan ketiga pemberian treatment dimana guru menggunakan media game interaktif kahoot dalam kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen. Pertemuan keempat pemberian post non test untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diberikan treatment.

Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran game interaktif kahoot terhadap minat belajar siswa diamati dengan lembar angket minat belajar.

2. Gambaran Minat Belajar Siswa di kelas V SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai

Gambaran minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media game interaktif kahoot diperoleh melalui hasil angket yang disebar atau dibagikan secara langsung ke seluruh siswa kelas V SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai yang berjumlah 30 siswa. Minat belajar pada kedua kelas sebelum diberikan treatment bisa dikategorikan kurang berminat. Hal ini terindikasi oleh perolehan hasil pre non test siswa pada kedua kelas. Sedangkan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen kategori minat belajar siswa meningkat. Hal tersebut dapat terlihat pada data hasil post non test berupa anget yang telah diisi oleh siswa.

Data skor minat belajar siswa yang diperoleh dari hasil pre non test dan post non test berupa angket minat belajar siswa kemudian diolah dan dianalisis dengan bantuan IBM SPSS Statistics Version 20. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada data pre non test dapat diketahui bahwa kelas eksperimen berada pada kategori cukup dengan rata-rata (mean) 57,40 dan kelas kontrol berada pada kategori cukup dengan rata-rata (mean) 58,67. Selanjutnya analisis deskriptif yang dilakukan yang dilakukan pada data post non test minat belajar siswa diketahui bahwa kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dengan dengan rata-rata (mean) sebesar 82,47 dan kelas kontrol berada pada kategori baik dengan rata-rata (mean) sebesar 75,20.

Dari hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata (mean) post non test antara kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media game interaktif kahoot dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

3. Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai

Peneliti telah melaksanakan serangkaian kegiatan yang diperlukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media game interaktif kahoot dan seberapa besar pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dimulai dari mempersiapkan perangkat dan media yang akan digunakan, kemudian dilaksanakan proses pembelajaran dengan media game interaktif kahoot sehingga didapatkan data minat belajar siswa. Kemudian data yang didapatkan tersebut, dianalisis menggunakan SPSS 20.

Secara deskriptif, minat belajar siswa kelas V mengalami peningkatan. Selanjutnya dilakukan analisis yang kedua yaitu analisis statistik inferensial untuk melihat nilai probabilitas dari pre non test dan post non test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dikumpulkan. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas. Uji normalitas pre non test dan post non test minat belajar siswa kelas V menggunakan uji Kolmogorov-Smirnova menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas pre non test dan post non test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, dalam hal ini independent sample t-Test.

Data yang dihasilkan dari pre non test dan post non test kelas eksperimen adalah nilai terendah yang diperoleh saat pre non test adalah 48, sedangkan post non test 80, kemudian nilai tertinggi pre non test 65 dan post non test 87. sedangkan, data yang dihasilkan dari pre non test dan post non test kelas kontrol adalah nilai terendah yang diperoleh saat pre non test adalah 55, sedangkan post non test 70, kemudian nilai tertinggi pre non test 64 dan post non test 79. Adapun rata-rata (mean) kelas eksperimen adalah pre non test 57,40 dan post non test 82,47, sedangkan rata-rata (mean) kelas kontrol adalah pre non test 58,67 dan post non test 75,20. Jika dilihat dari standar deviasi kelas eksperimen adalah pre non test 4.611 dan post non test 2.100, sedangkan standar deviasi kelas kontrol adalah pre non test 2.717 dan post non test 2.111. Hasil post non test tersebut

menunjukkan bahwa rata-rata post non test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata post non test kelas kontrol.

Hal tersebut juga ditunjukkan oleh independent sample t-Test skor pre non test dan post non test minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian independent sample t-Test skor pre non test dan post non test ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dalam proses pembelajaran antara sebelum dan sesudah pemberian treatment. Hasil uji t-Test pre non test menunjukkan bahwa t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel ($-0,917 < 1,701$) maka hipotesis nol (H_0) ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media game interaktif kahoot terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai dan hasil uji t-Test post non test menunjukkan bahwa t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($9,451 > 1,703$) maka hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media game interaktif kahoot terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

Berdasarkan data analisis yang telah didapatkan, maka penggunaan media game interaktif kahoot dinilai lebih menguntungkan. Tidak hanya dilihat dari hasil belajar, namun dari peningkatan suasana kelas yang lebih hidup dan aktif menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Pembaharuan yang dilakukan dengan penerapan media game interaktif kahoot berpengaruh positif pada sisi kualitas dan kuantitas. Respon siswa yang baik pada saat proses pembelajaran juga menjadi tolak ukur keberhasilan penggunaan aplikasi game interaktif kahoot.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan media game interaktif kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh media game interaktif kahoot terhadap minat belajar siswa kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan media game interaktif kahoot di kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama dua kali

pertemuan dan diobservasi menggunakan lembar observasi guru, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media game interaktif kahoot pada kelas eksperimen (kelas VB) berlangsung secara efektif, hal tersebut dilihat dari kategori lembar observasi untuk setiap pertemuan meningkat.

2. Analisis deskriptif kelas VB sebagai kelas eksperimen pada nilai rata-rata pre non test yaitu sebesar 57,40 dan nilai rata-rata post non test kelas VB sebesar 82,47. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan (*treatment*) lebih tinggi dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata pre non test dan post non test siswa kelas VA sebagai kelas kontrol sehingga dapat dinyatakan bahwa media game interaktif kahoot mampu meningkatkan minat belajar siswa.

3. Setelah dilakukan uji hipotesis dan dianalisis maka diperoleh hasil, terdapat pengaruh positif yang signifikan penerapan media game interaktif kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati. 2013. *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Minat belajar dan Gaya Kognitif terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Inpres Antang III Kota Makassar*. Tesis, Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Makassar.
- Irwan. 2019. Implementasi Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*. Vol.2, No. 1.
- Irwan, I., Tuthfi, Z. F., & Waldi, A. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*.
- Novaliendry, D. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan* 6.
- Noviyanto, F. 2008. Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia Dan Game Interaktif. *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan* 2.
- Nurgiyantoro, B. 2016. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Putri, A. R., & Muhammad, A. M. 2019. Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis

- Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Digital Edumedia Komputindo*.
- Ramenda, R. C. 2019. *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rizawati, Sulaiman, & Syafrina, A. 2017. Hubungan Antara Interaksi Edukatif Guru dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 18 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 113-120.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. 2017. TIK untuk AUD: Penggunaan Platfrom “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika, untuk Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pencinta Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susanto, S. A., & Chotibuddin, M. 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Hura Pubishing.
- Wedyawati, N. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450*. <https://jurnal.stkipsintang.ac.id/indek.php/voxedukasi>
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Cemerlang.