

## Hubungan Penerapan Media Kahoot Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 3 Pontianak

Risma Handayani\*, Ika Rahmatika Chalimi, Astrini Eka Putri

Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Tanjungpura  
E-mail: [rismahandayani743@gmail.com](mailto:rismahandayani743@gmail.com)\*, [ika.rahmatika.chalimi@fkip.untan.ac.id](mailto:ika.rahmatika.chalimi@fkip.untan.ac.id),  
[astriniekap@fkip.untan.ac.id](mailto:astriniekap@fkip.untan.ac.id)  
\*Corresponding Author

Received: December 13, 2023 Accepted: December 20, 2023 Online Published: March 12, 2024

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah guna mengetahui apakah terdapat hubungan media kahoot dengan minat belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMKN 3 Pontianak. Terdapat 2 sampel pada penelitian, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil dengan teknik *Probability Sampling* Jenis *Cluster Sampling (Area Sampling)*. Data penelitian diperoleh melalui angket, observasi serta dokumentasi. Analisis dari perolehan data penelitian menggunakan Uji Korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil dari penelitian menunjukkan (1) Penerapan media kahoot dalam pembelajaran sejarah kelas X SMKN 3 Pontianak di kelas Eksperimen yaitu X BDP 2. (2) Berdasarkan perhitungan persentase angket minat belajar sejarah peserta didik dikelas eksperimen menggunakan media kahoot pada indikator perhatian sangat setuju yaitu 61.54%, Indikator perasaan senang yaitu 69.02%, Indikator Ketertarikan yaitu 62.61%. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik pada pembelajaran sejarah dikategorikan baik. (3) Terdapat hubungan penerapan media kahoot dengan minat belajar peserta didik dan telah di hitung menggunakan SPSS 29 dengan hasil uji hipotesis menggunakan Uji Korelasi *Pearson* diperoleh sikap signifikansi (sig.2 tailed)  $0,001 < 0,05$ . Maka diartikan bahwa penerapan media kahoot terdapat hubungan dengan minat belajar peserta didik.

**Kata-kata Kunci:** Hubungan, Media Kahoot, Minat Belajar

## *The Correlation between Kahoot Media Implementation and Students Learning Interest in History Subject at X Class SMKN 3 Pontianak*

Risma Handayani\*, Ika Rahmatika Chalimi, Astrini Eka Putri

Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Tanjungpura  
E-mail: [rismahandayani743@gmail.com](mailto:rismahandayani743@gmail.com)\*, [ika.rahmatika.chalimi@fkip.untan.ac.id](mailto:ika.rahmatika.chalimi@fkip.untan.ac.id),  
[astriniekap@fkip.untan.ac.id](mailto:astriniekap@fkip.untan.ac.id)  
\*Corresponding Author

*Abstract: This study aims to determine the correlation between Kahoot media and students' interest in learning. This research was conducted using quantitative methods. The population involved students of class X SMKN 3 Pontianak. Two samples were used in the study, namely the experimental class and the control class which were taken with the Probability Sampling technique Cluster Sampling Type (Area Sampling). Research data were obtained through*

*questionnaires, observation, and documentation. Analysis of the research data obtained using Pearson Product Moment. The results of the study showed that (1) The implementation of Kahoot media in History subject in class X SMKN 3 Pontianak in the Experiment class of X BDP 2. (2) Based on the calculation of the percentage of questionnaires, students' interest in learning history in experimental classes using Kahoot media on attention indicators show strongly agree of 61,54%, Indicators of Feelings of Pleasure are 69,02% and Interest are 62,61%. It can be concluded that students' interest History subjects is categorized as good. (3) There is a correlation between the implementation of Kahoot media and students' interest in learning and has been calculated using SPSS 29 with the results of hypothesis testing using the Pearson Correlation Test a significance attitude (sig.2 tailed)  $0,001 < 0,05$ . Thus, it means that the implementation of Kahoot media has a correlation with students' interest in learning.*

**Keywords:** *Correlation, Kahoot Media, Students' Interest*

## **Pendahuluan**

Di era globalisasi ini pendidikan di Indonesia terus berkembang, demi kemudahan mencapai tujuan perlunya memanfaatkan teknologi digital agar kualitas pelayanan pendidikan meningkat, menyenangkan dan tidak membuat jenuh peserta didik. (Rusman, 2011) Pembelajaran memiliki komponen yang saling berhubungan dan berdiri karena sebuah sistem atau aturan. Tujuan, materi, metode dan evaluasi adalah contoh komponen pembelajaran. Adanya fungsi dari pembelajaran sejarah yaitu membangun perspektif dengan perubahan dan perkembangan masyarakat dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. (Aman, 2011)

(Kochar, 2008) memaparkan bahwa “pembelajaran sejarah diajarkan untuk mendorong peserta didik agar memiliki visi untuk kedepannya dan cara untuk mencapai kedepannya”. Guna menciptakan masa depan yang lebih baik pembelajaran sejarah tentang masa lampau dapat diterapkan dan memberikan pelatihan mental. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan yaitu pembelajaran sejarah adalah sebuah kegiatan belajar yang membahas kesejarahan yang terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah dapat membuat peserta didik memahami arti sejarah dan makna sejarah.

Pembelajaran sejarah dianggap tidak menarik karena peserta didik menganggap pelajarannya seolah-olah cenderung menghafal yang membuat suasananya kelas membosankan, tidak membawa manfaat karena kajian materi sejarah membahas masa lalu. Peserta didik tidak memperhatikan apa yang dijelaskan guru dikarenakan peserta didik asik sendiri dan mengantuk. Pembelajaran sejarah nyaris tidak di mengerti peserta didik dan belajar menjadi tidak menyenangkan karena materi tidak diserap dengan baik oleh peserta didik. Guru yang sepenuhnya menyampaikan materi yang hanya berlangsung satu arah membuat kurang inovatif sehingga kurang membangun semangat peserta didik, pencapaian hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal dan peserta didik pasif dalam mengikuti pelajaran.

Sumber informasi mengenai materi pelajaran pada dasarnya merupakan proses yang melibatkan guru dan peserta didik sebagai penerima pesan. Upaya meningkatkan minat peserta didik guru diwajibkan harus kreatif serta inovatif yang bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Media yang menarik dan menyenangkan



adalah salah satu kunci penting agar materi yang disampaikan diterima dengan baik dengan peserta didik. Kegiatan belajar diperlukan pemilihan dan penggunaan media yang baik untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. (Fadlila, 2017)

Ditingkat SMA pembelajaran sejarah memiliki kajian materi yang kompleks. Penyampaian materi harus dikemas secara menarik agar mencapai kompetensi yang ditetapkan untuk memudahkan peserta didik. Pemilihan metode yang sesuai dapat mendukung kemenarikan pembelajaran yang tepat serta akurat akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan agar memotivasi kelancaran pembelajaran sejarah untuk lebih menunjukkan minat belajar sejarah. (Hernadi, 2021)

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran yang bermanfaat memperluas pemikiran serta wawasan peserta didik dengan berbagai jenis media pembelajaran yang memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dampak pemilihan media yang tepat pada pembelajaran sejarah yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar membuat suasana tidak membosankan dan memberikan rangsangan serta memancing pengetahuan yang ada pada peserta didik.

Kahoot adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Aplikasi kahoot berbentuk game dan kuis berupa online yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Aplikasi kahoot dapat digunakan untuk bahan evaluasi pembelajaran, pelaksanaan kuis atau test kemampuan peserta didik, penguatan materi, tugas dan juga ulangan harian. Penggunaan aplikasi kahoot harus login dahulu melalui email (Yulia Puspaningrum, 2021). Menurut (Arifin, 2021) pembelajaran menggunakan kahoot memiliki potensi yang baik, meningkatkan motivasi peserta didik. Selain berguna untuk peserta didik, kahoot juga berguna untuk guru. Bagi guru, media kahoot dapat menjadi evaluasi akhir pembelajaran sejarah.

Sekolah dasar hingga mahasiswa berpendapat bahwa media kahoot merupakan aplikasi game yang menyenangkan bagi mereka. Penggunaan aplikasi kahoot dapat diakses melalui handphone, laptop dan tablet. Setelah menjawab kuis atau game pada kahoot, peserta didik dapat mengetahui hasil point dari kuis tersebut. Kemudian diakhir permainan kahoot akan menampilkan juara terdiri dari 3 peserta didik yang mendapatkan poin tertinggi. (Fazriyah et al., 2020).

Peneliti melakukan penelitian Hubungan Penerapan Media Kahoot Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 3 Pontianak sehingga dapat mengetahui apakah media kahoot salah satu bentuk media masa yang fungsinya adalah membawa pengaruh untuk peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yaitu (Elsa et al., 2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot! Terhadap Minat Belajar Peserta Didik XI IPS Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 8 Pontianak”” Terjadinya pengaruh antara minat belajar peserta didik dengan media kahoot. Hasil dari penelitian tersebut adalah media kahoot sebagai media pembelajaran dianggap mampu untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik di SMAN 9 Pontianak. Permasalahan yang mendasari penelitian tersebut yaitu minat belajar peserta didik di kelas XI Ips. Adapun persamaan dari kedua skripsi ini yaitu membahas minat belajar peserta didik dan menggunakan aplikasi kahoot.

Dengan demikian, peneliti melaksanakan penelitian Hubungan penerapan media kahoot dengan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas X SMKN 3



Pontianak. Hal ini guna mengetahui apakah sebuah media kahoot memiliki hubungan dengan minat belajar peserta didik.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara dua variabel. (Sugiyono, 2018). Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan bentuk *True Eksperimental Design*.

Peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui hubungan minat belajar peserta didik dengan media kahoot melalui pertanyaan dan pernyataan tertulis yang dibagikan kepada sampel yang telah ditentukan. Seluruh peserta didik kelas X SMKN 3 Pontianak berjumlah 319 siswa menjadi populasi pada penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Probability Sampling* Jenis *Cluster Sampling* (area sampling) yaitu peserta didik dikelas X BDP 1 sebagai kelas kontrol dan X BDP 2 sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni melakukan observasi, membagikan angket, dan melakukan dokumentasi. Pada penelitian ini validitas data diukur dengan memakai rumus korelasi product moment. Reabilitas dalam penelitian ini diukur menggunakan alpha Cronbach. Pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas juga dilakukan dalam penelitian ini sebelum melakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis diperoleh hasil bahwa data penelitian adalah berdistribusi normal, homogen (sama) dan bersifat linear.

### Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

<i>Test of Normality Kolmogorov-Smirnov</i>	
N	35
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.200

Uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 29 mendapatkan Sig (2-tailed) sebesar 0.200. Hal ini menunjukkan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa data pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Kontrol

<i>Test of Normality Kolmogorov-Smirnov</i>	
N	31



Asymp. Sig. (2-tailed)	0.165
------------------------	-------

Uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 29 mendapatkan Sig (2-tailed) sebesar 0.165. Hal ini menunjukkan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa data pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil perhitungan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 3. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

<i>Levena Statistic</i>	<i>df 1</i>	<i>df 2</i>	<i>Sig.</i>
1.435	1	68	0.235

Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS versi 29 menunjukkan *Sig* sebesar 0,235. Hal ini berarti data yang digunakan dalam penelitian berada di atas 0,05 ( $0,235 > 0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa kelompok data pada kelas eksperimen bersifat homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas Kelas Kontrol

<i>Levena Statistic</i>	<i>df 1</i>	<i>df 2</i>	<i>Sig.</i>
1.090	1	60	0.766

Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS versi 29 menunjukkan *Sig* sebesar 0,766. Hal ini berarti data yang digunakan dalam penelitian berada di atas 0,05 ( $0,766 > 0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa kelompok data pada kelas eksperimen bersifat homogen.

Berikut ini merupakan hasil pengujian linearitas terhadap kelompok data kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 5 Uji Linearitas Kelas Eksperimen

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	685.560	14	48.969	1.475	0.208
	Linearity	366.190	1	366.190	11.030	0.003
	Deviation from Linearity	319.370	13	24.567	.740	0.707
Within Groups		663.983	20	33.199		
Total		1349.543	34			



Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai signifikansi dari kelas eksperimen sebesar  $0.707 > 0.05$ , maka dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara media kahoot dengan minat belajar peserta didik.

Tabel 6. Uji Linearitas Kelas Kontrol

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	685.753	17	40.338	4.871	0.003
	Linearity	404.550	1	404.550	48.847	0.001
	Deviation from Linearity	281.203	16	17.575	2.122	.089
Within Groups		107.667	13	8.282		
Total		793.419	30			

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai dari kelas kontrol sebesar  $0.089 > 0.05$ , maka dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara buku LKS dengan minat belajar peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara minat belajar peserta didik dengan media kahoot dalam pembelajaran sejarah kelas X menggunakan analisis korelasi person product momen. Pengertian analisis korelasi yaitu metode statistika yang dapat mengukur kuat hubungan variabel satu dengan variabel lainnya. Analisis korelasi dapat mengetahui garis hubungan pada 2 variabel tersebut. Jika antara variabel terdapat hubungan maka kategori derajat hubungan semakin kuat dan tinggi.

Uji korelasi pearson product momen dikatakan berhubungan, jika memenuhi kriteria pengujian hipotesis, dimana jika nilai Signifikansi  $< 0,005$  maka berkorelasi. Namun jika nilai Signifikansi  $> 0,005$  maka tidak berkorelasi.

Tabel 7. Uji Korelasi Person Product Momen

		MEDIA KAHOOT	MINAT BELAJAR
MEDIA KAHOOT	Pearson Correlation	1	.521**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	35	35
MINAT BELAJAR	Pearson Correlation	.521**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	35	35

Berdasarkan perhitungan korelasi product momen yang diuji menggunakan SPSS versi 29 dikelas eksperimen dapat diketahui nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) sebesar 0.001. karena nilai Sig. (2-tailed)  $<$  lebih kecil dari 0.005 maka artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel media kahoot dengan



variabel minat belajar. Nilai Pearson Correlation 0,521, berdasarkan pedoman derajat hubungan media kahoot dengan minat belajar memiliki tingkat hubungan korelasi yang sedang. Perhitungan pearson correlation memiliki hasil yang positif dan memiliki hubungan yang positif antara variabel X dan Y. Dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### Pembahasan

Menurut Edgar Dale dalam (Sundayana, 2014) menggambarkan pengalaman belajar dalam suatu kerucut atau disebut *Cone Of Experience* dan dapat dikaitkan dengan penerapan media kahoot pada peserta didik kelas X SMKN 3 Pontianak. Penerapan media kahoot dikemas dengan konten yang interaktif, yang menyajikan pertanyaan tidak hanya berupa teks namun juga dikemas dalam bentuk gambar. Hal ini mengakibatkan media yang digunakan menjadi lebih interaktif dan menarik sehingga layak diterapkan di dalam kelas. Menurut (Nurhasanah & Sobandi, 2016) Seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran dapat di buktikan dengan ketertarikan untuk belajar dengan memiliki perasaan senang, selalu berusaha memahami ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, rajin dalam mengerjakan tugas maupun membaca materi serta mengerjakan tugas serta mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias tanpa perasaan terpaksa dalam dirinya. Menurut Yogga & Tetep (2018) dalam (Wigati, 2019) Berdasarkan penelitian tersebut ditunjukkan bahwa media kahoot dengan minat belajar peserta didik memiliki pengaruh dan hubungan yang sangat signifikan. Minat belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media kahoot. Minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tentunya memiliki perbedaan yang signifikan. Minat belajar pada kelas eksperimen terlihat berbeda dikarenakan menggunakan media kahoot, sedangkan dikelas kontrol hanya menggunakan media buku LKS saja.

Pada kelas eksperimen terlihat minat belajar peserta didik sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti arahan guru terhadap materi pembelajaran sejarah, peserta didik menunjukkan sikap senang karena dapat dapat belajar menggunakan media kahoot karena bagi mereka pembelajaran jadi menantang dan mudah dipahami. Pada kelas kontrol minat belajar peserta didik terlihat biasa saja dan kebanyakan peserta didik hanya berdiam diri dan tidak aktif dikelas, membuat pembelajaran sejarah dikelas kurang menyenangkan. Peserta didik tampak terlihat bosan dengan pembelajaran menggunakan media LKS dan memilih untuk mengabaikan penjelasan guru dengan baik, sehingga jika ditanya peserta didik banyak yang tidak paham.

Pada kelas kontrol minat belajar peserta didik terlihat biasa saja dan kebanyakan peserta didik hanya berdiam diri dan tidak aktif dikelas, membuat pembelajaran sejarah dikelas kurang menyenangkan. Peserta didik tampak terlihat bosan dengan pembelajaran menggunakan media LKS dan memilih untuk tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik, sehingga jika ditanya peserta didik banyak yang tidak paham. Selama proses



pembelajaran peneliti melihat perbedaan minat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan panduan observasi.

Adapun hasil yang didapat dari observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah pertama indikator perasaan berminat atau senang adalah saat kelas dimulai peserta didik sudah mempersiapkan buku-buku ataupun peralatan belajar yang berhubungan dengan pembelajaran sejarah. Peserta didik fokus dalam mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

Pada indikator kedua yakni aktif, hal ini ditunjukkan peserta didik pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya ataupun saat diberikan pertanyaan menggunakan media kahoot. Peserta didik aktif untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dan aktif dalam berdiskusi kelompok. Peserta didik juga aktif mencari informasi dan berbagai sumber mengenai materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya indikator minat belajar adalah upaya merealisasikan pembelajaran, sikap yang ditunjukkan peserta didik selama proses belajar menggunakan media kahoot adalah bersemangat dan antusias.

Pada kelas kontrol dimana kelas ini tidak diberikan perlakuan dengan media kahoot melainkan menggunakan media buku LKS. Adapun hasil observasi terhadap minat belajar kelas kontrol indikator pertama yakni perasaan senang saat pembelajaran sejarah. Adapun sikap yang diperoleh melalui observasi adalah masih terdapat peserta didik yang belum merasa senang saat belajar sejarah hal ini ditunjukkan dengan masih ada peserta didik yang tidak fokus saat mendengarkan penjelasan materi oleh guru. Terdapat juga peserta didik yang tidak siap dengan perlengkapan belajarnya.

Indikator selanjutnya adalah kemauan dalam diri untuk aktif belajar sejarah, pada indikator ini peserta didik di kelas kontrol tidak menunjukkan keaktifan dikelas dan peserta didik hanya berdiam diri sehingga seperti tidak menyimak apa yang disampaikan guru. Peserta didik tidak menunjukkan perasaan semangat untuk mengikuti pembelajaran sejarah.

Indikator berikutnya adalah perasaan puas atau upaya merealisasikan pembelajaran, pada indikator ini peserta didik dikelas kontrol tidak menunjukkan sikap positif terhadap indikator tersebut. Hanya ada beberapa peserta didik yang bersemangat dalam belajar seperti pasif dalam diskusi kelompok dan tidak bersemangat dalam menjawab pertanyaan ataupun mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan pengujian uji korelasi product momen menggunakan SPSS versi 29 juga diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,005$  (uji korelasi product moment) yang berarti variabel media kahoot dengan variabel minat belajar memiliki nilai hubungan yang signifikansi, searah dan positif.

Penggunaan media kahoot sebagai media pembelajaran memiliki hubungan dan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik sebagaimana yang dipaparkan oleh Arsyad (2016:4) yaitu media adalah komponen sumber belajar yang merangsang peserta didik dengan materi instruksional dilingkungan. Penggunaan media kahoot menjadi salah satu stimulus rangsangan minat belajar sebagai media pembelajaran. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan dikarenakan penggunaan media kahoot mampu memberikan dampak dan hubungan yang positif terhadap minat belajar peserta didik. Data yang dihasilkan sudah dihitung menggunakan SPSS 29 yang hasilnya terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kahoot dengan minat belajar peserta didik.

## Simpulan dan Saran



Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas, penerapan media kahoot pada peserta didik kelas X SMKN 3 Pontianak memiliki hubungan dengan minat belajar peserta didik. Pada indikator perasaan senang saat melaksanakan pembelajaran sejarah peserta didik sangat bersemangat dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Pada indikator kedua yakni aktif, hal ini ditunjukkan peserta didik pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya ataupun saat diberikan pertanyaan menggunakan media kahoot. Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan cara Uji Korelasi Pearson Product Moment dan Uji Korelasi Spearman Rank diperoleh nilai signifikan (sig.2 tailed) adalah  $0.001 < 0.05$ . Adapun interpretasi dari hasil tersebut yakni  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Artinya media kahoot memiliki hubungan dengan minat belajar peserta didik.

Bagi guru bidang studi sejarah, karena penggunaan media kahoot berpengaruh dan ada hubungannya secara signifikansi terhadap minat belajar peserta didik, maka diharapkan guru dapat menerapkan media kahoot. Peneliti selanjutnya, menjadikan penelitian ini sebagai acuan dan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai media kahoot.

### Daftar Rujukan

- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- 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>
- Elsa, D., Aminuyati, A., & Putri, A. E. (2022). Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pelajaran Sejarah Sman 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54857>
- Fadlila, F. (2017). *Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Smk Muhammadiyah 1 ....* [http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/441%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/441/1/SKRIPSI\\_DILA LENGKAP.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/441%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/441/1/SKRIPSI_DILA LENGKAP.pdf)
- Hernadi, E. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing Melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 4(1), 1–12.
- Kochar, S. . (2008). *Teaching of History*. Gramedis.
- Komalasari, F. (2012). *Minat siswa dalam pembelajaran sejarah di sma kartika xix 5 kota cirebon*. 1–110.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Informasi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 1(1), 284–291. <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10342/5184>



- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Yulia Puspaningrum, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game (Vol. 1, Issue 1). <https://kahoot.com/>

