



CONSILIUM : Journal Education and Counseling

P-ISSN :[2775-9465]

E-ISSN :[2776-1223]

**ANALISIS IMPLEMENTASI APLIKASI GAME QUIZ KAHOOT
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA SISWA KELAS X DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL SMKS IBNU KHALDUN AL-HASYIMI
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

¹Zainur Rizki, ²Siti Seituni, S.Pd, M.Pd.I, ³Arico Ayani Suparto, S.Pd,
M.Kom.

¹²³STKIP PGRI SITUBONDO

gmail : caca13rico@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi minat belajar yang rendah di kalangan siswa sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik. Dalam banyak kasus, metode pengajaran tradisional yang didominasi oleh ceramah satu arah dan bahan ajar teks yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketika materi disampaikan dengan cara yang kurang menarik, siswa cenderung merasa bahwa pelajaran tidak relevan dengan kehidupan mereka, yang pada akhirnya menurunkan minat mereka untuk belajar. Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi pendidik untuk mengadopsi media pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis, Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan memainkan kuis interaktif secara online. Kahoot adalah game quiz interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dilakukan pada Juli-Agustus dan di lakukan di SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi, Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari pemaparan ke tiga puluh narasumber yang diantaranya dua guru Desain Komunikasi Visual dan dua puluh delapan siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, Aplikasi Game Quiz Kahoot Terhadap minat belajar siswa terlaksana dengan maksimal dan dipastikan cocok digunakan sebagai media pembelajaran di SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi.

Kata Kunci: Kahoot, Game Quiz, Minat Belajar

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sistematis yang bertujuan untuk membimbing perkembangan potensi seseorang, baik secara fisik maupun mental, yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap anak-anak. Pendidikan adalah hak dasar setiap orang, karena

sebagai makhluk yang berpikir dan berpikir, pendidikan sangat penting untuk kehidupan setiap orang. Peran pendidikan memiliki posisi paling utama dalam peningkatan sebuah kualitas pengetahuan seseorang dan upaya dalam mencapai sebuah cita-cita yaitu mewujudkan sebuah kesejahteraan dan kecerdasan bangsa.(Siagian, 2015).

Pendidikan memainkan peran penting dalam memberikan makna mendalam bagi kehidupan seseorang dan menjadi faktor yang membedakan manusia dari makhluk lain. Melalui pendidikan, individu memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan yang sebelumnya tidak mereka ketahui, membuka wawasan baru, dan membantu mereka untuk menemukan serta memaksimalkan potensi diri mereka. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya terbatas pada pengembangan kemampuan intelektual, tetapi juga berkontribusi secara signifikan pada kemampuan sosial, seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan berpikir kritis.

Setiap orang yang terlibat dalam proses pendidikan memiliki kesempatan untuk tumbuh dan berkembang, baik secara pribadi maupun profesional. Pendidikan mendorong siswa untuk melihat dunia dari perspektif yang lebih luas, merangsang rasa ingin tahu, dan menumbuhkan kemampuan untuk berpikir secara analitis dan kreatif. Pada akhirnya, tujuan dari proses pendidikan ini adalah untuk mengubah cara pandang seseorang terhadap dunia, serta membekali mereka dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan hidup dan keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan.

Minat belajar yang rendah di kalangan siswa sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik. Dalam banyak kasus, metode pengajaran tradisional yang didominasi oleh ceramah satu arah dan bahan ajar teks yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketika materi disampaikan dengan cara yang kurang menarik, siswa cenderung merasa bahwa pelajaran tidak relevan dengan kehidupan mereka, yang pada akhirnya menurunkan minat mereka untuk belajar.

Kehadiran teknologi informasi (TI) dalam dunia pendidikan pun juga sangat penting, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi (TI) menjadi hal utama dalam peningkatan pembelajaran(Seituni & Akbari, 2021),Media pembelajaran yang tidak interaktif juga gagal merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas siswa. Tanpa adanya elemen visual yang menarik, kegiatan kolaboratif, atau tantangan yang melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran menjadi sekadar rutinitas yang membosankan. Akibatnya, siswa cenderung hanya menghafal informasi untuk ujian tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan, yang dapat berdampak negatif pada

kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi pendidik untuk mengadopsi media pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis, Media dapat membantu pendidik maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar. Melalui media suatu proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Suparto et al., 2019), seperti permainan edukatif, simulasi, dan teknologi digital yang memungkinkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, siswa dapat terlibat lebih aktif, merasa lebih termotivasi, dan pada akhirnya, mengalami peningkatan minat dan prestasi belajar.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan memainkan kuis interaktif secara online. Kahoot adalah game quiz interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui format permainan yang menyenangkan dan kompetitif, Kahoot memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Dengan fitur real-time yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat mereka, Kahoot mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam diskusi kelas, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Kehadiran elemen permainan juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif, sehingga memperkuat interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Analisis Implementasi Aplikasi Game Quiz Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi Tahun Pelajaran 2023/2024.”**

Hasil Observasi

Pada tanggal 25 Juli 2024 peneliti mengantar surat ijin penelitian ke sekolah SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi. Tepat pada jam 10.00 WIB. Peneliti langsung menuju ke ruangan kepala sekolah berada dan dipersilahkan duduk oleh kepala sekolah. Kepala sekolah bertanya kepada peneliti ada keperluan apa mendatangnya, peneliti pun menjawab bahwa kedatangannya ke sekolah SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi yakni mengantarkan surat penelitian yang akan melakukan penelitian di sekolah SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi tersebut. Kepala sekolah mengizinkan untuk melakukan penelitian. Sebelumnya pada tanggal 24 Juli peneliti sudah datang ke sekolah menemui beberapa guru untuk menanyakan apakah sebelumnya pernah menerapkan media pembelajaran aplikasi game quiz Kahoot dan semua guru menyatakan bahwa belum pernah menerapkan media pembelajaran game quiz kahoot.

Pada tanggal 05 Agustus 2024 peneliti kembali ke sekolah SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi untuk melanjutkan sebuah penelitiannya tentang Aplikasi Game Quiz Kahoot Terhadap minat belajar Siswa. Sebelum peneliti melakukan penelitian tentang Aplikasi Game Quiz Kahoot tersebut, peneliti menanyakan seputar kondisi sekolah SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi. Pada tanggal 10 Agustus 2024 peneliti menemui operator atau staff TU yang ada di sekolah SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi menanyakan tentang profil sekolah dengan tujuan agar lebih mengetahui lebih mendalam tentang kondisi sekolah yang diteliti. Operator atau staff TU menyerahkan kepada kami *soft copy* profil sekolah, akan tetapi tidak sepenuhnya lengkap disebabkan komputer yang digunakan sebagai tempat penyimpanan seluruh data SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi dalam keadaan diperbaiki. Pada tanggal 12 Agustus 2024 peneliti kembali ke sekolah SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi untuk melakukan wawancara kepada guru. Tujuan dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengambil data dan menemukan sebuah fakta-fakta mengenai Aplikasi Game Quiz Kahoot Terhadap minat belajar siswa.

Pada tanggal 14 Agustus 2024, peneliti mengundang para siswa tersebut untuk mengikuti wawancara yang dirancang guna mendapatkan wawasan tentang pandangan mereka terhadap Kahoot sebagai media pembelajaran. Peneliti telah menyiapkan serangkaian pertanyaan yang berfokus pada bagaimana Kahoot mempengaruhi minat belajar mereka, serta faktor-faktor apa saja yang mereka anggap penting dalam pengalaman belajar melalui platform tersebut. Saat tiba di sekolah pada hari rabu, peneliti disambut dengan antusias oleh para siswa yang akan diwawancarai. Sikap mereka yang kooperatif dan keterbukaan mereka dalam menjawab pertanyaan

memungkinkan peneliti untuk menggali data yang kaya dan mendalam. Wawancara berlangsung dalam suasana yang nyaman, di mana para siswa secara jujur menyampaikan pendapat mereka tentang kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran berbasis game. Mereka mengungkapkan bahwa Kahoot tidak hanya membantu meningkatkan minat belajar, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dari hasil wawancara ini, peneliti mulai melihat pola bahwa mayoritas siswa merasakan dampak positif terhadap minat belajar mereka ketika menggunakan Kahoot. Dua hari kemudian, pada 16 Agustus 2024, peneliti kembali ke SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi untuk mengurus surat keterangan yang menyatakan bahwa penelitian telah selesai dilaksanakan di sekolah tersebut. Setelah tiba, peneliti disambut dengan baik oleh para guru dan staf sekolah, yang dengan sigap membantu peneliti melanjutkan proses administrasi. Peneliti diberi kesempatan untuk bertemu langsung dengan kepala sekolah, yang menyambut peneliti dengan sangat ramah. Dalam pertemuan tersebut, kepala sekolah dengan segera meminta guru Teknologi Informasi untuk menyiapkan surat keterangan yang peneliti butuhkan. Proses ini berlangsung dengan lancar dan efisien, berkat kerja sama yang baik antara pihak sekolah dan peneliti sebagai peneliti.

Secara keseluruhan, penelitian ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Pengalaman berinteraksi dengan siswa dan staf sekolah sangat positif, yang membantu peneliti mendapatkan data yang kaya dan valid. Melalui wawancara ini, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran memang memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam konteks kelas yang interaktif dan berbasis teknologi..

Hasil Dokumentasi

Hasil dokumentasi adalah kumpulan data atau informasi yang diperoleh dari pencatatan atau pengarsipan berbagai sumber tertulis, gambar, atau rekaman yang relevan dengan topik penelitian. Selain mengacu pada lembar observasi, adapun dokumentasi lainnya berupa bentuk kegiatan selama penelitian berlangsung berupa gambar, sebagai terlampir pada lampiran 32.

Hasil Data Wawancara

Hasil wawancara adalah ringkasan informasi yang diperoleh dari percakapan dengan narasumber, mencakup jawaban dan pandangan mereka terkait Implementasi aplikasi game quiz kahoot, Hasil Wawancara bertujuan sebagai bentuk data konkrit dalam analisis implementasi game quiz Kahoot terhadap minat belajar siswa,

.

Wawancara Guru

Tahap awal dalam penelitian ini melibatkan wawancara dengan para guru, yang memainkan peran kunci dalam pelaksanaan game quiz Kahoot di kelas. Peneliti berusaha untuk memahami pandangan para guru terkait implementasi Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran, khususnya dalam hal bagaimana platform ini mempengaruhi minat belajar siswa dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dalam wawancara tersebut, peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman para guru dalam menggunakan Kahoot, serta dampaknya terhadap dinamika kelas. Pertanyaan-pertanyaan ini mencakup aspek seperti kemudahan penggunaan Kahoot, efektivitasnya dalam membantu siswa memahami materi, serta bagaimana game ini berperan dalam meningkatkan partisipasi siswa yang biasanya kurang aktif dalam proses pembelajaran tradisional. Dua guru yang diwawancarai mengungkapkan bahwa Kahoot telah membawa perubahan positif dalam suasana kelas. Mereka menjelaskan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi ketika Kahoot digunakan sebagai bagian dari pengajaran. Guru-guru juga mencatat bahwa kompetisi yang dihasilkan melalui format kuis tersebut mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan memperhatikan materi pelajaran. Beberapa guru bahkan menyebutkan bahwa Kahoot membantu dalam mengidentifikasi siswa yang mungkin membutuhkan lebih banyak dukungan, karena hasil kuis secara langsung menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Namun demikian, tidak semua tanggapan bersifat sepenuhnya positif. Beberapa guru mencatat bahwa penggunaan Kahoot memerlukan persiapan yang lebih matang, terutama dalam hal penyesuaian soal dengan tingkat kemampuan siswa. Ada juga beberapa tantangan teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, yang kadang-kadang menghambat kelancaran pelaksanaan kuis di kelas. Meskipun demikian, guru-guru umumnya sepakat bahwa Kahoot adalah alat yang efektif, terutama dalam konteks pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Peneliti juga menggali lebih dalam mengenai dampak jangka panjang penggunaan Kahoot terhadap peningkatan minat belajar siswa. Beberapa guru menyatakan bahwa meskipun Kahoot bisa sangat baik dalam jangka pendek, keberhasilan jangka panjang masih bergantung pada bagaimana game ini diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya. Menurut mereka, Kahoot sebaiknya digunakan sebagai pelengkap, bukan pengganti metode tradisional, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Adapun hasil wawancara dengan para guru telah didokumentasikan dan dianalisis lebih lanjut oleh peneliti. Hasil ini memberikan perspektif penting tentang bagaimana Kahoot dapat dioptimalkan dalam konteks pendidikan, serta tantangan apa saja yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan

efektivitas implementasinya di masa mendatang. Temuan ini akan menjadi bagian penting dari kesimpulan penelitian, terutama dalam memberikan rekomendasi mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang lebih baik.

Wawancara Siswa

Tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara secara langsung kepada para siswa. Peneliti memanfaatkan kesempatan ini untuk mengajukan sejumlah pertanyaan yang telah disiapkan, yang bertujuan untuk menggali lebih dalam terkait pandangan siswa mengenai implementasi game quiz Kahoot dalam proses pembelajaran mereka. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang secara spesifik untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan Kahoot mampu mempengaruhi minat belajar mereka, apakah game ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka di kelas, serta aspek-aspek lain yang berhubungan dengan minat belajar.

Wawancara ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman mereka secara langsung, baik dari segi kelebihan maupun tantangan yang mereka rasakan saat menggunakan Kahoot dalam konteks akademik. Peneliti juga menggali bagaimana peran Kahoot dalam membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional, serta dampak emosional yang dirasakan oleh siswa ketika terlibat dalam kompetisi berbasis kuis ini.

Selama wawancara, beberapa siswa menyampaikan bahwa Kahoot tidak hanya membantu mereka lebih fokus dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga memberikan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif, yang pada akhirnya mendorong semangat mereka untuk terus belajar. Sementara itu, ada pula siswa yang mengungkapkan bahwa meskipun Kahoot sangat menarik, mereka merasa masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti variasi soal dan waktu yang diberikan untuk menjawab. Adapun hasil lengkap dari wawancara ini telah dirangkum dan disusun oleh peneliti sebagai bahan analisis lebih lanjut, yang dapat dilihat pada lampiran berikut. Hasil ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan Kahoot terhadap minat belajar siswa, serta menjadi dasar bagi rekomendasi peningkatan dalam implementasi metode pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah disajikan, temuan-temuan penelitian di atas dapat dimasukkan ke dalam pembahasan berdasarkan data yang telah diperoleh. Tujuan dari penyertaan dalam pembahasan ini adalah agar peneliti dapat mendeskripsikan hasil penelitian sesuai dengan pandangan masing-masing narasumber. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, sebagaimana telah dijelaskan

pada bab sebelumnya. Wawancara tersebut dilakukan dengan dua guru Desain Komunikasi Visual dan dua puluh delapan siswa kelas X Desain Komunikasi Visual.

Menurut Muhammad Erfandi salah satu guru Desain Komunikasi Visual di SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi berpendapat bahwa Aplikasi Game Quiz Kahoot merupakan Aplikasi Game Quiz yang mudah untuk dipahami. Dalam segi penerapannya, Aplikasi Game Quiz Kahoot ini terlaksana secara maksimal tanpa ada kesulitan. Kelebihan Aplikasi Game Quiz Kahoot yaitu mampu membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran sehingga bisa meningkatkan semangat belajarnya sedangkan untuk kekurangannya yaitu aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

Menurut guru Desain Komunikasi Visual lainnya yakni Siti Salimatun nisa' mengatakan bahwa, peneliti melihat implementasi aplikasi game quiz Kahoot sebagai langkah inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kahoot berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, di mana siswa tidak hanya sekedar menerima materi, tetapi juga aktif berpartisipasi melalui kuis yang menantang. Dengan elemen permainan dan kompetisi yang terintegrasi, Kahoot mampu mempengaruhi minat belajar siswa untuk lebih fokus dan antusias dalam belajar. Menurut Alvinatur Rahmah, yang juga siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, menyampaikan bahwa aplikasi Game Quiz Kahoot merupakan media pembelajaran yang sangat menyenangkan. Ia merasa menikmati proses belajar-mengajar menggunakan aplikasi ini dan mengaku lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran. Alvinatur juga menyatakan bahwa ia tidak mengalami kesulitan selama pembelajaran dengan Kahoot, karena mampu mengikuti setiap tahap dengan baik. Menurutnya, Kahoot memiliki sejumlah keunggulan, seperti lebih menarik dibandingkan media pembelajaran lainnya, mampu meningkatkan minat belajar siswa, serta memudahkan dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut Adelia Noviyanti Putri, yang juga merupakan siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, berpendapat bahwa aplikasi Game Quiz Kahoot merupakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa memahami materi dua kali lebih cepat. Ia mengungkapkan bahwa tampilan serta fitur-fitur yang dimiliki oleh Kahoot sangat menarik dan penuh warna, yang membuatnya merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran. Selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi ini, Adelia tidak mengalami kendala, karena ia dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Pendapat ini juga diungkapkan oleh Muhammad Abi Syaifullah, yang menyatakan bahwa ia menikmati pembelajaran dengan Kahoot. Secara keseluruhan, implementasi Kahoot di SMKS Ibnu Khaldun dinilai berjalan dengan optimal dan efektif sebagai media pembelajaran..

Menurut Andini Eka Pratiwi Abdillah, seorang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, aplikasi Game Quiz Kahoot dianggapnya sebagai media pembelajaran yang sangat menarik dan ia sangat menyukainya. Andini juga mencatat bahwa penggunaan aplikasi ini membuatnya merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran. Selama proses pembelajaran dengan Kahoot, ia tidak menghadapi kesulitan apapun. Aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan dinilai sangat cocok sebagai media pembelajaran di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Ahmadi, Muhammad Hafid, Mospik, dan Miftahul Firdausi. Selanjutnya, Hikmatul Ulya, seorang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, berpendapat bahwa aplikasi game quiz Kahoot merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan minat belajarnya. Ia menyatakan bahwa tampilan dan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut sangat menarik. Selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot, Hikmatul tidak mengalami kendala dan merasa bahwa aplikasi ini membantunya memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya.

Menurut Madinatul Munawaroh, seorang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, ia sangat menyukai aplikasi game quiz Kahoot. Ia berpendapat bahwa Kahoot adalah media pembelajaran yang sangat baik karena dapat menarik perhatian siswa dengan cara yang menyenangkan. Ia juga mencatat bahwa tampilan aplikasi ini sangat menarik. Selama proses pembelajaran dengan Kahoot, Madinatul tidak mengalami kesulitan. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Uswatun Hasanah, Ahmad Syaifullah, Moch Jadhith, dan Moch Ryan, yang merasa bahwa mereka mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik. Mereka semua sepakat bahwa aplikasi Game Quiz Kahoot cocok dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi.

Menurut Mukta Lilatun Nizah, seorang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, aplikasi game quiz Kahoot dianggapnya sebagai media pembelajaran yang sangat baik. Ia menyatakan bahwa ia sangat menyukai aplikasi ini karena dapat meningkatkan minat belajarnya dan membuatnya merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran. Meskipun demikian, Mukta mengakui bahwa ada beberapa kesulitan selama proses pembelajaran, terutama ketika guru menjelaskan materi dengan terlalu cepat. Namun, ia mampu mengatasi kesulitan tersebut dengan bertanya kepada teman sekelas yang lebih memahami materi.

Menurut Ningsih, seorang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, aplikasi game quiz Kahoot dianggapnya sebagai media pembelajaran yang sangat cocok untuk

digunakan di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi. Ia mengidentifikasi bahwa salah satu tantangan selama pembelajaran dengan Kahoot adalah ketidakmampuan memahami materi dengan baik. Namun, Ningsih mampu mengatasi masalah tersebut dengan bertanya langsung kepada guru. Ia sangat menyukai aplikasi ini karena memberikan banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan guru. Ningsih percaya bahwa Kahoot adalah media pembelajaran yang efektif dan bermanfaat di sekolah.

Menurut Nur Qomariyah siswa kelas X Desain Komunikasi Visual berpendapat bahwa Aplikasi Game Quiz Kahoot merupakan Media pembelajaran yang baik. Menurutnya, dengan Aplikasi Game Quiz Kahoot ini guru memberikan waktu lebih untuknya sehingga ada daya tarik tersendiri untuknya untuk lebih giat dalam belajar. Adapun kesulitan yang dialami olehnya yaitu dalam memahami materi, akan tetapi ia mampu mengatasi masalah tersebut dengan banyak bertanya kepada guru. Menurut Refa Nofita, seorang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, aplikasi game quiz Kahoot merupakan media pembelajaran yang sangat menyenangkan. Ia mengungkapkan bahwa selain kesenangan yang ditawarkan oleh Kahoot, aplikasi ini juga memberikan keuntungan tambahan seperti waktu yang cukup bagi guru untuk membimbing siswa tanpa adanya batasan waktu belajar. Meskipun demikian, Refa mengalami beberapa kesulitan terkait pemahaman materi selama proses pembelajaran dengan Kahoot. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Siti Aizah dan Mohammad Hasan. Namun, mereka semua berhasil mengatasi kesulitan tersebut dengan efektif, baik dengan bertanya kepada teman yang lebih memahami materi maupun langsung kepada guru. Refa percaya bahwa aplikasi Game Quiz Kahoot berjalan dengan sangat baik dan merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai untuk di implementasikan.

Selanjutnya, Siti Sofiah Hasanah, seorang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, menyatakan bahwa aplikasi game quiz Kahoot merupakan media pembelajaran yang sangat baik. Ia mengungkapkan bahwa Kahoot tidak hanya membantu meningkatkan minat belajarnya tetapi juga membuatnya merasa lebih percaya diri. Meskipun ia mengalami kesulitan terkait pemahaman fitur-fitur aplikasi, pendapat yang sama juga disampaikan oleh Ahmad Salihin, Imraatul Mufida, Siti Aisyah, dan Siti Muzayyanah. Mereka semua mengatasi kesulitan tersebut dengan cara berdiskusi dengan teman sekelas dan banyak bertanya kepada guru tentang materi yang kurang dipahami. Siti Sofiah menilai bahwa aplikasi Game Quiz Kahoot diimplementasikan dengan sangat baik di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi dan terbukti efektif sebagai media pembelajaran. Ia menyukai Kahoot karena aplikasi ini dapat menambah semangat belajarnya.

Menurut Sri Wandayani, seorang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, ia sangat menyukai aplikasi game quiz Kahoot. Ia menilai bahwa media pembelajaran ini adalah pilihan yang sangat baik dan efektif untuk digunakan di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi. Selama penggunaan aplikasi ini, Sri tidak menghadapi kesulitan berarti. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Moch Gailan Firdaus dan Siti Anisa, yang menyarankan bahwa solusi yang tepat ketika menghadapi kesulitan adalah dengan bertanya kepada guru. Sri juga mencatat bahwa kelebihan dari aplikasi Kahoot terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan semangat belajar dan menarik perhatian siswa, sehingga media ini dianggap sangat efektif dalam mendukung minat belajar siswa.

Dari pemaparan dari 30 narasumber diatas, keempat jenis minat ini telah terlaksana dengan berbagai cara, baik secara langsung melalui pernyataan verbal (*expressed interest*) maupun melalui aktivitas yang konsisten (*manifest interest*). Pengujian minat (*tested interest*) dilakukan melalui penilaian dan tes. Inventarisasi minat (*inventoried interest*) juga telah dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui minat mendalam mereka, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan preferensi siswa. Jadi, dari pemaparan dari 30 narasumber diatas yang diantaranya dua guru Desain Komunikasi Visual dan dua puluh delapan siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, Aplikasi Game Quiz Kahoot Terhadap minat belajar siswa terlaksana secara maksimal dan dipastikan cocok digunakan sebagai Media pembelajaran di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi dibuktikan dengan pendapat dari dua guru dan dua belas siswa laki laki dan enam belas siswa perempuan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi game quiz Kahoot terhadap minat belajar siswa berjalan dengan baik. Guru mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Mereka melihat siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi untuk memahami materi pelajaran.

Siswa juga menyatakan bahwa Kahoot membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dan mengikuti pelajaran dengan lebih serius. Format kuis yang interaktif dan kompetitif ini ternyata tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan daya saing sehat antar siswa, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi kelas. Secara keseluruhan, baik guru maupun siswa merasakan manfaat positif dari penerapan Kahoot sebagai alat pembelajaran, dan implementasinya dinilai berhasil dalam

meningkatkan minat belajar siswa di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi.

Analisis data

Secara keseluruhan, hasil analisis data menunjukkan adanya hubungan positif antara implementasi Kahoot terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika. Aplikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih baik dan interaktif, yang berdampak langsung pada peningkatan minat belajar siswa.

Reduksi Data

Reduksi data merupakan penyederhanaan suatu data yang telah di peroleh sehingga data lebih mudah dalam menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti mengajukan sepuluh pertanyaan kepada seluruh siswa, dalam mereduksi data, peneliti mengambil kesimpulan diakhir pertanyaan, adapun hasil wawancara pada siswa berada pada bagian lampiran, sehingga bentuk sederhana dari data tersebut sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Reduksi Data

Keseluruhan Siswa	Wawancara	Tanggapan	
		Suka	Tidak suka
Terdapat 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki laki	1. Apakah anda menyukai game quiz kahoot?	Terdapat 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki laki	
Jumlah		28 Siswa	0 Siswa

Dari hasil reduksi data terdapat 28 siswa yang menyatakan suka dan terdapat 0 siswa yang menyatakan tidak suka. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 28 siswa menyukai aplikasi game quiz kahoot dan 0 siswa tidak menyukai aplikasi game quiz kahoot.

Display data

Display data adalah bentuk penyajian data yang sistematis dan mudah untuk dipahami sehingga mudah untuk memperoleh kesimpulan, bentuk dari display data sendiri berupa grafik guna memperjelas perbandingan. Berikut bentuk display data dari hasil reduksi data:



Gambar 4. 1 Grafik Display Data

Dari Display data grafik diatas dapat dilihat grafik perolehan suka lebih tinggi dari pada perolehan tidak suka.

Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan suatu langkah akhir dalam menjabarkan atau menjelaskan hasil dari suatu penelitian mulai dari awal sampai akhir. Dalam penarikan kesimpulan ini dari hasil wawancara kepada siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa sehingga peneliti disini mendapatkan hasil berupa jawaban dari siswa, dengan metode reduksi data yang telah menghasilkan tabel perbandingan jumlah antara suka dan tidak suka dari tanggapan siswa, dan display data yang menghasilkan bentuk grafik dari hasil reduksi data yang menunjukkan suka memperoleh grafik lebih tinggi dibandingkan tidak suka. Maka dari itu implementasi aplikasi game quiz kahoot disukai siswa dan cocok untuk di Implementasikan di SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi Khususnya kelas X Desain Komunikasi Visual.

Daftar Pustaka

- Aritonang, K. T. (2013). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Teachers College Record*, 115(10), 11–21.
- Dedi Saputra. (2017). *Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android*.
- Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 177. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>
- Fauzi Siregar, H., Handika Siregar, Y., & Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, J. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2).
- Gres Dyah Kusuma Ningrum. (2018). *271373-studi-penerapan-media-kuis-interaktif-be-73b0656b*.
- Handayani, R., Rahmatika Chalimi, I., & Eka Putri, A. (2024a). Hubungan Penerapan Media Kahoot Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 453–462. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4776>

- Handayani, R., Rahmatika Chalimi, I., & Eka Putri, A. (2024b). Hubungan Penerapan Media Kahoot Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 453–462. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4776>
- Hidayat, Y. M. (2014). Persepsi siswa terhadap pola interaksi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di smp dua mei ciputat. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Joesyiana, K. (2018). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN OBSERVASI LAPANGAN (OUTDOR STUDY) PADA MATA KULIAH MANAJEMEN OPERASIONAL (Survey pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada Bunda). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2).
- Komar, K. (2021). *FAKTOR PEMBENTUK MINAT SISWA PUTRI KELAS V DAN VI DALAM MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER BOLA VOLI DI SD NEGERI 180 / II MULIA BHAKTI KECAMATAN PELEPAT KABUPATEN BUNGO*. 3(2), 21–30.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Maesaroh, S. (2013). *PERANAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 1(1), 150–168.
- Makbul M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian-2021-06-15T10_55_52.447Z*.
- Rahardjo, M. (2017). *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*.
- Rahmayanti, V. (2016). *PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA DAN PERSEPSI ATAS UPAYA GURU DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMP DI DEPOK*. 1(2), 206–216.
- Rusli, M. (2021). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus*. <http://repository.uin->
- Saifudin, S. (2012). *Metode Penelitian*. 45–54.
- Seituni, S., & Akbari, R. (2021). ANALISIS EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS SISWA KELAS X AKUNTANSI LEMBAGA DI SMKN 2 SITUBONDO MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL. *EDUSAINTEK : JURNAL PENDIDIKAN, SAINS DAN TEKNOLOGI*, 8(1), 11–20. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.118>
- Setiawan, F., Febriyana, E., Fatma Dianti, E., & Sari, M. (2022). PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN MINAT BELAJAR SISWA SMK JURUSAN TKJ SE-KECAMATAN NATAR. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan*, 4(1). <https://doi.org/10.23960/jpvti>
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Suparto, A. A., Razaqi, R. S., Situbondo, S. P., Arico, A. :, & Suparto, A. (2019). *Penerapan Cisco Packet Tracer Sebagai Media Pembelajaran Jaringan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X TKJ di SMK 2 Ibrahimy Sukorejo* (Vol. 7, Issue 1).
- Suryadi, A. (2017). *MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL* (Vol. 3, Issue 1).