

PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI MELALUI APLIKASI KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR

Royani Afifah Chairunnisa¹, Rifaatul Mahmudah², Muhammad Solihin³, Dana Sugiarti⁴
Universitas Hamzanwadi

Email: royaniafifahc@gmail.com¹, rifadikdas@gmail.com², sholihinexo@gmail.com³,
danasugiarti93@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini meneliti rendahnya minat belajar siswa kelas V SDN 1 Lepak Timur. Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 1 Lepak Timur. Desain dalam penelitian ini adalah one group pretest posttest design. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Data dikumpulkan dari pembagian pretest dan posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa berada pada kategori efektif, minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan media kahoot mengalami peningkatan. Setelah dilakukan uji hipotesis dan analisis maka diperoleh hasil, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 1 Lepak Timur. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 1 Lepak Timur.

Kata Kunci: Penerapan Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot, Minat Belajar.

ABSTRACT

This study investigated the low learning interest of fifth-grade students at SDN 1 Lepak Timur. The purpose of this research is to determine the influence of gamification application through Kahoot on the learning interest of fifth-grade students at SDN 1 Lepak Timur. The design in this research is a one group pretest-posttest design. The independent variable in this study is the application of gamification through Kahoot, while the dependent variable is the learning interest of students. The research method used a quantitative experimental research type. Data was collected from pre-test and post-test distribution. The results of this study indicate that the implementation of the learning process with the application of gamification through Kahoot on students' learning interest is in the effective category. Students' learning interest before and after the implementation of learning with Kahoot media increased. After hypothesis testing and analysis, it was found that there was a significant influence of the application of gamification through Kahoot on the learning interest of fifth-grade students at SDN 1 Lepak Timur. The conclusion of this study is that the application of gamification through Kahoot has an influence on the learning interest of fifth-grade students at SDN 1 Lepak Timur.

Keywords: Application Of Gamification Through Kahoot, Learning Interest.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk masa depan setiap individu. Melalui pendidikan seseorang sedang menginvestasikan masa depan yang dapat memberikan manfaat jangka panjang, baik bagi individu maupun lingkungannya. Pendidikan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta membangun karakter seseorang menjadi lebih baik. Melalui pendidikan setiap individu dapat mengenali potensi yang ada dalam diri serta mengembangkannya menjadi lebih baik.

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam menjadikan manusia yang berilmu,

berbudaya, bertaqwa, serta mampu menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam dunia pendidikan, proses belajar yang didapat dari pengalaman belajar yang disertai dengan mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata atau kehidupan sesungguhnya menjadi hal yang sangat penting dalam proses belajar siswa, karena pengalaman belajar tersebut dijadikan sebagai sumber pengetahuan, sumber penguatan dan keterampilan yang akan mendorong tercapainya suatu hasil belajar. Hasil belajar yang sesuai dengan keinginan tentu dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu, minat belajar.

Minat belajar termasuk kedalam faktor yang utama guna menunjang keberhasilan belajar siswa. Amelia Atika & Novi Andriati (2023) mengemukakan "Minat belajar siswa adalah kecenderungan seorang peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu yang outputnya akan membuat mereka senang dan tertarik", merujuk pada pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa minat belajar merupakan kegiatan yang membuat para siswa menjadi senang dan tertarik dalam melakukan suatu pekerjaan.

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang pesat. Penggunaan perangkat mobile dan aplikasi semakin marak di kalangan siswa. Melihat fenomena ini, perlu adanya upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PKN. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi berbasis game atau gamifikasi.

Aplikasi kahoot merupakan salah satu contoh aplikasi gamifikasi yang populer. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat masing-masing. Fitur-fitur yang menarik seperti leaderboard, waktu yang terbatas, dan efek suara membuat pembelajaran menjadi lebih seru.

Penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot ini dipilih oleh peneliti sebab penggunaan aplikasi kahoot ini masih jarang digunakan. Hal ini dikarenakan guru masih kurang pengetahuannya mengenai media pembelajaran secara teknologi dan juga motivasi guru masih kurang dalam mempelajari teknologi dan juga motivasi guru masih kurang dalam mempelajari teknologi untuk pembelajaran (Rochman & Cahyadi, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh An Nidhof & Mutiara Aulia (2023), terdapat peningkatan terhadap minat belajar yaitu pada masing-masing siklusnya antara pre-test dan post-test. Rata-rata tingkat minat belajar siswa sebelum digunakannya aplikasi kahoot yaitu 62,4% sedangkan setelah digunakan aplikasi kahoot meningkat menjadi 79,7%.

Adanya aplikasi kahoot tersebut, diharapkan siswa akan menjadi lebih cakap, mampu memahami dengan baik setiap materi yang diberikan oleh guru, mampu bersikap kritis, bernalar, serta mampu bertindak sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru. Sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif dan hasil belajarnya meningkat, untuk ini maka sangat penting untuk dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Pengaruh Penerapan Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot terhadap Minat Belajar"

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang data diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi. penelitian kuantitatif banyak digunakan baik dalam ilmu alam maupun ilmu fisika. Sedangkan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen merupakan metode

penelitian yang memiliki tujuan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu disbanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda.

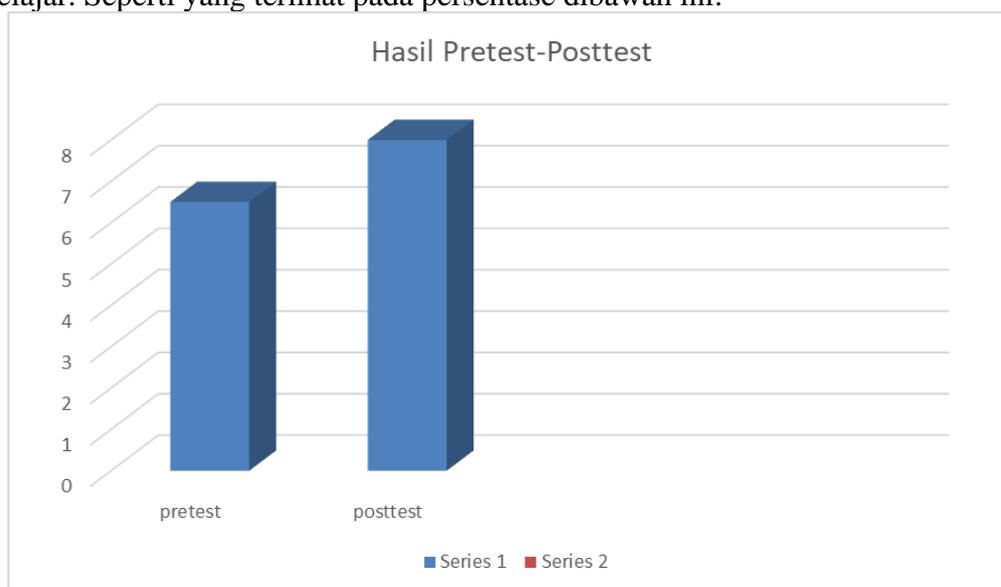
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. one group pretest-posttest design merupakan sebuah desain penelitian dimana partisipan akan diberikan pretest sebelum diberikan treatment/perlakuan dan posttest sesudah menerima perlakuan/posttest.

Tekhnik pengumpulan data dalam penelitian ini mulai dari Penyebaran kuesioner. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup sehingga responden dapat memilih pada pernyataan yng sesuai. Angket yang diberikan kepada siswa yaitu angket minat belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot dan sesudah menggunakan aplikasi kahoot. Angket minat belajar siswa di sebarakan melalui lembar kuesioner. Kemudian melakukan observasi selama proses pembelajaran saat menggunakan aplikasi kahoot, mengumpulkan dokumentasi selama proses pembelajaran saat menggunakan aplikasi kahoot serta melakukan wawancara mendalam dengan beberapa siswa yang telah dipilih.

Sebelum melakukan penelitian, didahulukan dengan melakukan validasi untuk instrument penelitian guna mengukur tingkat validitas dari setiap pernyataan. Validitas instrument mempermasalahkan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur, instrument dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variable secara tepa tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya. Uji angket pada penelitin ini di SDN 1 Lepak Timur pada kelas 5 yang berjumlah 27 siswa. Data yang diperoleh kemudian diuji validitasnya dengan aplikasi IBM SPSS Statistic 25 memakai Teknik korelasi pearson product moment.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di sekolah SDN 1 Lepak Timur melalui penyebaran kuesioner atau angket minat belajar didapatkan hasil pretest siswa kelas 5 menunjukkan persentase sebesar 60,5% yang dinyatakan minat belajar rendah, dan hasil posttest siswa kelas 5 menunjukkan persentase sebesar 80 % yang dinyatakan minat belajar tinggi. Sehingga dari hasil tersebut dapat terlihat peningkatan minat belajar saat menggunakan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi kahoot dapat meningkatkan persentase minat belajar. Seperti yang terlihat pada persentase dibawah ini:



D. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas 5 SDN 1 Lepak Timur tentang minat belajar sebelum dan setelah menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi kahoot menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan kahoot sebagai alat pembelajaran di kelas 5 SDN 1 Lepak Timur. Selama proses pembelajaran mata pelajaran pkn di kelas 5 menggunakan media pembelajaran kahoot, rata-rata minat belajar berada dalam kategori yang tinggi. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Ini diperkuat oleh hasil uji pretest yang menunjukkan presentase sebesar 60,5% sedangkan setelah perlakuan hasil posttest menunjukkan peresntase sebesar 80%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN 1 Lepak Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Astusi, A W. (2023). Pengaruh media game kahoot terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan kimia*, 10(2)
- Atika, A., & Andriati, N. (2023). *Minat Belajar Anak Slow Learner*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Elvera, D., & Astarina, Y. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi
- Hapudin, M. H. M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana
- Harefa, E., et al. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Sulaiman, S., et al. *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan perkembangannya*. PT. Green Pustaka Indonesia, 2024.
- Ovan, & Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian berbasis web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia
- Sahir, S. H. (2021). *Metodolgi Penelitian*. KBM Indonesia
- Wada, N. H., et al. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Wicaksono, A. G. (2020). *Belajar dan Pembelajaran (Konsep dasar, teori, dan implementasinya)*. UNISRI Press.
- Widianto, A. I. R., et al. (2023). *Assesment kognitif pada kelas digital dalam pembelajaran abad 21*. CV. Pajang Putra Wijaya
- Zulfikar, R., et al. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori, metode, dan praktik*. Widina Media Utama.