



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MI KHADIJAH MALANG

Luluk Fitriana¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Ika Ratih Sulistiani³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam Malang
e-mail: 122001013009@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id, ika.ratih@unisma.ac.id

Abstrak

Interest in learning is an individual's tendency to obtain, play, and store data from their current situation. Interest in learning is very important in developing experience, and one tool that can help develop students' interest in learning is learning media. One media that can be used to increase student interest is kahoot. The aim of this research is to describe how students' interest in thematic learning for class III MI Khadijah Malang is influenced by the Kahoot learning media. The methodology used is quantitative. information collection strategy using questionnaires and documentation. Data analysis techniques use normality test, homogeneity test and t test. in the experimental class the interest was very high with the survey consequences of 15 students in the high class and 5 students in the low classification, and in the control class 14 students in the low classification and 4 students in the high class, as a result of the t test it got a significance value, namely (2- tailed) of 0.011.

Keywords: *Learning media. Interest in learning, Kahoot, Thematic*

A. Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai tindakan bimbingan melalui penyebaran pengetahuan. Menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan dalam proses pendidikan ini. Tujuan kegiatan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, pengetahuan siswa, dan pembentukan kepribadian siswa. Pendidikan yang baik berarti siswa aktif dalam pembelajaran, memiliki pengetahuan yang luas, memiliki keterampilan, dan berperilaku baik. Pendidikan yang berkualitas tinggi akan mampu mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas Pendidikan (Noor, 2020)

Salah satu metode untuk mengembangkan pengajaran lebih lanjut adalah dengan melaksanakan pembelajaran mengingat program Pendidikan tahun 2013. Kurikulum 2013 menggabungkan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memaksimalkan potensi mereka dengan meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka seiring waktu. Dengan mempertimbangkan ketiga kemampuan tersebut, setting pembelajaran juga harus diatur sehingga tujuan

pembelajaran dapat dicapai. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep yang dipelajari dalam Tindakan (Marisya & Sukma, 2020).

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dina et al. (2020) Pada tingkat dasar/MI, pembelajaran tematik dimanfaatkan. Ini adalah model pembelajaran terpadu yang mengoordinasikan informasi, kemampuan, imajinasi, nilai-nilai dan mentalitas siswa menggunakan mata pelajaran yang menghubungkan mata pelajaran yang berbeda untuk memberikan peluang pertumbuhan yang signifikan bagi semua siswa.

Pembelajaran tematik yang terkoordinasi diharapkan dapat menyebabkan siswa memahami topik dengan lebih baik, bermakna dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi pusat pembelajaran (student center) dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran guna menjamin pembelajaran yang diterimanya sesuai dengan harapan dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Dalam kerangka pembelajaran tematik, anggota semakin dekat untuk mengambil bagian secara lebih efektif dalam pengalaman yang berkembang, dan titik fokus pembelajaran saat ini bukan pada pendidik (Marisya & Sukma, 2020).

Siswa memiliki kesempatan untuk mengalami pengalaman langsung dan terlatih melalui kegiatan pembelajaran tematik ini, yang memungkinkan mereka untuk secara aktif menemukan berbagai informasi yang telah mereka pelajari. Cara kegiatan belajar dikemas sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar (Arif et al., 2022).

Susilo (2006) dalam Akrim (2021) mengatakan minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk menerima dan memproses informasi dari lingkungannya. Menurut Suparlan (2010) dalam Akrim (2021) Menurut Suparlan (2010) dalam Akrim (2021), cara seseorang menyerap, mengorganisasikan, dan mengolah informasi yang dipelajarinya meliputi minat belajar. Dengan cara ini, seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menyimpan data baru dan menantang.

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan akan kegiatan pembelajaran dalam upaya menambah pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman, hal tersebut mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh – sungguh dengan penuh suka cita. Mentalitas siswa sangat dipengaruhi oleh tingkat minat belajarnya. Siswa yang termotivasi untuk menyelesaikan latihan akan bekerja lebih keras dibandingkan siswa yang tidak.

Setiawan et al. (2022) menyatakan seseorang hanya dapat berkonsentrasi 15-20 menit. Dengan kata lain, jika proses pembelajaran berlangsung lebih dari dua

puluh menit, konsentrasi siswa akan berkurang. Fitriana (2020) dalam Setiawan et al. (2022) menjelaskan bahwa Pembelajaran tematik yang berjalan saat ini dianggap kurang menarik bagi siswa karena guru menghabiskan banyak waktu untuk menyampaikan materi pelajaran dan tidak memperhatikan kondisi siswa. Akibatnya siswa kehilangan minat belajar dan menjadi bosan. Oleh karena itu, guru harus dapat membuat ilustrasi menjadi menyenangkan sehingga siswa tertarik dan tertarik. Pembelajaran dipandang menyenangkan dalam suasana santai, aman, dan menyenangkan. Hal ini menarik, terbebas dari tekanan, menciptakan minat siswa, dan selanjutnya mengembangkan pemfokusan siswa. Iklim belajar ini juga menimbulkan kegembiraan, sensasi euforia dan pemfokusan yang tinggi.

Hal tersebut sejalan dengan yang terjadi pada siswa kelas III di MI Khadijah Malang pada mata pelajaran tematik, Sebagian besar latihan pembelajaran yang dilakukan pendidik menggunakan buku LKS sebagai acuan pembelajaran. Dalam mengerjakan tes tugas, pendidik memanfaatkan strategi manual melalui buku LKS. Peneliti menemukan kurangnya minat siswa dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang lebih memilih untuk tidak mengemukakan pendapat ketika guru menjelaskan suatu permasalahan yang mendesak, siswa yang tidak terinspirasi dengan materi, siswa yang tidak fokus pada penjelasan guru, dan siswa yang tidak mempunyai ide atau memahami ilustrasinya.

Permasalahan kurangnya minat belajar siswa yang paling tinggi terletak pada media pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan bahan pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tematik ini kurang bervariasi; misalnya hanya media PPT, papan tulis, dan gambar yang digunakan. Hal tersebut tentu sangat monoton untuk siswa perhatikan dengan baik selama proses pembelajaran tematik terjadi. Pemilihan media pembelajaran oleh para pendidik juga tidak sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang pada umumnya telah memanfaatkan teknologi.

Salah satu alat pembelajaran yang dapat menjaga perhatian siswa, menggugah minat belajar, dan membuat mereka tetap terlibat sepanjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pengalaman pendidikan. Kemampuan media pembelajaran sebagai instrumen khusus nonverbal. Oleh karena itu, setiap pembelajaran harus menyertakan media sebagai bagian dari komponen pembelajaran (Batlawi & Hamid, 2022). Dalam memilih media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta menyesuaikan dengan kemajuan teknologi.

Selain itu, guru juga harus memperhatikan media dan metode pembelajaran yang digunakannya dalam mengajar. Siswa mungkin menjadi tidak tertarik dalam

pembelajaran jika tidak menyenangkan. Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan memberdayakan kegiatan belajar yang aktif dan berkualitas, sehingga mendorong siswa mencapai tingkat prestasi (Dina et al., 2022).

Seiring dengan kemajuan teknologi pada bidang Pendidikan, menurut Musis (2019) dalam Yulistiarawati et al. (2021) mengatakan banyak aplikasi yang bisa diterapkan untuk menjadi media pembelajaran, terutama yang memanfaatkan teknologi dalam implementasinya. Sejalan dengan hal tersebut Amri & Shobri (2020) dalam Yulistiarawati et al. (2021) menyatakan bahwa Sekarang ada banyak aplikasi belajar berbasis permainan yang dapat diakses secara online, guru tidak perlu bingung lagi. Pengalaman belajar secara umum ditingkatkan, lingkungan belajar menjadi lebih dinamis, dan siswa menjadi lebih aktif berkat penerapan ini. Kahoot merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dan dapat digunakan untuk pengayaan, latihan soal, pembelajaran sebelum dan sesudah tes, dan lainnya. Untuk menggunakan Kahoot melalui ponsel, siswa dan instruktur harus memiliki akun Gmail. Permainan, kuis, diskusi, dan survei adalah empat fitur Kahoot yang dapat ditemukan secara online. Gambar dan warna akan digunakan untuk menunjukkan jawaban yang benar selama proses menjawab; permainan dan diskusi dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Permainan Kahoot juga meminta siswa untuk menjawab pertanyaan secara akurat dan lengkap (Syalsiah, 2020).

B. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menyusun dan mengkuantifikasikan data sehingga dapat digeneralisasikan. Penelitian kuantitatif eksperimen bertujuan mengetahui bagaimana variabel tertentu mempengaruhi variabel lain (Puspitaningtyas, 2016). Penelitian ini terdapat 2 variabel yakni variabel bebas (Media Kahoot) dan variabel terikat (Minat Belajar).

Penelitian dilakukan di MI Khadijah Malang dengan jumlah populasi seluruh siswa kelas 3 di MI Khadijah Malang. Dan sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* dengan siswa kelas III A MI Khadijah Malang sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28, sedangkan kelas III B MI Khadijah Malang sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 28. Teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner serta dokumentasi. Teknik analisis data

menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji prasyarat dan uji hipotesis)

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah masing masing 28 siswa. Berikut ini hasil dari statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Statistics			
		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		34.4286	32.1786
Std. Error of Mean		.58966	.62584
Median		35.5000	31.0000
Mode		36.00	31.00
Std. Deviation		3.12017	3.31164
Variance		9.735	10.967
Skewness		-.809	.424
Std. Error of Skewness		.441	.441
Kurtosis		.163	-.064
Std. Error of Kurtosis		.858	.858
Range		12.00	13.00
Minimum		27.00	26.00
Maximum		39.00	39.00
Sum		964.00	901.00

Berdasarkan data pada tabel diatas, bahwa pada kelas eksperimen skor maksimal yang diperoleh siswa yaitu 39. Sedangkan untuk nilai minimal yaitu 27. Mean atau rata-rata sebesar 34,4 dan standar deviasi sebesar 3,1. Sselanjutnya varians sebesar 9,735. Sedangkan, kelas kontrol memiliki skor maksimal sebesar 39, lalu skor minimal sebesar 26. Rata – rata atau mean di kelas kontrol yakni 32,1, selanjutnya standar deviasi yakni 3,3 dan varians sebesar 10,967.

Tabel 2 kategori minat

Rentang		Frekuensi		Keterangan
Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	
$X < 29$	$X < 27$	3	2	Sangat rendah
$29 < X \leq 33$	$27 < X \leq 31$	5	14	Rendah
$33 < X \leq 35$	$31 < X \leq 34$	6	7	Sedang
$35 < X \leq 39$	$34 < X \leq 37$	15	4	Tinggi
$X \geq 39$	$X \geq 37$	0	2	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel diatas diperoleh kategori dari skor angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen. Berdasarkan dari distribusi frekuensi kelas eksperimen, sebanyak 3 siswa masuk dalam kategori sangat rendah. Pada kategori rendah 5 siswa, pada kategori sedang 6 siswa, pada kategori tinggi 15 siswa. Pada kelas kontrol, siswa masuk kategori sangat rendah sejumlah 2 siswa, selanjutnya 14 siswa masuk dalam kategori rendah. Pada kategori sedang terdapat 7 siswa, 4 siswa masuk dalam kategori tinggi dan 2 siswa masuk dalam kategori sanga tinggi.

Tabel 1 uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.193	28	.009	.927	28	.053
Kelas Kontrol	.175	28	.028	.951	28	.207
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel diatas, kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,53 pada tabel sig di kolom shapiro wilk. Nilai signifikasi yang didapat lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) atau $0,053 > 0,05$. Dapat disimpulkan hasil dari minat belajar siswa pad kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2 uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil minat belajar	Based on Mean	.041	1	54	.841
	Based on Median	.003	1	54	.955
	Based on Median and with adjusted df	.003	1	53.245	.955
	Based on trimmed mean	.039	1	54	.843

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi sebesar $0,841 > 0,05$. Sehingga, Kesimpulan dari perolehan data tersebut yakni data yang berasal dari populasi memiliki variansi homogen.

Tabel 3 uji hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil minat belajar	Equal variances assumed	.041	.841	2.617	54	.011	2.250	.860	.526	3.974
	Equal variances not assumed			2.617	53.810	.012	2.250	.860	.526	3.974

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh data nilai (*2-tailed*) sebesar 0,011. Nilai signifikasi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 atau $0,011 < 0,05$. Sesuai dengan kaidah, apabila (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka penggunaan media pembelajaran Kahoot ada pengaruh terhadap minat belajar siswa siswa pada mata pelajaran tematik kelas III MI Khadijah Malang.

1. Minat belajar siswa dengan menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran tematik di kelas III MI Khadijah Malang.

Berdasarkan hasil dari analisis deskriptif yang telah dilakukan oleh peneliti, pada kelas eksperimen skor maksimal yang diperoleh siswa yaitu 39. Sedangkan untuk nilai minimal yaitu 27. Mean atau rata-rata sebesar 34,4 dan standar deviasi sebesar 3,1. Selanjutnya varians sebesar 9,735. Selain itu minat belajar siswa pada pembelajaran tematik rata-rata pada kategori tinggi dengan jumlah 15 siswa, pada kategori sedang sebanyak 6 siswa dan pada kategori rendah sebanyak 5 siswa, serta pada kategori sangat rendah terdapat 3 siswa,

Sedangkan, kelas kontrol memiliki skor maksimal sebesar 39, lalu skor minimal sebesar 26. Rata – rata atau mean di kelas kontrol yakni 32,1, selanjutnya standar deviasi yakni 3,3 dan varians sebesar 10,967. Selain itu, minat belajar siswa pada pembelajaran tematik rata-rata pada kategori rendah dengan jumlah siswa sebanyak 14 siswa, kategori sangat rendah 2 siswa, kategori tinggi sebanyak 4 siswa dan kategori sangat tinggi 2 siswa.

Berdasarkan uraian dari data tersebut minat belajar siswa pada mata Pelajaran tematik dengan menggunakan media Kahoot mampu membangkitkan minat belajar siswa. Berbeda dengan pembelajaran tematik yang tidak menggunakan media kahoot siswa mengalami penurunan minat belajar. Siswa yang menggunakan media kahoot cenderung lebih aktif selama pembelajaran, dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan, kreativitas peserta didik berkembang. Berbeda dengan siswa yang menggunakan media quiziz, dimana siswa tidak memiliki semangat dalam pembelajaran, perhatian siswa tidak berpusat pada penjelasan guru mengenai mata pelajaran

Friantini & Winata (2019) mengatakan minat belajar siswa dapat didefinisikan sebagai keadaan di mana siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk melakukan kegiatan. Minat belajar ini dapat diukur melalui rasa suka, ketertarik, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Minat belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran, karena jika tidak maka kegiatan belajar tidak akan berhasil. Peran penting minat belajar dalam proses pembelajaran yakni dapat meningkatkan konsentrasi atau

perhatian siswa, meningkatkan daya ingat siswa, serta mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru harus mempertimbangkan metode dan media pembelajaran yang dipilih saat melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran yang tidak menyenangkan dapat menyebabkan siswa bosan. Sebaliknya, pembelajaran yang menyenangkan mendorong kegiatan pembelajaran yang efektif dan berkualitas, yang mendorong siswa untuk mencapai tingkat prestasi terbaik mereka (Dina et al., 2022).

Setiawan et al. (2022) menguraikan bagaimana guru menghabiskan banyak waktunya dalam memberikan materi pelajaran dan tidak memperhatikan kebutuhan siswa, sehingga membuat siswa merasa pembelajaran tematik saat ini kurang menarik. Akibatnya siswa menjadi bosan dan cepat kehilangan minat terhadap apa yang mereka pelajari.

Salah satu yang dapat dilakukan dalam menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa antusias siswa dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran yakni menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik serta sesuai dengan kemajuan teknologi. Banyak jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan saat proses pembelajaran contohnya kahoot, genially, wordwall, quiziz dan lainnya

Kahoot merupakan media pembelajaran intuitif berbasis gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pengalaman berkembang, misalnya pre-test, post-test, latihan soal, dan kemajuan.. Kahoot tersedia secara online dan terdiri dari empat fitur: permainan, kuis, diskusi, dan survei (Bunyamin et al., 2020).

belajar.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Khadijah Malang

Berikut peran penting media pembelajaran dalam proses pembelajaran:

- a) Sebagai sumber belajar;
- b) Meningkatkan motivasi belajar siswa;
- c) Memberikan stimulus belajar;
- d) Meningkatkan pemahaman tentang materi;
- e) Meningkatkan serta mengembangkan kreativitas peserta didik;
- f) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Selain itu, pemilihan bahan ajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Salah satu strategi untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan bahan pembelajaran yang tepat, akurat, dan menarik (Adam, 2023). Pemilihan media disesuaikan dengan karakter serta perkembangan teknologi. Salah satu contoh

media pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi serta sesuai dengan karakter peserta didik pada penelitian ini yakni media pembelajaran kahoot.

Menurut Ilmiyah dan sumbawati (2021) dalam Sembiring & Listiani (2023) Kahoot! adalah aplikasi berbasis kuis online yang menyenangkan dan interaktif yang dapat digunakan untuk mengajar. Yuniarti & Rakhmawati (2021) mengatakan adapun kekurangan dan kelebihan media Kahoot sebagai berikut : 1) Kelemahan : Prasarana sekolah yang tidak memadai , Anak-anak gampang tertipu untuk mengungkapkan hal-hal yang berbeda, Jumlah jam pertemuan di kelas yang telah ditentukan, dan Tidak semua pendidik memiliki kesempatan atau aset untuk membuat rencana ilustrasi dengan kahoot. 2) Kelebihan : Mungkin lebih menyenangkan berada di kelas, Anak dapat mengetahui bagaimana cara melibatkan inovasi sebagai media pembelajaran, kahoot dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mesinnya.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif serta menarik memiliki hubungan erat dengan timbulnya minat belajar dalam diri siswa. Seperti penggunaan media Kahoot berbasis game dalam pembelajaran dapat menimbulkan minat belajar siswa, dengan penggunaan media Kahoot siswa antusias serta aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui minat belajar siswa terdapat 4 indikator. Safari (2003) dalam Ahmad et al. (2020) merumuskan indikator minat belajar sebagai berikut: 1) Perasaan senang; 2) Ketertarikan siswa; 3)Perhatian Siswa; 4)Keterlibatan siswa.

Untuk mengetahui pengaruh media media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas III di MI Khadijah Malang. Peneliti menyebarkan angket dengan 4 indikator sebagai acuan dalam pembuatan soal. Maka diperoleh hasil dari penelitian ini bahwa terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar tematik siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil uji independent sampel t-test dengan didapatkan nilai signifikasi yakni nilai (2-tailed) sebesar 0,011. Nilai signifikasi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 atau $0,011 < 0,05$. Sesuai dengan kaidah, apabila (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka kesimpulannya penggunaan media pembelajaran Kahoot ada pengaruh terhadap minat belajar siswa siswa pada mata pelajaran tematik kelas III MI Khadijah Malang.

Adapun manfaat menggunakan media kahoot dalam pembelajaran menurut Zulham (2021) sebagai berikut : 1)Mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran, media ini bahkan dapat menyertakan gambar dan suara; 2)Siswa aktif jika sudah familiar dengan materi yang diberikan guru, karena

langsung tersedia bagi setiap siswa, sehingga tidak menutup kemungkinan siswa tidak memperhatikan pembelajaran; 3) Pembelajaran siswa juga meningkat dengan belajar dari Kahoot! Hal ini dikarenakan guru dapat mengajar seluruh siswa baik secara kelompok maupun individu. Maka media pembelajaran sangat memengaruhi minat belajar siswa. Keberadaan Kahoot! Membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Menggunakan Kahoot! mempengaruhi pemahaman siswa dan guru terhadap pelajaran khususnya mata pelajaran tematik. Dengan Kahoot! minat belajar siswa meningkat. Semakin kreatif, inovatif, interaktif dan unik sebuah media pembelajaran akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Kahoot merupakan *Game-based learning*, Semua siswa menikmati pembelajaran melalui permainan, sehingga pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat siswa secara signifikan. Selain itu, permainan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat mereka rileks, yang tentunya berdampak pada peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Program permainan Kahoot memiliki berbagai mode permainan, seperti kuis, debat, survei, dan campuran (Puspitasari et al., 2023). Hasilnya, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan kuis, yang menunjukkan bahwa jawaban terbaik dapat ditemukan di mana pun ada pilihan dalam kuis. Terbukti melalui hasil angket terbuka yang diberikan kepada murid-murid dalam kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

D. Simpulan

Minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik dengan menggunakan media Kahoot mampu membangkitkan minat belajar siswa. Berbeda dengan pembelajaran tematik yang tidak menggunakan media kahoot siswa mengalami penurunan minat belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yakni kelas eksperimen minat belajar siswa pada pembelajaran tematik rata-rata pada kategori tinggi sejumlah 15 siswa dengan 3 siswa kategori rendah, sedangkan pada kelas kontrol siswa sebanyak 14 siswa, kategori sangat rendah kategori sangat tinggi 2 siswa. pada hasil uji independent sampel t-test dengan didapatkan nilai signifikansi yakni nilai (2-tailed) sebesar 0,011. Nilai signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 atau $0,011 < 0,05$. Sesuai dengan kaidah, apabila (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka kesimpulannya penggunaan media pembelajaran Kahoot ada pengaruh terhadap minat belajar siswa siswa pada mata pelajaran tematik kelas III MI Khadijah Malang.

Daftar Rujukan

- Achru. (2019). *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*.
- Arif, F. A., Sukmawati, I., & Yulyawan Kurniawan, M.Pd, E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 Sd Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(9), 1843–1858. <https://doi.org/10.54443/Sibatik.V1i9.259>
- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Smp Negeri 3 Kota Ternate*. <https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/jbes>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. 3(1), 43–50. <https://kahoot.com/>
- Dina, L. A. N. B., Sulistiani, I. R., & Rufiat. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 15 No. 1, 23–35. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/index>
- Dina, L. N. A. B., Agustin, N., Sukma, M., Kusumawati, A., & Azzahrah, E. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Ramah Anak Pada Masa Pandemi Covid-19*.
- 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>
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). 491-Article Text-2000-1-10-20221221. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 08 Nomor 02(2477–5673), 1934–1942.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance And Counseling Journal*, 1(1), 40–48.

- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The Influence Of Using Kahoot Learning Media On Primary School Students' Learning Interest In Social Studies. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2696–2704. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.917>
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 Nomor 3 Tahun, 2189–2198.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Tanggap : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/Tjripd.V2i2.373>
- Sinaga, I. T. D., Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal Of Environment And Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/Jem.V3i1.4286>
- Tualaka, J., & Sitompul, H. (2023). *Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa*.
- Vassya, F. N., Cahyadi, F., & Listyarini. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 6 Boja. In *Femalyya Noveda. Cahyadi, Fajar. Listyarini, Ikha* (Vol. 3, Issue 2). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ljes>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021a). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/Um065v1i72021p573-584>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021b). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/Um065v1i72021p573-584>