

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII di SMP NU Lemahabang

¹Muhamad Samsuri, ²Indra Maulana

¹²Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar dan hasil belajar TIK siswa kelas VIII di SMP NU Lemahabang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif survei dengan 63 responden. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, linearitas, multikolinearitas, dan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha $0,843 > 0,60$. Uji normalitas menghasilkan Sig. $0,200 > 0,05$, uji homogenitas Sig. $0,106 > 0,05$, dan uji linearitas Sig. $0,045 > 0,05$, sehingga data memenuhi syarat analisis. Hasil regresi menunjukkan bahwa minat belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) berpengaruh signifikan terhadap media pembelajaran Kahoot (X) dengan nilai t hitung 2,863 dan 3,103 lebih besar dari t tabel 2,000, serta uji F menunjukkan Sig. $0,000 < 0,05$. Nilai $R^2 = 0,408$ menunjukkan bahwa 40,8% variasi media pembelajaran Kahoot dijelaskan oleh minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Kahoot berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, karena menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Media pembelajaran, Kahoot, minat belajar, hasil belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of Kahoot learning media on learning interest and ICT learning outcomes among eighth-grade students at SMP NU Lemahabang. The research employed a quantitative survey method involving 63 respondents. Data analysis included validity, reliability, normality, homogeneity, linearity, multicollinearity, and multiple linear regression tests. Results showed that the instruments were valid and reliable with a Cronbach's Alpha of $0.843 > 0.60$. Normality (Sig. $0.200 > 0.05$), homogeneity (Sig. $0.106 > 0.05$), and linearity (Sig. $0.045 > 0.05$) tests indicated data conformity. Regression analysis revealed that learning interest (Y_1) and learning outcomes (Y_2) significantly affected Kahoot learning media (X) with t -counts of 2.863 and 3.103, both exceeding t -table 2.000, while the F -test showed Sig. $0.000 < 0.05$. The coefficient of determination ($R^2 = 0.408$) indicates that 40.8% of Kahoot's effectiveness is explained by students' interest and outcomes. Thus, Kahoot significantly enhances students' learning interest and achievement through engaging and interactive learning experiences.

Keywords: Learning media, Kahoot, learning interest, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran yang merupakan perpaduan antara kebutuhan belajar dan aktivitas mengajar harus berjalan memenuhi harapan. Harapan tersebut adalah apa yang menjadi kebutuhan siswa dalam belajar, sehingga terarah tujuan pembelajaran yang dirumuskan guru. Seiring dengan tanggung jawab mengajar dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang

berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung. Tujuannya adalah agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.¹ Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran.² Media merupakan salah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Peranan media dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran menurut Sharon E, Smaldino, et, al., (2005:09) merupakan alat bantu yang menyajikan pesan-pesan terkait dengan tujuan pembelajaran. Pernyataan ini mengandung pengertian bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Penggunaan media telah membantu siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Menurut Slameto minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Kegiatan yang diminati seseorang dan diperhatikan terus menerus disertai dengan rasa senang. Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Disamping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Siswa dengan minat yang tinggi pada suatu pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran yang didapatnya. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran agama Islam, sudah tentu akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa tersebut akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa pun akan aktif bertanya jika menemui kesulitan dalam memahami pelajaran agama Islam. Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki minat yang rendah pada pelajaran agama Islam, akan mengikuti proses kegiatan belajar dengan kurang aktif dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Dengan demikian, siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang minat belajarnya rendah. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mencurahkan perhatiannya secara maksimal. Dengan demikian, minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya. Seseorang yang belajar dengan penuh minat, ia akan berusaha untuk belajar dengan penuh perhatian dan semangat belajar yang tinggi, serta senantiasa memotivasi dirinya untuk tertarik pada materi yang dipelajarinya, sehingga hasil belajar meningkat.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara awal kepada guru TIK SMP NU Lemahabang, peneliti mendapatkan permasalahan utama di SMP NU Lemahabang adalah kurangnya perhatian dari siswa ketika pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII di SMP NU Lemahabang”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu—baik manusia, materi, maupun kejadian—yang dapat menciptakan kondisi sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga termasuk media. Menurut Hamidjojo, media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyebarkan ide agar pesan dapat sampai kepada penerima. Yusufhadi Miarso menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang mempermudah proses belajar mengajar agar pesan menjadi lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang berperan sebagai penyalur, penyampai, atau penghubung dalam proses pembelajaran. Mudhoffir menyatakan bahwa sumber belajar mencakup pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Edgar Dale juga mengemukakan bahwa sumber belajar merupakan pengalaman luas yang mencakup segala hal yang dapat menimbulkan proses belajar. Fungsi lain dari media pembelajaran yaitu fungsi semantik, di mana media membantu menambah perbendaharaan kata dan memperjelas makna simbol verbal agar siswa tidak bersifat verbalistik. Selain itu, terdapat fungsi manipulatif, yaitu kemampuan media dalam mengatasi batas ruang, waktu, dan keterbatasan indera manusia. Media memungkinkan siswa memahami objek atau peristiwa yang tidak dapat dihadirkan secara langsung melalui gambar, film, diagram, dan alat bantu lainnya.

Fungsi psikologis media mencakup beberapa aspek. Fungsi atensi berarti media mampu menarik dan memusatkan perhatian siswa terhadap materi. Fungsi afektif menimbulkan emosi dan perasaan positif terhadap pelajaran, sedangkan fungsi kognitif membantu siswa memahami konsep abstrak melalui representasi visual atau verbal. Fungsi imajinatif menstimulasi daya imajinasi siswa, sementara fungsi motivasi mendorong siswa untuk aktif belajar mencapai tujuan pembelajaran. Media juga memiliki fungsi sosio-kultural, yaitu membantu mengatasi perbedaan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman siswa sehingga tercipta persepsi dan pemahaman yang sama.

Menurut Seels dan Glasglow, jenis media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori besar, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi visual diam (slide, filmstrip), visual tak diproyeksikan (gambar, poster, grafik), audio (rekaman kaset), penyajian multimedia (slide dan suara), visual dinamis (film, televisi, video), media cetak (buku teks, modul, majalah), permainan edukatif (simulasi, teka-teki), serta realia (model dan benda nyata). Sementara itu, media teknologi mutakhir mencakup media berbasis telekomunikasi seperti telekonferensi dan kuliah jarak jauh, serta media berbasis mikroprosesor seperti computer-assisted instruction, hypertext, hypermedia, interactive video, dan compact video disc.

Penggunaan media pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain segi kepraktisan, karakteristik siswa, kesesuaian isi, dan kemampuan guru. Dari segi kepraktisan,

media harus tersedia, mudah digunakan, hemat biaya, dan memiliki nilai estetika. Dari segi siswa, media perlu disesuaikan dengan usia, tingkat kematangan, serta relevansi dengan kehidupan mereka. Dari segi isi, media harus sesuai dengan kurikulum dan kebenaran materi. Sedangkan dari segi guru, efektivitas penggunaan media bergantung pada keterampilan guru dalam mengoperasikan dan memanfaatkannya. Dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien, guru perlu memahami materi, memilih media yang sesuai, dan menggunakan bahan-bahan sederhana namun bermakna. Media yang baik hendaknya sederhana, mudah dipahami, dan tidak membuat siswa bingung. Media juga dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, atau bagan dengan bahan yang murah dan mudah diperoleh agar tidak membebani guru. Media pembelajaran berfungsi membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar hasil belajar meningkat. Penggunaan media membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efisien, membantu konsentrasi siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh. Dengan media, siswa menjadi lebih aktif, tidak hanya sebagai objek pembelajaran, tetapi juga sebagai subjek yang terlibat dalam proses belajar.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif adalah Kahoot!, sebuah aplikasi kuis interaktif berbasis permainan (game-based learning) yang digunakan secara online. Kahoot memadukan unsur permainan, kompetisi, dan pembelajaran sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Guru dapat membuat berbagai jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar/salah, dan berbasis gambar/video), serta menambahkan media pendukung seperti audio dan video. Kahoot dapat dimainkan dalam beberapa mode, seperti live mode (kuis langsung), self-paced mode (belajar mandiri), dan team mode (berkelompok). Setelah permainan, sistem menampilkan papan skor dan laporan hasil yang dapat digunakan guru untuk menganalisis pemahaman siswa.

Keunggulan Kahoot antara lain interaktif, menyenangkan, mudah digunakan, mendukung pembelajaran jarak jauh, serta memotivasi siswa melalui sistem skor dan peringkat. Namun, Kahoot juga memiliki keterbatasan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan fitur premium berbayar. Dalam pembelajaran TIK, Kahoot mampu meningkatkan minat dan hasil belajar karena menghadirkan elemen permainan, visualisasi menarik, serta partisipasi aktif siswa. Kahoot juga membantu siswa memahami konsep jaringan komputer melalui pengulangan materi, umpan balik instan, dan pembelajaran mandiri. Selain itu, waktu terbatas dalam menjawab soal melatih kemampuan berpikir kritis dan kecepatan analisis siswa.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Lukmanul Hakim, minat merupakan perhatian khusus terhadap suatu objek yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Slameto mendefinisikan minat sebagai rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa paksaan. Hardjana menambahkan bahwa minat timbul karena kebutuhan dan keinginan terhadap sesuatu. Dengan demikian, minat belajar dapat diartikan sebagai perasaan senang dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar yang mendorong perhatian serta partisipasi aktif. Minat belajar sangat berhubungan dengan proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih mudah memahami pelajaran dan termotivasi untuk berprestasi. Guru berperan penting dalam membangkitkan minat dengan cara mengaitkan pelajaran dengan pengalaman siswa, menimbulkan kebutuhan belajar, memberikan penghargaan, serta menggunakan metode yang variatif. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar meliputi faktor internal (kebutuhan, cita-cita, dan bakat) serta faktor eksternal (keluarga, sekolah, masyarakat, dan media massa). Lingkungan keluarga yang harmonis, metode mengajar guru yang menarik, fasilitas sekolah yang memadai, serta pergaulan yang positif akan memperkuat minat belajar siswa. Hasil belajar menurut Ahmad Susanto adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Mulyono menegaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah mengalami proses belajar. Hamzah B. Uno membagi hasil belajar menjadi tiga kategori, yaitu efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. Adapun menurut Syaiful Bahri Djamarah, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang tercermin dalam nilai atau skor setelah melalui proses evaluasi.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisiologis (kesehatan, kelelahan, pancaindra) dan psikologis (intelegensi, perhatian, minat, motivasi, daya nalar). Faktor eksternal mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru-siswa, disiplin sekolah, serta lingkungan sosial. Hubungan antara media pembelajaran dengan minat dan hasil belajar dijelaskan oleh Hamalik, yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi baru, meningkatkan pemahaman, serta mempermudah interpretasi data. Dengan meningkatnya minat dan pemahaman, hasil belajar siswa juga akan meningkat. Beberapa penelitian relevan mendukung hal tersebut. Penelitian Yatmi Purwanti (2008) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Make a Match dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa SMP. Wisnu Adi Wibowo (2011) menemukan bahwa model pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah. Penelitian ini memiliki kesamaan variabel, yaitu minat dan hasil belajar, namun menggunakan media yang berbeda, yakni media Kahoot! sebagai sarana pembelajaran interaktif. Berdasarkan kerangka berpikir penelitian ini, pembelajaran TIK di SMP NU Lemahabang yang sebelumnya masih berpusat pada guru cenderung membuat minat dan hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran Kahoot! diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Dengan demikian, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa optimalisasi penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP NU Lemahabang tahun ajaran 2024/2025.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

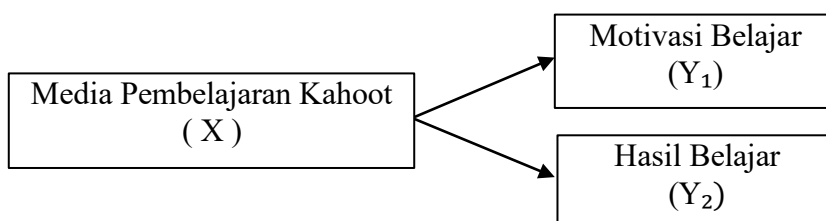
Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, artinya penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data *numeric* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Apabila dikaitkan dengan penelitian ini maka dapat dijelaskan bahwa variabel pertama (variabel bebas) yaitu media pembelajaran Kahoot diperkirakan menjadi sebab atau berpengaruh terhadap variabel kedua (variabel terikat) yaitu Minat Belajar dan Hasil Belajar. Sifat penelitian ini adalah korelasi artinya penelitian ini akan mencari ada tidaknya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar TIK siswa kelas VIII di SMP NU Lemahabang. Pada penelitian ini terdapat satu variabel bebas (independen) dan dua variabel terikat (dependen).

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y_1 : Variabel Terikat 1

Y_2 : Variabel Terikat 2



Gambar 3.1
Variabel Penelitian

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga sebagai sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP NU Lemahabang.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil yang diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil menggunakan teknik tertentu. Adapun sampel dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik "*Proportionate Stratified Random Sampling*", digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional".

Jumlah anggota sampel total ditentukan melalui rumus Taro Yaname dan Slovin, hal ini mengacu pada pendapat Riduwan dan Engkos, bahwa "teknik pengambilan sampel menggunakan rumus Taro Yaname dan Slovin apabila populasi sudah diketahui". Adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Dimana:

n = Jumlah anggota sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi

Presisi yang ditetapkan 10%, maka:

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1} = \frac{174}{174.(0,1)^2 + 1} = \frac{174}{2,74} = 63,503 = 63 \text{ siswa}$$

Jumlah anggota sampel bertingkat (berstrata) dilakuka dengan cara pengambilan sampel secara *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu menggunakan rumus alokasi *proportional*:

$$n_i = \frac{N_i}{N} n$$

Dimana:

n_i = jumlah anggota sampel menurut stratum

n = jumlah anggota sampel seluruhnya

N_i = jumlah anggota populasi menurut stratum

N = jumlah anggota populasi seluruhnya

Penentuan anggota sampel dilakukan secara acak yaitu dengan cara mengundi nama pada tiap kelas sehingga diperoleh sesuai jumlah sampel yang dibutuhkan.

3.3 Teknik Analisis Data

3.3.1 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian tentang media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket tentang Media Pembelajaran

No.	Indikator	Nomor Item	Jumlah Soal
1	Menguasai penggunaan media pembelajaran	1, 2, 3	3
2	Mengenal fungsi media pembelajaran	4, 5	2
3	Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran	6, 7, 8	3
Total			8

Berikut ini kisi-kisi instrument penelitian tentang minat belajar dan hasil belajar.

Tabel 3.3
 Kisi-Kisi Angket tentang Minat Belajar dan Hasil Belajar

No.	Indikator	Nomor Item	Jumlah Soal
1.	Hasrat dan keinginan untuk belajar	9, 10, 11, 12	4
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	13, 14, 15	3
3.	Harapan dan cita-cita masa depan	16, 17, 18	3
4.	Penghargaan dalam belajar	19, 20, 21	3
5.	Kegiatan yang menarik dalam belajar	22, 23, 24, 25	4
6.	Lingkungan yang kondusif	26, 27, 28	3
7.	Peningkatan hasil belajar	29, 30	2
Total			22

3.3.2 Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Peneliti melakukan pengujian terhadap instrument penelitian dengan menggunakan teknik validitas konstruk, yaitu instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu kemudian dikonstruksikan kepada ahli untuk memperoleh keterangan validasi dari ahli. Menurut Anderson, sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Untuk pengukuran valid atau tidaknya suatu instrument digunakan rumus koefisien korelasi *Product Moment Pearson*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dan total skor (Y)

N = Banyak sampel

$\sum x$ = Skor butir soal atau skor item pernyataan/pertanyaan

$\sum y$ = Total skor

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat skor total

Setelah diperoleh harga r_{xy} , dilakukan pengujian validitas dengan membandingkan harga r_{xy} dengan r_{tabel} . Harga r_{tabel} dapat diperoleh dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasannya (df) menggunakan rumus $df = n-2$ pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid, sedangkan jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid.

3.3.3 Realibilitas Instrumen

Relible berarti handal sehingga *reability* atau *realibilitas* berarti keterhandalan atau dapat diandalkan. Realibilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument

cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Uji realibilitas bertujuan untuk mengukur konsisten atau tidaknya jawaban seseorang terhadap item-item pernyataan di dalam sebuah kuesioner. Uji reabilitas butir soal objektif dilakukan dengan rumus metode belah dua sebagai berikut:

$$r_1 = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum st^2}{st^2} \right)$$

Keterangan :

- r_1 = koefisien reabilitas tes
- n = banyak butir item yang dikeluarkan dalam tes
- 1 = bilangan konstan
- $\sum Si^2$ = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item
- St^2 = varian total

Kriteria suatu instrument penelitian dikatakan *reliable* dengan menggunakan teknik ini, apabila koefisien *Cronbach Alpha* (r_1) 0,6. Jika $\alpha > r_{tabel}$ maka angket dinyatakan *reliable* atau konsisten, jika $\alpha < r_{tabel}$ maka angket dinyatakan tidak *reliable* atau tidak konsisten.

3.3.4 Menentukan kualifikasi dan interval nilai

Menentukan kualifikasi dan interval nilai dengan cara:

a. Menentukan Jumlah Kelas

Rumus untuk menentukan jumlah kelas menurut Kriteria Sturges adalah:

$$k = 1 + 3,322 \log n$$

keterangan:

- k = banyaknya kelas
- n = banyaknya nilai observasi

b. Menentukan Interval Kelas

$$C = \frac{x_{max} - x_{min}}{k}$$

Keterangan:

- c = perkiraan besarnya kelas atau interval kelas
- X_{max} = nilai observasi terbesar
- X_{min} = nilai observasi terkecil

c. Menentukan frekuensi bagi masing-masing kelas

Hitung banyaknya nilai yang terletak pada interval kelas tertentu. Nilai observasi tidak mungkin berada pada dua interval kelas yang berbeda.

d. Memeriksa banyaknya nilai pada kolom frekuensi sama banyaknya nilai observasi.

3.3.4 Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan analisis data menggunakan statistik parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi dasar yang diperlukan. Uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas regresi, uji asumsi klasik (multikolinearitas), analisis regresi linear berganda, uji F, dan koefisien determinasi.

3.3.5 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal apabila distribusinya memusat pada nilai rata-rata dan median, serta memiliki bentuk kurva menyerupai lonceng simetris. Dalam penelitian ini digunakan uji Kolmogorov-Smirnov Z dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data **berdistribusi normal**.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data **tidak berdistribusi normal**.

3.3.6 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variansi antar kelompok data sama atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji ANOVA (Analysis of Variance) dengan bantuan program SPSS versi 23. Dasar pengambilan keputusannya:

- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data homogen.
- Jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tidak homogen.

3.3.7 Uji Linearitas Regresi

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antar variabel bersifat linear. Hubungan linear menunjukkan bahwa perubahan pada variabel bebas diikuti oleh perubahan yang searah atau berbanding lurus pada variabel terikat. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 JK(T) &= \sum Y^2 \\
 JK(A) &= \frac{(\sum Y)^2}{n} \\
 JK(b | a) &= b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n[\sum X^2 - (\sum X)^2/n]} \\
 JK(S) &= JK(T) - JK(a) - JK(b | a) \\
 JK(TC) &= \sum x_j \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n_i} \\
 JK(G) &= JK(S) - JK(TC)
 \end{aligned}$$

Keterangan:

JK(T) = Jumlah Kuadrat Total
 JK(a) = Jumlah Kuadrat Koefisien a
 JK(b|a) = Jumlah Kuadrat Regresi (b|a)
 JK(S) = Jumlah Kuadrat Sisa
 JK(TC) = Jumlah Kuadrat Cocok
 JK(G) = Jumlah Kuadrat Galat

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai Sig. Deviation from Linearity > 0,05, maka hubungan antar variabel linear.
- Jika nilai Sig. < 0,05, maka hubungan tidak linear.

3.3.8 Uji Asumsi Klasik – Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi tinggi antar variabel bebas. Jika korelasi tinggi, maka model regresi tidak layak digunakan karena variabel bebas mengukur aspek yang sama. Deteksi dilakukan dengan melihat nilai Tolerance dan VIF (Variance Inflation Factor) melalui SPSS:

- Jika Tolerance > 0,10 dan VIF < 10,00, maka tidak terjadi multikolinearitas.
- Jika sebaliknya, maka terjadi multikolinearitas.

3.3.9 Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel terikat dengan dua atau lebih variabel bebas. Persamaan umum regresi linear berganda adalah:

$$X = a + b_1Y_1 + b_2Y_2 + e$$

Keterangan:

X = variabel terikat (nilai yang diprediksi)

a = konstanta regresi

b₁ = koefisien regresi untuk variabel Y₁

b₂ = koefisien regresi untuk variabel Y₂

Y₁, Y₂ = variabel bebas

e = nilai residu atau error

3.3.10 Uji F (Simultan)

Uji F digunakan untuk menguji apakah seluruh variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Langkah-langkahnya yaitu:

1. Menentukan hipotesis:
 - H₀: seluruh variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
 - H₁: seluruh variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
2. Menetapkan tingkat signifikansi (α) = 0,05.
3. Menghitung nilai F hitung dan F tabel.
4. Membandingkan nilai signifikansi:
 - Jika Sig. > 0,05, maka H₀ diterima → tidak ada pengaruh signifikan.
 - Jika Sig. < 0,05, maka H₀ ditolak → ada pengaruh signifikan.

3.3.11 Koefisien Determinasi (KD)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumusnya adalah:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = koefisien determinasi

r² = koefisien korelasi yang dikuadratkan

Nilai KD menunjukkan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Misalnya, jika KD = 0,64 (atau 64%), berarti 64% variasi dalam variabel terikat dapat dijelaskan oleh variabel bebas, sedangkan sisanya 36% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model.

4. PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Kahoot (X) terhadap minat belajar (Y_1) dan hasil belajar TIK siswa kelas VIII SMP NU Lemahabang (Y_2). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada 63 responden, kemudian dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, serta uji prasyarat analisis dan regresi.

1. Deskripsi Data Media Pembelajaran Kahoot (X)

Berdasarkan hasil angket, total skor variabel media pembelajaran Kahoot adalah 1583 dengan rata-rata 25,13, standar deviasi 3,57, nilai maksimum 32, dan nilai minimum 16. Distribusi frekuensi menunjukkan sebagian besar responden berada pada interval 25–27 (29%), dan 56% responden memiliki skor di atas rata-rata.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran Kahoot

Kelas	Interval	Frekuensi (f)	Presentase	Kumulatif
1	16–18	3	5%	5%
2	19–21	6	9%	14%
3	22–24	19	30%	44%
4	25–27	18	29%	73%
5	28–31	15	24%	97%
6	≥ 32	2	3%	100%
Jumlah		63	100%	

Penilaian kualitas variabel menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kategori “Baik” (C) dengan interval 23,34–26,90, sesuai dengan rata-rata skor 25,13.

Tabel 2. Kualitas Variabel Media Pembelajaran Kahoot

Interval	Nilai	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase
$\geq 30,28$	A	Istimewa	4	6%
26,91–30,27	B	Baik Sekali	13	21%
23,34–26,90	C	Baik	24	38%
19,77–23,33	D	Cukup	19	30%
$< 19,77$	E	Kurang	3	5%
Jumlah			63	100%

2. Deskripsi Data Minat dan Hasil Belajar (Y_1 , Y_2)

Dari hasil angket diperoleh total skor 4167, dengan rata-rata 66,14, standar deviasi 7,15, nilai maksimum 88, dan nilai minimum 50. Sebagian besar responden berada pada interval 63–68 (43%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Minat dan Hasil Belajar

Kelas	Interval	Frekuensi (f)	Presentase	Kumulatif
1	50–56	3	5%	5%
2	57–62	15	24%	29%
3	63–68	27	43%	71%
4	69–75	13	20%	92%
5	76–81	3	5%	97%
6	82–88	2	3%	100%

Sebagian besar siswa memiliki kategori “Baik” (C) dengan interval 62,56–69,70 yang sesuai dengan nilai rata-rata 66,14.

Tabel 4. Kualitas Variabel Minat dan Hasil Belajar

Interval	Nilai	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase
$\geq 76,82$	A	Istimewa	5	8%
69,71–76,81	B	Baik Sekali	11	17%
62,56–69,70	C	Baik	29	46%
55,41–62,55	D	Cukup	16	26%
$\leq 55,41$	E	Kurang	2	3%
Jumlah			63	100%

5. Uji Instrumen Penelitian

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item pada variabel media pembelajaran valid (8 butir valid). Pada variabel minat dan hasil belajar, 27 butir dinyatakan valid, sementara 3 butir (nomor 17, 27, dan 28) tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,254).

Tabel 5. Rangkuman Validitas dan Reliabilitas

Jenis Instrumen	Jumlah Item	Item Valid	Item Tidak Valid	r tabel	Alpha (α)	Keterangan
Media Kahoot	8	8	0	0,254	0,843	Reliabel
Minat & Hasil Belajar	30	27	3	0,254	0,843	Reliabel

Nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,843 ($>0,60$) menunjukkan bahwa instrumen penelitian reliabel dan konsisten.

6. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar $0,200 > 0,05$, artinya data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Nilai signifikansi Levene sebesar $0,106 > 0,05$, sehingga data dinyatakan homogen.

c. Uji Linearitas

Nilai *Deviation from Linearity* sebesar $0,045 > 0,05$, menunjukkan hubungan antara variabel linear.

d. Uji Multikolinearitas

Nilai Tolerance $0,675 > 0,10$ dan VIF $1,482 < 10,00$, menunjukkan tidak terjadi multikolinearitas.

7. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui pengaruh minat belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) terhadap media pembelajaran Kahoot (X).

Tabel 6. Hasil Regresi Linear Berganda (Uji t)

Variabel	B	t hitung	Sig.	Keterangan
(Constant)	4,778	1,459	0,150	–
Minat Belajar (Y_1)	0,182	2,863	0,006	Berpengaruh
Hasil Belajar (Y_2)	1,540	3,103	0,003	Berpengaruh

Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,000), maka Y_1 dan Y_2 berpengaruh signifikan terhadap X . Persamaan regresinya adalah:

$$X = 4,778 + 0,182Y_1 + 1,54Y_2 + e$$

8. Uji F (Simultan)

Tabel 7. Hasil Uji F

Model	F hitung	Sig.	Keterangan
Regresi	20,716	0,000	Signifikan

Karena F_{hitung} (20,716) $> F_{tabel}$ (3,15) dan $Sig. < 0,05$, maka media pembelajaran Kahoot secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

9. Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Keterangan
1	0,639	0,408	Pengaruh 40,8%

Nilai $R^2 = 0,408$ berarti 40,8% variasi pada media pembelajaran Kahoot dapat dijelaskan oleh minat dan hasil belajar siswa, sedangkan 59,2% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi, lingkungan keluarga, metode guru, dan faktor psikologis siswa.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Dari keseluruhan hasil analisis, diketahui bahwa media pembelajaran Kahoot berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar TIK siswa. Siswa dengan tingkat minat belajar tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika media pembelajaran yang digunakan menarik, interaktif, dan berbasis teknologi. Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa media digital seperti Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi intrinsik, dan memperdalam pemahaman konsep. Selain itu, instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel, data berdistribusi normal, homogen, dan linear, serta model regresi memenuhi seluruh asumsi klasik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot secara efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP NU Lemahabang.

10. KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran kahoot dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VIII di SMP NU Lemahabang. Hal ini dibuktikan dengan persamaan garis linear regresinya adalah $X = 4,778 + 0,182 Y_1 + 1,540 Y_2$.
2. Adapun besarnya pengaruh media dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 40,8% yang diperoleh dari nilai r^2 sebesar 0,408. Dan sisanya 59,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin baik media pembelajaran kahoot dan semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Begitu pula sebaliknya, jika media yang digunakan kurang baik, dan rendahnya minat siswa untuk belajar, maka hasil belajar pun akan rendah.

5.2 Saran

Berdasarkan pada analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya mempertahankan dan meningkatkan lagi semangatnya dalam kegiatan belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Belajar adalah proses yang sangat penting dalam sebuah pendidikan. Kebiasaan belajar yang tidak rutin, seperti yang tadinya belajar hanya disaat ada ujian, ulangan harian, atau saat mengerjakan tugas harus dirubah. Mengulang kembali materi yang sudah diajarkan dalam kegiatan belajar, menanyakan kesulitan belajar pada guru, teman, atau keluarga, mengaplikasikan materi yang didapatkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya mengenalkan lebih banyak media pembelajaran kepada siswa agar ketika pembelajaran berlangsung, siswa memiliki ketertarikan atau minat terhadap pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa akan lebih memperhatikan pembelajaran, serta lebih mudah mengingat materi yang dipelajari. Jika siswa mengingat materi yang dipelajari, maka saat ujian berlangsung siswa dapat dengan mudah menjawabnya dan hasil belajar pun akan meningkat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan terus meningkatkan lingkungan yang baik, nyaman, dan bermutu sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, agar tujuan kegiatan belajar mengajar tercipta sesuai tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulahak, Ishak & Deni Darmawan. 2017. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abdurrahman, Mulyono. 2018. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2019. *Prestasi Belajar & Kompetensi Guru*. Surabaya : PT Usaha Nasional.
- Darmawan, Deni. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Crossword Puzzle) Terhadap Hasil Belajar mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar Tahun 2019-2020", Skripsi. Surakarta: IAIN Surakarta.
- Firmansyah, Dani. 2018. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Pendidikan UNSIKA*. Vol. 3. No.1.

- Fitriana. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS SMA N 1 Jorong*, Sripsi. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Fitriyani, Febri. 2020. “*Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penguasaan Konsep Matematika Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto Kabupaten Banyumas*”, Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Ghozali, Imam . 2017. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim, Lukmanul. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hanafiah & Cucu Suhana. 2018. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Haryadi S. & Winda J. 2017. *SPSS Vs Lisrel*. Jakarta: Salemba Empat.
- Hasan, Chariyah. 2019. *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya : Al-Ikhlash.
- Hendri & Roy Setiawan. 2017. “*Pengaruh Motivasi Kerja dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan di PT. Samudra Bahari Utama*”, Jurnal Agora Vol. 5, No.1
- Hujair, Sanaky. 2020. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Indriana, Dina. 2018. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT Diva Press.
- Jalaluddin. 2017. *Psikologi Agama*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Khoiru Ahmadi, Iif. 2017. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Komari Pratiwi, Noor. 2020. “*Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*”, Jurnal Pujangga. Vol. 1, No. 2.
- Kusnadi, Edi. 2017. *Metodologi Penelitian*. Metro: Ramayana Pers.
- Mudhofir. 2019. *Prinsip-Prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- N. Reksoatmodjo, Tedjo . 2019. *Statistika Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.