

Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika

Rezki Putri Juliani^{1✉}, Selvia Erita², Reri Seprina Anggraini³

^{1,2} Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, Jl. Sungai Liuk, Kec. Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh, Jambi
rezkijuliani12@gmail.com

Abstract

Mathematics plays a very important role in everyday life, helps develop patience and concentration, and is the basis for the development of today's technology. However, despite its significant role, many students have difficulty engaging in mathematics learning due to its abstract and systematic nature. Lack of interest in mathematics can be seen at various levels of education, including at SMAN 2 Kerinci, where students often show a lack of enthusiasm, attention, and participation in mathematics learning. This study aims to evaluate the effect of using Kahoot!, a game-based learning platform, in increasing students' interest in mathematics. This study used a pre-experimental design with an initial and final questionnaire approach in one group, involving all 21 students of class XI A at SMAN 2 Kerinci. Data were obtained through questionnaires and interviews to measure students' interest before and after using Kahoot!. The results of the analysis showed a significant increase in students' interest after using Kahoot!. This study concludes that Kahoot! is an effective medium in increasing students' interest in learning mathematics, and game-based learning can be an interesting alternative to replace conventional teaching methods.

Keywords: Mathematics Learning, Learning Interest, Kahoot!, Game-Based Learning, Learning Media

Abstrak

Matematika memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, membantu mengembangkan kesabaran dan konsentrasi, serta menjadi dasar bagi perkembangan teknologi masa kini. Namun, meskipun memiliki peran yang signifikan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam terlibat dalam pembelajaran matematika karena sifatnya yang abstrak dan sistematis. Kurangnya minat terhadap matematika dapat terlihat di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di SMAN 2 Kerinci, di mana siswa sering kali menunjukkan kurangnya antusiasme, perhatian, dan partisipasi dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan *Kahoot!*, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan kuesioner awal dan akhir pada satu kelompok, yang melibatkan seluruh siswa kelas XI A di SMAN 2 Kerinci, yang berjumlah 21 orang. Data diperoleh melalui kuesioner dan wawancara untuk mengukur minat siswa sebelum dan setelah menggunakan *Kahoot!*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat siswa setelah menggunakan *Kahoot!*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Kahoot!* adalah media yang efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa, dan pembelajaran berbasis permainan bisa menjadi alternatif menarik untuk menggantikan metode pengajaran konvensional.

Kata kunci: Pembelajaran Matematika, Minat Belajar, Kahoot!, Pembelajaran Berbasis Permainan, Media Pembelajaran

Copyright (c) 2025 Rezki Putri Juliani, Selvia Erita, Reri Seprina Anggraini

✉ Corresponding author: Rezki Putri Juliani

Email Address: rezkijuliani12@gmail.com (Jl. Sungai Liuk, Kec. Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh, Jambi)

Received 02 March 2025, Accepted 05 May 2025, Published 05 May 2025

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.0000>

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi berperan besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Khasanah & Nugraheni, 2022; Simbolon, 2020). Agar Indonesia dapat bersaing di kancah global, diperlukan peningkatan sumber daya manusia (SDM) untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin cepat. Didunia pendidikan khususnya dalam mata pelajaran

matematika, penggunaan teknologi yang tepat dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi, seperti rendahnya minat belajar siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa seringkali merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam mempelajari matematika. Menurut Anggraini et al. (2022) banyak siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Untuk mengatasi hal ini, meningkatkan minat belajar siswa menjadi faktor penting dalam memperbaiki proses pembelajaran matematika, yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi secara optimal (Jaya & Fitriani, 2022).

Minat belajar merupakan keterlibatan menyeluruh individu dengan seluruh kapasitas berpikir dan perhatiannya dalam memperoleh pengetahuan serta pemahaman terhadap ilmu yang diminatinya, yang juga mencakup motivasi, rasa ingin tahu, serta kesiapan untuk menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran guna mencapai pemahaman yang mendalam (Jaya & Fitriani, 2022). Menurut Duha (2024), minat belajar siswa dapat mempengaruhi proses pembelajaran karena mereka akan lebih fokus pada materi yang dipelajari. Hidayat & Widjajanti (2018) berpendapat bahwa minat belajar siswa adalah kondisi di mana siswa merasa tertarik yang dapat memotivasi diri mereka dalam melakukan aktivitas tertentu. Minat ini dapat dilihat dari indikator seperti rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, yang akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, minat belajar yang tinggi juga berperan dalam ketekunan siswa menghadapi materi yang sulit serta membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka. Ratnasari (2017) menambahkan bahwa minat belajar juga berpengaruh besar terhadap prestasi akademik siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik, sementara siswa dengan minat rendah mungkin mengalami pencapaian akademik yang kurang maksimal. Dengan demikian, semakin besar minat siswa terhadap pelajaran, semakin tinggi pula kemungkinan mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Hasil observasi yang dilakukan di SMAN 2 Kerinci menunjukkan bahwa banyak siswa kurang memberikan perhatian, memiliki semangat yang rendah, serta tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika dan beberapa siswa di SMAN 2 Kerinci. Dari wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa pencapaian belajar siswa masih tergolong rendah. Siswa terlihat kurang antusias dalam belajar, kurang fokus, dan tidak cukup memperhatikan penjelasan dari guru. Adapun hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa matematika dianggap sangat sulit, sehingga membuat mereka merasa mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berpotensi menurunkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal tersebut tercermin dari rendahnya nilai rata-rata mata pelajaran matematika di hampir seluruh jenjang pendidikan. Ketika minat belajar menurun, hal ini dapat memberikan dampak negatif terhadap mutu pembelajaran dan prestasi akademik siswa. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Efendi et al. (2022) yang menyatakan bahwa minat belajar yang rendah dapat membuat siswa kesulitan dalam menguasai dan memahami pelajaran secara maksimal. Sebaliknya, jika minat belajar siswa tinggi, perhatian yang lebih fokus terhadap pelajaran

akan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih giat, bersemangat, serta mampu memahami dan menguasai materi dengan lebih efektif.

Untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar, guru perlu mengenali kebutuhan masing-masing siswa secara individual dan memberikan dukungan yang sesuai. Melalui pendekatan yang tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga minat siswa terhadap pembelajaran dapat tumbuh dan mereka mampu menghadapi tantangan belajar dengan lebih efektif (Ikhsana et al., 2024). Beragam strategi dapat diterapkan guna meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika, antara lain melalui penerapan model pembelajaran yang menarik serta penggunaan metode dan media yang bervariasi. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan proses belajar matematika lebih menyenangkan, sehingga minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut meningkat (Harahap & Julyanti, 2023). Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar adalah pemanfaatan media berbasis permainan. Pendapat ini sejalan dengan Angraini et al. (2023), yang mengemukakan bahwa media memiliki peran strategis dalam pembelajaran matematika, dan disarankan untuk menggunakan media yang inovatif serta menarik guna meningkatkan efektivitas proses belajar. Pemilihan media yang tepat, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu memaksimalkan hasil belajar. Media pembelajaran tidak hanya mampu membangkitkan minat, bakat, dan keinginan baru pada diri siswa, tetapi juga meningkatkan semangat mereka selama mengikuti pelajaran. Selain itu, media juga memberikan pengaruh positif terhadap sikap siswa, mendorong mereka untuk lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar (Ardiansyah, 2020). Sulistiyawati et al. (2021) turut menegaskan pentingnya peran media dalam proses pembelajaran, karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh. Dengan penggunaan media yang sesuai, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Salah satu bentuk inovasi media yang dianggap efektif adalah pemanfaatan media berbasis permainan, yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa. Beberapa aplikasi yang mendukung pendekatan ini antara lain *Google Form*, *Quizizz*, dan *Kahoot!*, yang tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa (Safitri et al., 2023). Penelitian ini memanfaatkan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran, yakni sebuah platform interaktif yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta menarik. Penggunaan *Kahoot!* bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa selama proses pembelajaran, karena pendekatan yang diterapkan dalam studi ini berbasis permainan atau *game-based learning*. Selain itu, *Kahoot!* menyajikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis yang interaktif dan menyerupai permainan, sehingga mampu menjadikan proses belajar lebih seru dan menarik bagi siswa. Berdasarkan temuan Purnamasari et al. (2023), *Kahoot!* menawarkan berbagai fitur seperti koreksi otomatis atas jawaban dan peringkat hasil secara real-time, yang menjadikan platform ini favorit di kalangan siswa. Bunyamin et al. (2020) serta Arifin (2021)

menambahkan bahwa salah satu keunggulan *Kahoot!* adalah siswa dapat langsung mengetahui skor yang mereka peroleh setelah menjawab seluruh pertanyaan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Menurut Hartanti (2019), pemanfaatan *Kahoot!* dalam kegiatan belajar mengajar dapat mendorong peningkatan minat siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, media ini bersifat gratis dan dapat diakses dari berbagai lokasi, sehingga sangat fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai kondisi pembelajaran (Sholihah et al., 2023).

Berbeda dengan sejumlah penelitian terdahulu yang cenderung menyoroti pemanfaatan media digital seperti *Kahoot!* dalam mata pelajaran lain (misalnya Bahasa, IPA, Biologi, dan Fisika) serta lebih berfokus pada peningkatan capaian akademik. Penelitian ini berfokus pada analisis pengaruh penggunaan *Kahoot!* berbasis permainan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, yang secara umum dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan pembelajaran matematika diantaranya yaitu: 1) Penelitian yang dilakukan oleh Assegaf et al. (2022), dengan menggunakan metode study literatur dan cenderung fokus pada pembuatan kuis di aplikasi *Kahoot!*. 2) Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Dewimarni et al. (2022) cenderung fokus pada materi Himpunan, FPB dan KPK kelas VII SMP. Sementara penelitian ini mengukur minat belajar matematika siswa secara lebih mendalam yang dilakukan dengan menggunakan metode *pre-experiment*. Selain itu penelitian ini dilakukan di tingkat SMA kelas XI dengan materi fungsi. Melalui pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa mampu meningkatkan keterlibatan serta antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran matematika, sehingga proses belajar berlangsung dengan lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian pre-eksperimental. Desain eksperimen yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest*, di mana instrumen yang digunakan berupa kuesioner awal dan kuesioner akhir. Rancangan penelitian ini dapat dijelaskan melalui tabel berikut: (Mariani et al., 2022; Sugiyono, 2013)

Tabel 1. Desain Penelitian

O_1	X	O_2
-------	-----	-------

Keterangan:

O_1 : Kuesioner Awal

X : *Treatment* atau Perlakuan

O_2 : Kuesioner Akhir

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI di SMAN 2 Kerinci. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Adapun sampel yang dipilih dalam

penelitian ini adalah siswa kelas XI A sebanyak 21 orang. Pemilihan kelas tersebut berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran, karena siswa di kelas tersebut diketahui memiliki minat belajar yang rendah serta lebih responsif terhadap penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner dan wawancara. Kuesioner terdiri atas 25 butir pernyataan tertutup, yang dinilai menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 4. Pilihan jawaban dalam kuesioner mencakup: (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat Setuju.

Tabel 2. Pedoman Penilaian

<i>Opsi Jawaban</i>	<i>Positif</i>	<i>Negatif</i>
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Uji validitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS, dan hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 25 butir pernyataan dinyatakan valid, sehingga seluruh item tersebut layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Hasil uji reliabilitas dari 25 butir soal menunjukkan nilai sebesar 0,92, yang dianggap sempurna karena terletak dalam rentang 0,70-0,90, yang mengindikasikan reliabilitas yang tinggi. Kuesioner dibagikan dua kali, yaitu kuesioner pada tahap awal dan kuesioner pada tahap akhir. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur. Jenis wawancara ini merupakan metode pengumpulan data yang tidak terpaku pada daftar pertanyaan tetap, sehingga memungkinkan dialog berlangsung secara fleksibel sesuai dengan tanggapan yang diberikan oleh informan (Salsabila et al., 2024). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperkuat dan melengkapi data yang diperoleh melalui kuesioner. Melalui wawancara ini, peneliti dapat menggali pandangan langsung dari siswa, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih kontekstual dan mendalam.

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk; (2) Dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan uji Levene; (3) Apabila data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*; (4) Tahap akhir adalah analisis terhadap indikator-indikator minat belajar siswa, yang mengacu pada pandangan Djamarah (2011) dan Rahmawati et al. (2019), mencakup: (1) rasa senang, (2) ketertarikan, (3) partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan (4) rajin dalam belajar. Hasil analisis untuk masing-masing indikator kemudian dikelompokkan berdasarkan skala interpretasi persentase minat belajar menurut Riduwan (2015), dan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3. Skala Interpretasi Minat Belajar

<i>Persentase</i>	<i>Kategori</i>
0% - 25%	Sangat Rendah
26% - 50%	Rendah
51% - 75%	Kuat
76% - 100%	Sangat Kuat

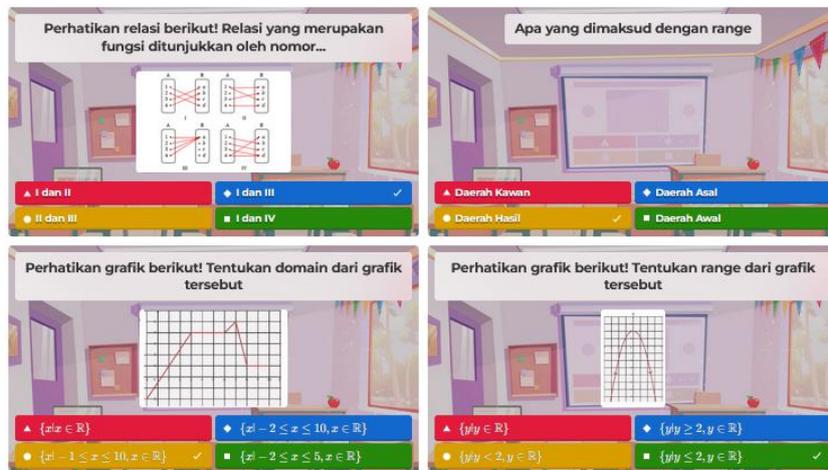
HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menggunakan media *Kahoot!* sebanyak 3 kali pertemuan. Dimana sebelum *game* ini dilakukan, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok. Setelah itu dinstruksikan kepada siswa untuk mengakses *Kahoot!* melalui *handphone* masing-masing kelompok, kemudian diberikan PIN *game* yang harus dimasukkan untuk memulai kuis oleh siswa sehingga bisa digunakan.



Gambar 1. Tampilan PIN *Kahoot!*

Setelah semua kelompok bergabung, kuis dimulai. Siswa akan melihat pertanyaan yang muncul di layar, dan mereka harus memilih jawaban yang menurut siswa benar dengan tempo waktu yang sudah ditentukan didalam *Kahoot!*.



Gambar 2. Tampilan Soal-Soal Kuis

Setelah setiap pertanyaan dijawab, skor yang diperoleh siswa akan muncul dilayar langsung dengan peringkat masing-masing kelompok.



Gambar 3. Tampilan Podium dan Skor Siswa

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengisian kuesioner awal dan kuesioner akhir oleh siswa. Data ini digunakan untuk menganalisis apakah penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis permainan berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan 25 pernyataan. Kuesioner diberikan dua kali, yaitu pertama sebelum penggunaan media *Kahoot!* (kuesioner awal) dan kedua setelah penggunaan media *Kahoot!* (kuesioner akhir). Untuk mengetahui apakah media *Kahoot!* memberikan pengaruh, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu, dilakukan pengujian hipotesis (Anggralia et al., 2019)

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memverifikasi apakah distribusi data dalam penelitian ini mengikuti pola distribusi normal. Menurut Husaini & Gustiana (2024), dalam statistik parametrik, data penelitian harus memiliki distribusi normal. Uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk diterapkan dalam penelitian ini karena ukuran sampel yang digunakan kurang dari 50, yang membuat uji ini lebih tepat untuk sampel kecil. Hal ini juga dijelaskan oleh Oktaviana & Notobroto (2014), yang menyatakan bahwa Shapiro-Wilk merupakan metode uji normalitas yang umumnya digunakan untuk sampel dengan jumlah kurang dari 50, guna menghasilkan hasil yang lebih akurat dalam pengambilan keputusan. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, sementara data dianggap tidak normal jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Keputusan</i>
Kuesioner Awal	0,969	21	0,829	Berdistribusi Normal
Kuesioner Akhir	0,920	21	0,286	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. pada kuesioner awal dan kuesioner akhir masing-masing lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas data menggunakan uji Levene. Kriteria yang digunakan adalah variansi populasi dianggap homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dan dianggap tidak homogen jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Husaini & Gustiana, 2024). Uji homogenitas data ini dilaksanakan dengan uji Levene.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
0,479	1	40	0,493

Hasil perhitungan uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,493. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,493 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen, yang mengindikasikan bahwa variansi populasi yang diuji adalah seragam.

Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi asumsi distribusi normal dan homogenitas, langkah berikutnya adalah

melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji t-test untuk menguji apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Tabel 6. Hasil Uji T-Test

<i>Paired Differences</i>						
<i>Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Significance</i>	
	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>
13,524	17,037	10,011	8,030	20	0,000	0,000

Tabel 4 menyajikan hasil uji t, di mana nilai t hitung sebesar 8,030 dan nilai t tabel sebesar 1,68, sehingga t hitung lebih besar dari t tabel. Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika setelah penggunaan media *Kahoot!* dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut. Temuan ini konsisten dengan penelitian Dewimarni et al. (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menggunakan media *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa 25% siswa merasa bahwa *Kahoot!* membuat proses pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Sebagai contoh, salah seorang siswa mengungkapkan, “Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika karena menggunakan *Kahoot!*. Pembelajaran jadi lebih menyenangkan, dan saya bisa berkompetisi dengan teman-teman, yang membuat saya ingin terus belajar.” Siswa lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Kahoot!* memudahkan mereka dalam memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan mudah. “Dengan *Kahoot!*, saya lebih mudah mengingat rumus dan konsep karena cara belajar yang lebih aktif dan tidak monoton,” ujar seorang siswa. Namun, beberapa siswa mengungkapkan bahwa meskipun mereka merasa lebih tertarik, ada kalanya mereka merasa sedikit gugup saat bermain karena adanya elemen kompetisi. Secara keseluruhan, mayoritas siswa menyatakan bahwa *Kahoot!* berhasil meningkatkan minat belajar mereka dalam matematika dan menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan berkesan. Penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran terbukti sangat menyenangkan, interaktif, menarik, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. (Fauzan, 2019; Putra & Afrilia, 2020). Selanjutnya akan diuraikan mengenai hasil kuesioner minat belajar dan hasil wawancara.

Indikator Minat Belajar

Hasil perhitungan indikator-indikator minat belajar secara keseluruhan kemudian dipresentasikan dalam bentuk persentase pada tabel interpretasi minat belajar berikut.

Tabel 7. Interpretasi Minat Belajar Siswa

<i>Indikator</i>	<i>Total Nilai</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>(%)</i>	<i>Kategori</i>
Perasaan Senang	467	22,24	92,66%	Sangat Kuat
Ketertarikan Siswa	354	16,85	84,29%	Sangat Kuat

Keterlibatan Siswa	657	31,29	86,90%	Sangat Kuat
Rajin Belajar	337	16,05	80,24%	Sangat Kuat
Rata-rata			86,02%	Sangat Kuat

Tabel 7 menunjukkan bahwa dari keempat indikator tersebut, semuanya termasuk kedalam kategori sangat kuat. Pada indikator pertama, yaitu perasaan senang, siswa merasa antusias dan senang saat menggunakan media *Kahoot!* berbasis *game*, yang dilengkapi dengan tampilan dan visualisasi yang menarik. Ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran dengan media *Kahoot!* merupakan sesuatu yang baru bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi, serta membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, Putri (2023) menyebutkan bahwa kelebihan *Kahoot!* terletak pada tampilan yang menarik dan bervariasi, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dan merasa senang saat mengerjakan soal.

Indikator kedua, yaitu ketertarikan, siswa sangat tertarik untuk mengikuti pelajaran melalui media *Kahoot!*. Siswa memperhatikan soal-soal kuis yang diberikan dan menyelesaikan soal tersebut dengan teliti. Skor kuis yang diperoleh oleh siswa yang membuat siswa antusias bersaing untuk memperoleh skor yang paling tinggi sehingga membuat siswa sangat tertarik menggunakan media *Kahoot!* Berbasis *game* ini. Siswa merasa lebih puas dan terhindar dari rasa bosan selama berlangsungnya proses pembelajaran. Purnamasari et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa siswa sangat antusias menggunakan media *Kahoot!* dalam pembelajaran.

Indikator ketiga, yaitu keterlibatan siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media *Kahoot!* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam sesi kuis, baik dalam menjawab pertanyaan secara tepat maupun dalam berinteraksi dengan teman sekelas. Selain itu, mereka juga lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran, terutama karena adanya elemen kompetisi dan tantangan waktu. Keterlibatan sosial siswa juga meningkat, karena mereka sering berdiskusi dan saling membantu dalam memahami soal yang sulit. Indikator keterlibatan ini tercermin pada peningkatan rasa ingin tahu siswa, yang tidak hanya sekedar menjawab soal, tetapi juga berusaha memahami materi lebih dalam melalui feedback langsung dari hasil kuis. Secara umum, penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, yang memberikan dampak positif pada pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Menurut Ermawati et al. (2024) *Kahoot!* menjadikan siswa semakin bekerjasama dan nyaman dalam belajar.

Selanjutnya yang terakhir indikator rajin belajar, siswa cenderung lebih sering mempersiapkan diri sebelum kuis dan mengulang materi untuk mempelajari topik-topik yang diuji. Hal ini disebabkan oleh adanya elemen kompetisi yang memotivasi siswa untuk meningkatkan performa mereka, sehingga mereka merasa terdorong untuk lebih mendalami materi yang akan diujikan. Selain itu, format kuis seperti *game* yang menarik dan interaktif membuat siswa merasa lebih terlibat dan tidak merasa terbebani, yang pada gilirannya meningkatkan kebiasaan belajar mereka. Siswa juga

menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Kahoot!* siswa merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal, menunjukkan tingkat disiplin yang lebih tinggi dalam belajar, dan mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih konsisten. Handayani et al. (2024) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan *Kahoot!* siswa selalu bersemangat dan rajin dalam belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dalam mata pelajaran matematika efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XIA di SMAN 2 Kerinci. Temuan ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya. Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, *Kahoot!* berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang membuat siswa lebih tertarik dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Fitur kompetisi dan penghargaan yang ada dalam *Kahoot!* juga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, sehingga meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, penggunaan media ini memungkinkan guru untuk memberikan penilaian secara langsung dan umpan balik yang cepat. Namun, kekurangannya adalah bahwa penggunaan *Kahoot!* memerlukan koneksi internet yang stabil, yang dapat menjadi kendala di daerah dengan akses internet yang terbatas. Selain itu, jika tidak dikelola dengan baik, permainan ini dapat lebih fokus pada perolehan poin semata, tanpa memperhatikan pemahaman materi secara lebih mendalam. Terakhir, ketergantungan pada teknologi dapat mengurangi interaksi langsung antara guru dan siswa, yang masih sangat penting dalam proses pembelajaran matematika.

Meskipun penelitian ini memberikan pemahaman mengenai pengaruh penggunaan permainan digital terhadap minat belajar matematika, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Salah satunya adalah keterbatasan sampel yang hanya mencakup siswa dari satu sekolah, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi secara luas, terutama untuk siswa di wilayah pedesaan, kota besar, maupun di sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya. Selain itu, penelitian ini juga terbatas oleh waktu sehingga tidak dapat mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan permainan digital terhadap minat belajar siswa. Faktor eksternal, seperti dukungan orang tua, interaksi sosial di kelas dan lingkungan sekitar, yang mungkin juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar, tidak sepenuhnya dikontrol dalam penelitian ini. Penilaian minat belajar yang digunakan juga bersifat subjektif dan bergantung pada respon siswa melalui kuesioner, yang dapat dipengaruhi oleh faktor persepsi pribadi atau bias sosial.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis permainan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi fungsi di kelas XI A SMAN 2 Kerinci. Temuan ini didukung oleh hasil uji hipotesis menggunakan uji-t, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media *Kahoot!*. Selain itu, peningkatan

minat belajar siswa juga terpantau pada seluruh indikator yang diukur, seperti perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan ketekunan belajar, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat kuat. Peningkatan pada indikator-indikator ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kahoot!* efektif dalam mendorong siswa untuk lebih antusias dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* berbasis permainan secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat lebih mendalami pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap peningkatan minat belajar matematika pada siswa, dengan memperhatikan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi, seperti perbedaan tingkat motivasi dan latar belakang siswa. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi variasi dalam penggunaan fitur-fitur yang tersedia dalam *Kahoot!*, seperti pengaturan tingkat kesulitan soal atau elemen kompetitif, serta menganalisis dampak penggunaan fitur-fitur tersebut terhadap perubahan minat belajar siswa dalam jangka panjang. Selain itu, penting untuk melakukan kajian mengenai sejauh mana media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mendorong siswa untuk terus meningkatkan ketertarikan mereka dalam mempelajari matematika secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Anggraini, R. S., Sustipa, W., & Erita, S. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 745–756.
- Anggralia, R., Deswita, R., Erita, S., Habibi, M., & Putra, A. (2019). Effect of Model-Eliciting Activities (MEAs) Approach on Students' Mathematical Communication Skills (Pengaruh Pendekatan Model-Eliciting Activities (MEAs) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa). *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 41–49. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i1p40-45.162>
- Angraini, F., Erita, S., Oktafia, M., & Nasution, E. Y. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Berbasis Etnomatematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 196–207. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2586>
- Ardiansyah, M. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif*. 6(2), 145–155.
- Arifin, F. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Di Stiabi Riyadul 'Ulum. *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia*, 1(1), 8–18. <https://doi.org/10.47387/sena.v1i1.33>
- Assegaf, Z. R., Susanti, W., Esi, N., & Yani, A. (2022). Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Adiba: Journal of Education*, 2(4), 507–516. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/196>

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Dewimarni Syelfia, Mishbah Ulhusna, L. M. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dikelas Vii Smp Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1935–1940. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1024>
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Duha, W. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Toma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(3), 277–281. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i3.259>
- 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>
- Ermawati, D., Riswari, L. A., Wijayanti, E., Prameswari, A., Ichsan, M., & Lathif, A. (2024). Pengaruh Media Mabarung Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Matematis Siswa SD. *Scientia: Social Sciences and Humanities*, 3(2), 327–333. <https://doi.org/10.51773/sssh.v3i2.324>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 256–257. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5764>
- Handayani, R., Rahmatika Chalimi, I., & Eka Putri, A. (2024). 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>
- Harahap, H. S., & Julyanti, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz dan Media Berbasis Ict untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). http://repository.ulb.ac.id/132/3/ARTIKEL_ILMIAH_HOTNA.pdf
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>

- Husaini, M. F. A., & Gustiana, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot! untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 9 Kuningan Kelas VII. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5724-5730.
- Ikhsana, A., Anwar, L., & Sisworo, S. (2024). Analisis kesulitan matematis mahasiswa berdasarkan teori pemrosesan informasi menggunakan media kahoot! *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(5), 835–848. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i5.25006>
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori, penerapan, dan riset nyata*. Anak Hebat Indonesia.
- Jaya, M. R., & Fitriani, N. (2022). Analisis minat belajar siswa smp di cimahi pada materi bangun ruang sisi datar dengan berbantuan software geogebra. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3), 869–876. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.869-876>
- Khasanah, U., & Nugraheni, E. A. (2022). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Pada Materi Segiempat Berbantuan Aplikasi Geogebra di SMP Negeri 239 Jakarta. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 181–190. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.813>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, D. S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa smp. *vol, 2*, 206-2016.
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3(2), 127–135.
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot! dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI MIPA 4. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 424-429.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Putri, K. A. (2023). *Efektivitas media pembelajaran game Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Rahmawati, N. S., Bungsu, T. K., Islamiah, I. D., & Setiawan, W. (2019). Analisis minat belajar siswa ma al-mubarak melalui pendekatan saintifik berbantuan aplikasi geogebra pada materi statistika dasar. *Journal On Education*, 1(3), 386-395.
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Riduan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.
- Safitri, E., Wawan, Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar.

- Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57–61. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.154>
- Salsabila, B., Suhartini, B., Qanitha, A. D., Fitria, S. A., & Putri, M. K. (2024). Types Of Interviews In Non-Test Behavioral Assessment Instruments. *Journal of Therapia*, 1(1).
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot! sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39-44.
- Simbolon, A. K. (2020). Penggunaan Software Geogebra Dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa Pada Pembelajaran Geometri di SMPN2 Tanjung Morawa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1106–1114. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.351>
- Suardiana, I. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 381-386.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>