



PENGARUH MEDIA *KAHOOT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMKS DARUL IHSAN ACEH BESAR

Mukhlis¹⁾, Yusran²⁾, Basrul³⁾

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

UIN Ar-Raniry Banda Aceh^{1,2&3}

Email: mukhlisin241995@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi secara global membuat pengaruh positif bagi dunia pendidikan. Media *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran online berbasis game. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dimana penelitian ini akan menghitung perbandingan dari data pretest dan posttest. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan hasil belajar setelah menggunakan media *Kahoot*, hal ini di lihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Di mana nilai rata-rata nilai dari pretest adalah 65.8 sedangkan untuk nilai hasil posttest adalah 90.08. Sedangkan dari hasil pengujian hipotesis dari tabel *test statistics* pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.396$. Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H_0 diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai r tabel. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di Smks Darul Ihsan Aceh Besar.

Kata Kunci: Kahoot, test statistics, pretest dan posttest.

ABSTRACT

The development of technology globally has a positive influence on the world of education. Media Kahoot is a game-based online learning application. The purpose of this study was to see the effect of using Kahoot media on student interest in learning at SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. This study uses quantitative methods. Where this study will calculate the comparison of pretest and posttest data. The results of this study show learning outcomes after using the Kahoot media, this can be seen from the results of the pretest and posttest scores. Where the average value of the pretest is 65.8 while the posttest result is 90.08. Meanwhile, the results of hypothesis testing from the test statistics table on hypothesis testing showed a significant value of $0.000 < 0.396$. So from this value it can be seen that H_0 is accepted because the significance value of the Mann Whitney test results is smaller than the value of r table. Therefore, it can be concluded that the use of Kahoot media in the teaching and learning process is able to increase student interest in learning at Darul Ihsan High School Aceh Besar.

Keywords: Kahoot, test statistics, pretest and posttest.

A. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Perkembangan teknologi secara global membuat pengaruh positif bagi dunia pendidikan. Tuntutan global membuat dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK mempermudah sistem proses model pembelajaran dan perkembangan teknologi juga mendorong dunia pendidikan di sekolah untuk selalu

Mukhlis, dkk

Pengaruh Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>

berupaya melakukan pembaharuan agar sistem model pembelajaran menjadi lebih baik dan maksimal. Pada saat ini teknologi telah dapat membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan baik dalam pekerjaan atau dunia Pendidikan (Akhmad Darmawan, 2020).

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi beberapa siswa di SMKS Darul Ihsan, masih banyak guru-guru yang menggunakan metode catat dipapan, memberi modul dan ceramah sehingga dapat membuat siswa merasa bosan dikelas dan kurang aktif dalam proses belajar (Irwan, Zaky, dan Atri, 2019). Menurut Jovanic:2012 dia mengatakan bahwa (pendekatan pembelajaran tradisional agar siswa menjadi mengkonsumsi konten yang pasif). Oleh karena itu harus ada perubahan dalam memberikan pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih interaktif dan kreatif' (Jamiludin,2020).

Dapat disimpulkan, untuk membuat siswa lebih aktif dan kreatif dikelas kita harus merubah cara proses pembelajaran lebih aktif dengan menggunakan media *Kahoot*. Media *Kahoot* adalah sesuatu permainan yang bisa di mainkan dengan aturan yang sudah dibuat, maka dalam permainan *Kahoot* ini ada yang menang dan ada yang kalahnya. Tetapi dengan adanya pembelajaran melalui media *Kahoot* ini bisa membuat siswa merefreshing dalam proses belajar dan menghilangkan rasa bosan siswa. Pada media *Kahoot* ada dua cara bermainnya yaitu : *Classic* dan *Team Mode*. Kalau bermain *Classic* artinya bermain secara individu dan kalau bermain *Team Mode* artinya bermain secara berkelompok, media *Kahoot* bisa membawa dampak positif sehingga siswa lebih aktif (Sri wigati, 2019).

Agar lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman, kreatif dan inovatif maka pembelajaran harus di sesuaikan dengan perkembangan global dalam pemanfaatan TIK untuk minat siswa dalam pembelajaran. Banyak TIK yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan tergantung dari kreatifitas guru dan sekolah. Salah satu TIK yang dapat menarik siswa untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menggunakan media *Kahoot* (Nur Hafidhotul Ilmiyah, 2019).

Pengertian KAHOOT

Media *Kahoot* merupakan salah satu media interaktif yang berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa elemen yang bisa di kembangkan, salah satunya ialah : Game quiz, dan dimana pengguna bisa membuat quiz sesuai apa yang diinginkan untuk memberikan kepada siswanya agar suasana dikelas tidak membosankan dan menjadi aktif (Khabidin., 2019). Media *Kahoot* adalah salah satu Aplikasi edukatif yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar dan siswa untuk membantu proses pembelajaran, media *Kahoot* ini merupakan jenis pembelajaran visual. Media visual ialah mengairah perhatian dan menarik pembelajaran agar siswa konsentrasi pada pembelajaran yang di tampilkan oleh guru sehingga siswa semangat dalam pembelajaran.

Di dalam media *Kahoot* terdapat warna yang menarik dan di senangi oleh siswa, pada warna yang di senangin oleh siswa akan menunjukkan suatu penyajian visual sempurna dan bagus, oleh karena menumbuhkan impresi dan kesan yang realistic. Media pembelajaran *Kahoot* bisa meningkatkan persepsi siswa dan bisa jugak meningkatkan ikatan kemampuan siswa, dan meningkatkan efektivitas siswa dalam pembelajaran dan kemampuan tranfer ilmu.

Mukhlis, dkk

Pengaruh Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



Minat Belajar

Minat Belajar ialah salah satu keadaan seorang yang mempunyai perhatian dan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari atau membuktikan lebih lanjut. Minat merupakan perhatian seorang yang mendalam terhadap objek yang siswa sukai dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa minat terkandung usaha dan perhatian dalam mendapatkan sesuatu dari objek minat tersebut dan siswa dalam proses pembelajaran mengikuti ketertarikan pada pelajaran atau sebaliknya (Carmelia Chintia Sari, 2020). Kesimpulan dari saya minat merupakan rasa suka atau ke tertarikan siswa dalam pembelajaran yang mereka inginkan untuk mencapai cita-cita (Lusiana Rosalina, 2020).

Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi siswa dengan guru dan memperoleh ilmu pada lingkungan sekolah dan pembelajaran juga bantuan pemberian ilmu oleh guru kepada siswa agar siswa cerdas dan pembelajaran yang berkualitas tergantung guru dalam memberikan penjelasan, dan minat siswa untuk belajar (Muhammad Zikri Wiguna, 2020). Menurut Gagne pembelajaran adalah seperangkat peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal dan pembelajaran mengemukakan teorilebih lengkap untuk menghasilkan belajar yang efektif (Darni, Zalili Sailan, 2019).

Tujuan belajar biasanya lebih menitikberatkan kepada aspek-aspek pengalaman. Tujuan mendeskripsikan tentang suatu hal yang dapat diobservasi dan dievaluasi terhadap tahapan atau hasil-hasil belajar. Secara tipikal, tujuan harus rinci, spesifik, dan berorientasi pada keahlian. Tujuan-tujuan dirinci mulai dari tujuan pendidikan nasional sampai Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK) dan berorientasi pada keterpaduan dan keserasian antara domain (materi), kognitif (knowledge), afektif (attitude) dan psikomotorik (skill). Di antara tujuan belajar tersebut yaitu: (1) Praktek yang memadai; para pelajar diberi kesempatan untuk mempraktekkan dengan baik kecakapan-kecakapan khusus sebagai syarat mutlak yang belum diperoleh untuk tujuan-tujuan tersebut. (2) Memahami maksud; para siswa harus diberi tahu tentang tujuan mempelajari sesuatu atau setidaknya diberi penjelasan tentang apa yang akan dipelajari. (3) Mengetahui hasil-hasilnya; para siswa diberi umpan balik yang menunjukkan apakah respons-respons mereka memadai. Jika belum, mereka dapat dibantu dan diarahkan agar mengerti dan memahami maksud yang disampaikan.

B. METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dalam tujuan untuk mengetahui minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan dalam penyampaian materi dengan menggunakan media *Kahoot* (Albertus Hariwangsa Panuluh, 2020). Eksperimen merupakan sebuah proses yang telah diatur secara teliti atau faktor yang dapat dipengaruhi perilaku siswa secara manipulasi (Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati, 2019). Penelitian kuantitatif merupakan proses menemukan data yang berupa angka untuk menganalisis keteranagn yang mengenai apa yang ingin diketahui (Sonny Eli Zaluchu, 2020). Dalam penelitian ini menggunakan desain one group pretest posttest. Jadi dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan

Mukhlis, dkk

Pengaruh Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



eksperimen dan banyak cara dalam mengolah data untuk mendapat perhitungan persentase dari penyebaran kuesioner.

Setelah melakukan percobaan dengan menggunakan media *Kahoot*, pada siswa SMKS Darul Ihsan sebagai salah satu objek penelitian, dengan 25 pertanyaan dan 5 pilihan jawabannya. Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Netral (N) dengan skor 3, Setuju (S) dengan skor 4, sangat Setuju (ST) dengan skor 5. Dan penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan melakukan pembagian kuesioner kepada siswa kelas 1 di SMKS Durul Ihsan Aceh Besar (Beta Centauri, 2019).

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang telah ditetapkan untuk dipelajari tes ataupun peristiwa yang memiliki karakteristik tertentu dan kualitas penelitian, dan yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Dengan jumlah populasi 66 siswa pada SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Sampel dari penelitian ini adalah sebagian subjek dari populasi yang telah melakukan penelitian, atau yang memberikan keterangan dalam bentuk data dalam suatu penelitian. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar berjumlah 25 siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data merupakan salah satu cara untuk mencari sebuah jawaban dari penelitian dan instrumen sebagai hasil dalam perancangan pembelajaran yang akan menjadi pedoman. Kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan informasi dari hasil penelitian. kuesioner dilakukan dengan cara membagikan kepada siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar dengan jumlah siswa 25 orang dalam satu kelas, dengan pertanyaan tertulis.

Siswa akan kita berikan kuesioner yang sudah di buat untuk di jawab gunanya untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dengan memanfaatkan media *Kahoot*. Penelitian akan meminta pendapat yang mengenai penggunaan media *Kahoot* dan pertanyaan berupa pilihan ganda. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur minat, sikap, pendapat, dan juga persepsi seseorang maupun kelompok yang berkaitan dengan peristiwa sosial.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah salah satu metode yang sering di gunakan dalam mencari data yang sudah di peroleh sehingga dapat mengerti dengan mudah dengan tujuan untuk mengubah data mentah agar menjadi bentuk informasi atau hasil untuk memaparkan dibagian kesimpulan penelitian, pengolahan data pada umumnya menggunakan bantuan SPSS statistics 25. Analisis statistik biasanya digunakan pada pengolahan data kuantitatif dalam bentuk data angkat dan bila data kualitatif ini di olah dengan menggunakan statistick maka data tersebut harus di ubah terlebih dahulu menjadi data kuantitatif (Siti Wardah, 2014).

Teknik analisis data ini dapat digunakan untuk menjawab permasalahan atau bisa menguji hipotesis yang telah dirumuskan, teknik analisis data ini kuantitatif karena menggunakan metode statistika yang sudah tersedia. Analisis kualitas tes ini merupakan



salah satu syarat yang harus ditempuh untuk mengetahui derajat kualitas instrumen tes, baik bagian dari instrumen tes atau tes secara keseluruhan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

1. Uji Validitas Instrument Pretest

Instrument pretest berjumlah 20 item soal yang di bagikan kepada 25 responden. Berikut data validitas intrumen secara lengkap :

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item_Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Item_1	0.974	0.396	Valid
Item_2	0.295	0.396	Tidak Valid
Item_3	0.338	0.396	Tidak Valid
Item_4	0.513	0.396	Valid
Item_5	0.513	0.396	Valid
Item_6	0.154	0.396	Tidak Valid
Item_7	0.708	0.396	Valid
Item_8	0.742	0.396	Valid
Item_9	0.813	0.396	Valid
Item_10	0.088	0.396	Tidak Valid
Item_11	0.929	0.396	Valid
Item_12	0.916	0.396	Valid
Item_13	0.916	0.396	Valid
Item_14	0.844	0.396	Valid
Item_15	0.777	0.396	Valid
Item_16	0.752	0.396	Valid
Item_17	0.720	0.396	Valid
Item_18	0.662	0.396	Valid
Item_19	0.555	0.396	Valid
Item_20	0.227	0.396	Tidak Valid

Penjelasan tabel diatas dalam pengambilan Uji Validitas yang di cari peneliti yaitu untuk membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} .

- Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ = maka dinyatakan valid.
- Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ = maka dinyatakan tidak valid.

Untuk mencari nilai dari r_{tabel} dengan $N=25$ (jumlah responden), sig 5% dari distribusi nilai r_{tabel} statistic, maka nilai r_{tabel} menjadi 0,396. (repository.upi.edu).

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa ada 5 item atau pertanyaan kuesioner dalam angket penelitian ini tidak valid, karena nilai r hitung dari item soal tersebut berada dibawah nilai r tabel.

2. Uji Validitas Instrument PostTest

Instrumen posttest ini dibagikan kepada 25 Resonden. Item soal pada posttest ini, sama dengan item soal pada pretest yaitu 20 item soal, walaupun soalnya sama dengan pretest disini saya melakukan uji validitasnya untuk mengetahui perbedaan viliditas pada posttest. Berikut data hasil uji validitas intrumen posttest:

Berisi hasil-hasil penelitian yang telah diperoleh dan pembahasan tentang hasil-hasil tersebut. (sub judul disesuaikan).

Uji Realibitas

1. Uji Reliabilitas Instrumen Pretest

Menguji realibilitas instrumen pretest dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat konsistensi dalam instrumen. Dalam tahap uji reliabilitas ada dua tabel yang terlihat, yaitu *case processing summary*, dan *reliability statistics*. *Case processing summary* tabel adalah tabel hasil, jumlah sampel yang dianalisis yang jumlah responden adalah $n = 25$ responden. Pada total garis dengan persentase itu 100% karena semua pada data terisi penuh dan tidak ada yang kosong dengan $n = 25$. Jika ada jawaban dari responden yang tidak diisi (tidak ada nilai) maka jumlah n pada baris yang valid tidak akan mencapai 25 dan tingkat persentase dalam garis yang valid juga tidak akan mencapai hasil 100%.

Tabel. 2 Hasil Uji Validitas

ItemSoal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Item_1	0.864	0.396	Valid
Item_2	0.295	0.396	Tidak Valid
Item_3	0.659	0.396	Valid
Item_4	0.685	0.396	Valid
Item_5	0.413	0.396	Valid
Item_6	0.154	0.396	Tidak Valid
Item_7	0.691	0.396	Valid
Item_8	0.620	0.396	Valid
Item_9	0.808	0.396	Valid
Item_10	0.452	0.396	Valid
Item_11	0.603	0.396	Valid
Item_12	0.773	0.396	Valid
Item_13	0.763	0.396	Valid
Item_14	0.740	0.396	Valid
Item_15	0.650	0.396	Valid
Item_16	0.701	0.396	Valid
Item_17	0.500	0.396	Valid
Item_18	0.522	0.396	Valid
Item_19	0.500	0.396	Valid
Item_20	0.509	0.396	Valid

Tabel 3 : Hasil analisis sampel instrumen pretest
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.



2. Uji Reliabilitas Instrumen Posttest

Setelah melakukan tes reliabilitas pada instrumen pretest, tes reliabilitas akan dilakukan pada instrumen posttest. Dalam ringkasan pemrosesan kasus N tabel menunjukkan nilai 25 dengan persentase 100% pada garis yang valid dan juga total baris. Jadi tidak ada data kosong atau tidak diisi dalam jawaban instrumen posttest.

Tabel 5 Hasil analisis sampel instrumen posttest
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah suatu data dapat berdistribusi secara normal atau tidak. Pada uji normalitas terdapat dua teknik yang digunakan, yaitu teknik *kolgomorov-smirnov* dan *shapiro-wilk*. Teknik *kolgomorov-smirnov* digunakan untuk menguji sampel yang memiliki jumlah lebih dari 50. Sedangkan teknik *shapiro-wilk* digunakan ketika jumlah sampel yang diuji tidak lebih dari 50.

Tabel: Hasil analisis instrumen soal.

Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar Siswa	Pretest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
	Posttest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Pada tabel *case processing summary* nilai N pada kolom Valid menunjukkan angka 25 untuk pretest dan juga 25 untuk posttest dengan persentase mencapai 100% untuk keduanya. Hal ini terjadi ketika tidak ada data yang hilang atau tidak terisi ketika proses analisis dilakukan sehingga nilai N dan nilai Percent pada kolom *Cases Missing* adalah 0 dan 0%.

Tabel 6 Hasil uji normalitas
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	.161	25	.094	.958	25	.374
	Posttest	.147	25	.169	.964	25	.503

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil dari tabel tes normalitas diatas menunjukkan bahwa nilai df dari pretest sebanyak 25 dan nilai df dari posttest juga sebanyak 25. Dari hasil df yang telah diperoleh maka kedua teknik bisa digunakan, namun untuk data yang kurang dari 50

Mukhlis, dkk

Pengaruh Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



biasanya menggunakan teknik *shapiro-wilk*. Dari nilai signifikansi yang ditampilkan, pretest memiliki data yang terdistribusi secara tidak normal yaitu $0.374 < 0.396$. Sedangkan posttest memiliki data yang terdistribusi secara normal yaitu $0.503 > 0.396$. Oleh karena itu uji hipotesis akan menggunakan tipe analisis non-parametrik karena tipe analisis tersebut tidak mengharuskan data terdistribusi secara normal.

Data Hasil Pretest-Posttest

Setelah dilakukan pretest dan posttest maka diperoleh data dalam bentuk nilai. Nilai pretest dan posttest ini diperoleh dari hasil membagikan soal kepada siswa di Darul Ihsan Aceh Besar.

Dalam pengumpulan data pretest dan posttest ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap pertama peneliti pergi ke sekolah pada tanggal 5 Oktober untuk membagikan angket minat kepada siswa dan siswa mengisi angket tersebut setelah itu saya menghitung hasil dari angket tersebut
2. Tahap kedua memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran dan cara membuat quiz di media *Kahoot*. Setelah itu peneliti membagikan angket minat kepada siswa untuk isi setelah mereka belajar menggunakan media *Kahoot*.
3. Tahap ketiga saya menghitung hasil dari angket untuk melihat perbandingan sebelum menggunakan media *Kahoot* dan sesudah menggunakan media *Kahoot*, sedangkan untuk mendapatkan nilai posttest, peneliti membagikan soalnya melalui media *Kahoot*.

Pengambilan data dilakukan pada siswa kelas 1 Smks Darul Ihsan Aceh Besar, yang mana untuk keseluruhan siswanya itu ada 66 dari kelas 1 sampai kelas 3. Peneliti disini hanya mengambil sampelnya pada kelas 1 dimana jumlah siswanya ada 25 orang .

Berikut adalah hasil dari nilai pretest dan posttest secara detail yaitu sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil belajar siswa

No.	Pretest	Posttest	Nilai Akhir
1	86	90	88
2	78	90	84
3	62	92	77
4	75	97	86
5	65	87	76
6	73	98	85,5
7	58	87	72,5
8	70	95	82,5
9	70	90	80
10	60	82	71
11	43	83	63
12	76	94	85
13	57	85	71
14	50	86	68
15	78	94	86

Mukhlis, dkk

Pengaruh Media....



16	61	93	77
17	67	95	81
18	70	90	80
19	73	90	81,5
20	65	90	77,5
21	66	95	80,5
22	63	87	75
23	48	87	67,5
24	56	85	70,5
25	75	90	82,5
Nilai Rata-rata	65,8	90,08	77,94

Untuk dapat memperoleh nilai pretest rumus yang digunakan adalah :

$$\text{Nilai Pretest} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal test}} \times 100$$

Untuk dapat memperoleh nilai posttest rumus yang digunakan juga sama yaitu :

$$\text{Nilai Posttest} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal test}} \times 100$$

Kemudian untuk dapat memperoleh nilai akhir setiap kelas rumus yang digunakan adalah :

$$\text{Nilai Akhir} = (0.5 \times \text{Nilai Pretest}) + (0.5 \times \text{Nilai Posttest})$$

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dari pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *Kahoot* pada kelas 1 dan hasil analisis serta pembahasan yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

Hasil belajar setelah menggunakan media *Kahoot* mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini di lihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Di mana nilai rata-rata nilai dari pretest adalah 65.8 sedangkan untuk nilai hasil posttest adalah 90.08. Dari hasil pengujian hipotesis dari tabel *test statistics* pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.396$. Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H_0 diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai r tabel. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Albertus Hariwangsa Panuluh. 2020. Otomatisasi Eksperimen Interferensi Tiga Celah. Vol.17. No. 2.
- Carmelia Chintia Sari. 2020. Pengaruh Motivasi Belajar Teman Sebaya, Dan Dukungan Orang Tuan Terhadap Keberhasisan Belajar Siswa Kelas Ix Smk Negeri 1 Depok. Vol. 30. No.2.
- Jamiludin, Darnawati. 2020. Pelatihan Media *Kahoot* Pada Guru Dalam Proses Evaluasi Belajar.
- Sri Wigati. 2019. Penggunaan Media *Game Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. Vol. 28. No. 1.

Mukhlis, dkk

Pengaruh Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



- Nur Hafidhotul Ilmiyah, Meini Sondang Sumbawati. 2019. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro. 2019. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Mandarin Berbasis Kearifan Lokal Di Purwokerto”.
- Suyidno, Zainuddin. 2019. Pelatihan Media Berbasis *E-learning* Menggunakan *Kahoot* Untuk Guru Fisika.
- Khabidin. 2019. Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Vol. 4.
- Halimatus Solikah. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas Viii Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Lusiana Rosalina, Junaidi Junaidi. 2020. Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas Xii Ips Di Sma Negeri 5 Padang. Vol. 3.