

**IMPLEMENTATION OF KAHOOT APPLICATION TO IMPROVING OF
INTEREST OF CIVIC EDUCATION LEARNING (EXPERIMENTAL RESEARCH
IN CLASS XI OF SMA NEGERI 1 GARUT).**

Yogga Mar Muhammad¹

Tetep²

tevs_gaya@yahoo.co.id

Institut Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

This research aims to determine the implementation of the kahoot application in increasing learning interest of Civic Education Learning, the achievement result of increased interest in learning Civic Education by using the kahoot application, and the achievement result of the effect the implementation of the kahoot application in increasing Civic Education learning interest. This study uses a quantitative research design with the experimental model, True Experimental with the Pretest-Posttest of Control Group Design conducted on students in class XI with a research technique using Random sampling. Techniques of Data collection were carried out by giving a pretest in one group that was given a treatment or what was called an experimental class. After that, students are given a final test and questionnaire at the end of the lesson. The results of the study in terms of cognitive aspects (learning interest) showed that the study class results had a gain normalized by 0.75 or 75%, with an average pretest of students at 60.5 and an average posttest score of 90.5. Based on the results of the processing of research data shows that there is a significant influence between the use of the kahoot application and increasing interest in PKn Subject, namely 54.6%.

Keyword : *Kahoot Application, Learning Interest, Pretest-posttest*

A. Latar Belakang Masalah

Paradigma baru pendidikan salahsatunya ditandai dengan sistem digitalisasi pendidikan (*online sistem*). Pendidikan yang terimplementasi dalam pembelajaran telah menjadi pusat penyesuaian peran individu dalam menghadapi kehidupan global (Tetep, 2016). Ditengah era digital dan kemajuan suatu teknologi, tak jarang pendidikan yang terimplementasi dalam sistem pembelajaran tradisional masih sering kita temui oleh beberapa pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut R. Moh.Ali dkk (2006: 3) “Sistem pembelajaran tradisional atau pola konvensional dicirikan dengan adanya pertemuan antara pelajar dan pengajar untuk melakukan proses belajar mengajar”. Metode ini sudah berlangsung sejak dahulu hingga saat ini guna memenuhi tujuan utama pengajaran dan pembelajaran, namun dalam konsep ini menghadapi kendala yang berkaitan dengan keterbatasan dalam tempat, lokasi dan waktu dalam penyelenggaraan dengan semakin meningkatnya aktivitas pelajar dan pengajar.

Pergeseran paradigma sistem pembelajaran mulai nampak pada proses transformasi ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran yang ada sekarang ini cenderung lebih menekankan pada proses mengajar (*teaching*), berbasis pada isi (*content base*), bersifat abstrak serta hanya untuk golongan tertentu (pada proses ini pengajaran cenderung pasif). Seiring dalam perkembangan ilmu dan teknologi, proses dalam pembelajaran mulai bergeser pada proses belajar (*learning*), berbasis pada masalah (*case base*), bersifat kontekstual dan tidak terbatas hanya untuk golongan tertentu. Pada proses pembelajaran seperti ini peserta didik dituntut untuk lebih aktif dengan mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

Struktur Pendidikan Kewarganegaraan termasuk salah satu mata pelajaran wajib setiap jenjang persekolahan dan materinya perlu dipahami dengan baik, namun kenyataannya masih ada siswa yang kurang senang dan bahkan tidak berminat untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) karena bagi mereka pelajaran ini sangat membosankan terlebih jika penyampaian dari guru tersebut masih berbasis konvensional. Pada dasarnya, Standar isi kurikulum 2013 (Permendikbud No. 64 tahun 2013) mempertegas peraturan pemerintah RI No. 32 Tahun 2013 yang memeperinci unit-unit ruang lingkup kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk setiap jenjang. Dalam tataran Implementasinya, aspek kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran PPKn menempatkan tanggung jawab berkarakter serta meliputi berbagai aspek diantaranya aspek spiritual, sosial, keterampilan, dan

pengetahuan. Tak hanya itu, aspek penting dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kurikulum 2013 ialah penggunaan pendekatan ilmiah (*Saintifik*) dalam segenap pembelajaran sehingga dalam proses belajar mengajar para pengajar dan peserta didik harus saling kolaborasi agar menciptakan kualitas pembelajaran yang baik.

Oleh sebab itu, untuk mengoptimalkan strategi tujuan dari pembelajaran tersebut maka dituntut semua pihak yang terkait dan terlibat dalam lingkungan pendidikan terutama peran guru bisa meminimalisir masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya, dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas (Tetep, 2015:41). Pada pelaksanaan pembelajaran, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara aktif, efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu langkah untuk memiliki strategi adalah harus menguasai teknik-teknik pengajaran atau mempunyai media pembelajaran.

Salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat membantu dan menuju realitas pembelajaran di era saat ini salah satunya adalah aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan *website* edukatif yang pada awalnya dirancang oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Berdasarkan pendapat Byrne (2013) (dalam Damara, 2016: 5:6) "*Kahoot is a student response system that engage student through game like pre-made or Impromptu Quizzes, discussion, and surveys*" atau dengan kata lain dapat didefinisikan sebagai salah satu jawaban untuk pelajar seperti pembuatan tahap awal permainan dalam pembelajaran atau serupa dengan pembelajaran dengan tahapan pembelajaran seperti Survei, Diskusi, dan kuis.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti mengangkat judul "**Implementasi Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Minat Belajar PKn (Studi Eksperimen di kelas XI SMAN 1 Garut)**".

B. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan proses penelitian dan agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas, maka secara umum masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut :
:"Bagaimana Implementasi Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Minat Belajar PKn (Studi Eksperimen di Kelas XI SMAN 1 Garut) ?".

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup kajian yang berkaitan dengan masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi dalam beberapa sub masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana implementasi aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar PKn?
- b. Bagaimana hasil pencapaian peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*?
- c. Seberapa besar pengaruh Implementasi penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar PKn?

D. Kajian Pustaka

a. Kajian Penggunaan Aplikasi *Kahoot*

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “Perantara” atau “Pengantar”. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2002:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar, 2013:3).

2) Deskripsi Aplikasi *Kahoot*

Berdasarkan pemaparan Supriyanto (2005: 132) bahwa “aplikasi merupakan program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu”. Hal ini selaras dengan hadirnya aplikasi *kahoot* sebagai satau satu program berbasis aplikasi yang memiliki tujuan dalam pembelajaran.

Aplikasi *Kahoot* adalah salah satu *platform* pembelajaran berbasis *games* dan media aplikasi bagi siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan pendapat Byrne, 2013 (dalam Damara, 2016:5:6) yaitu “*Kahoot is a student*

response system that engage student through game like pre-made or Impromptu Quizzes, discussion, and surveys” atau dengan kata lain dapat didefinisikan sebagai salah satu jawaban untuk pelajar seperti pembuatan tahap awal permainan dalam pembelajaran atau serupa dengan pembelajaran dengan tahapan pembelajaran seperti Survei, Diskusi, dan kuis.

3) Manfaat Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran

Berdasarkan Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2009:21) mengidentifikasi beberapa manfaat media baik audio, visual, dan audio visual dalam pembelajaran. Media *game* dapat dimasukan kedalam salah satu bentuk media pembelajaran. Manfaat Pembelajaran berbentuk *game* seperti aplikasi *kahoot* tersebut diantaranya :

- a) Penyampaian materi dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, adanya unsur *AI (Artificial Intelligence)* atau terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut.
- d) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- e) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih produktif, dalam mensukseskan kurikulum 2013 khususnya dalam pembelajaran PKn penggunaan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran setidaknya menjadi produktif dan pembelajaran berbasis “*student center*”.

4) Tata Cara Penggunaan Aplikasi *Kahoot*

Dilansir dalam situs resmi *Kahoot* www.kahoot.com, terdapat dua mode atau tata cara menggunakan dan memulai aplikasi *kahoot* dalam proses belajar mengajar yaitu *mode creator (as teacher)* dan *mode player (as student)*.

Merujuk dari Panduan (*Kahoot Instructional Guide*) tahapan dan langkah-langkah memulai proses belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi *kahoot* dalam dilakukan sebagai berikut :

- a) Langkah–langkah membuat *Kahoot Game* di *Creator Mode*.

Tahap pertama yang harus dilakukan untuk memulai seorang guru (*as teacher*) harus memiliki akun *Kahoot It* di *website*. Jika belum memiliki akunnya bisa membuat akun terlebih dahulu di <https://create.kahoot.it/account/register/> (Silakan ikuti prosesnya).

- b) Langkah–langkah membuat *Kahoot Game* di *Mode Player*.

- 1) Tahap pertama, para player masuk ke aplikasi *Kahoot It !*, lalu masukan *PIN* dan *Nickname* yang telah diberikan oleh Guru sebagai *Teacher*.
- 2) Selanjutnya, tekan tombol *enter*. Perhatikan bahwa satu-persatu *nickname* peserta akan ditampilkan dilayar.

b. Keterkaitan Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Mata Pelajaran PKn.

Penyampaian materi dengan penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran di dalam mata pelajaran PKn adalah salah satu langkah yang tepat dan bisa menjadi sarana media alternatif untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran PKn. Dengan harapan ketika menggunakan aplikasi atau media dapat termotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang sedang dilakukan, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui dan memahami saja tetapi terlibat dalam setiap proses tahapan pembelajaran serta mengaplikasikan secara bersama-sama menggunakan media yang mereka miliki.

Dengan demikian, implementasi penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai sarana media pembelajaran di sekolah khususnya di jenjang SMA mampu menarik perhatian dan menciptakan kualitas belajar yang lebih baik. Media pembelajaran saat ini bukan hanya dipandang sebagai alat bantu saja tetapi sebagai bagian integral dari kegiatan belajar maksudnya adalah menciptakan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar bisa dipahami (Widyaiswara “Perkembangan Konsepsi Media Pembelajaran” 117). Apabila dalam pelaksanaannya para pelajar semakin tertarik untuk mempelajari PKn maka akan berpengaruh pada perwujudan cita-cita menjadi warga negara yang baik (*Good Citizenship*) serta tidak menutup kemungkinan kesadaran akan berperilaku dan pembentukan moral bangsa kita bisa teralisasi.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian berasal dari kata “*metode*” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dengan “*logos*” yaitu ilmu dan pengetahuan. Jadi, metodologi artinya yang melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai tujuan.

Menurut Sugiyono (2016: 1) menjelaskan bahwa “metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan penelitian”. Menurut Sugiyono (2016:

107) “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *True Experimental*. Menurut Sugiyono (2016: 140) bahwa “ ... dalam penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen yang dipilih secara *random*”.

Desain dalam penelitian ini merupakan rencana bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* dalam desain ini sebelum perlakuan *pretest* (tes awal) kepada dua kelas kemudian nanti dilakukan perlakuan akhir *posttest* pada kelas eksperimen. Desain ini dilakukan sesuai tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan minat belajar PKn pada peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Kahoot*. Berikut merupakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Tabel 3.1.

Desain *Pretest dan Posttest Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
KE	O1	X	O2
KK	O2		O2

Keterangan :

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

O1 : *Pretest* (Tes Awal) sebelum perlakuan diberikan.

O2 : *Posttest* (Tes Akhir) sesudah perlakuan diberikan.

X : Perlakuan yaitu dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot*.

Pretest dan *Posttest* untuk mengukur keberhasilan dari model media pembelajaran aplikasi *kahoot* yaitu dengan memberikan tes kepada peserta didik setelah diterapkan media aplikasi *kahoot* dalam bentuk *Pretest–Posttest Control Group Design*. Dalam desain pengajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah penelitian yang disusun, maka peneliti merancang Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013: 193).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes materi pembelajaran PKn. Pada penelitian ini, tes yang digunakan terbagi kedalam dua macam tes, yaitu :

- 1) *Pretest* yaitu test yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan.
- 2) *Posttest* yaitu tes yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. *Posttest* diberikan untuk mengukur kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol serta mengetahui homogenitas. Sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui kemajuan atau peningkatan kelas eksperimen.

b. Wawancara Tidak Terstruktur (*Interview*)

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan, pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar pertanyaan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2016:197).

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada guru PKn di SMA Negeri 1 Garut sebanyak 1 orang.

c. Angket atau Kuisoner

Angket atau kuisoner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. (Suharsimi Arikunto 2010:194). Angket atau kuisoner dalam penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI MIPA dan IPS SMAN 1 Garut.

Adapun jenis angket atau kuisoner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisoner atau angket tertutup menggunakan skala pengukuran interval dengan model skala likert.

G. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambar4.1 Penelitian Siswa

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data melalui tes, angket, dan wawancara. Untuk tes diberikan kepada peserta didik kelas XI SMAN 1 Garut sesuai dengan jumlah item instrumen sejumlah 13 soal. Kemudian setelah selesai tes maka dilakukan penyebaran angket kepada salah satu kelas yang dijadikan sebagai kelas Eksperimen sebanyak 21 pertanyaan dalam melakukan penelitian berupa media pembelajaran online, penggunaan aplikasi *mobile*, multimedia, pembelajaran variatif, dan minat belajar siswa. Berikut data hasil nilai instrument penggunaan aplikasi *kahoot* dalam meningkatkan minat belajar PKn (studi eksperimen di kelas XI SMA Negeri 1 Garut).



a) Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui jenis statistik yang digunakan untuk pengolahan dan penganalisisan data selanjutnya (Sundayana, 2015:82). Dalam uji ini peneliti menggunakan uji *Lilliefors* dengan taraf signifikan (α) sebesar 5%.

Tabel 4.1

Ringkasan Data Normalitas Kelas Eksperimen *Pre-Test*

Rata – rata	7.82
Simpangan Bk.	3.60
L_{maks}	0.135
L_{tabel}	0.145

Tabel 4.2

Ringkasan Data Normalitas Kelas Kontrol (*Pre-Test*)

Rata – rata	9.5
Simpangan Bk.	1.87
L_{maks}	0.118
L_{tabel}	0.145

Setelah dilakukan perhitungan dengan uji *Lilliefors* didapat hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3

Hasil Uji Normalitas Tes Awal (*Pre-Test*)

Kelompok	L_{maks}	L_{tabel}	Keterangan
KE	0.135	0.145	Data Berdistribusi Normal
KK	0.118	0.145	Data Berdistribusi Normal

Dari hasil perhitungan uji normalitas data hasil *pretest* kelas Eksperimen diperoleh $L_{Maks} = 0.135$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0.145$, maka sistem data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan data hasil *pretest* kelas control diperoleh $L_{Maks} = 0.118$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0.145$, maka sistem data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.6**Hasil Uji Normalitas Tes Akhir (*Posttest*)**

Kelompok	Lmaks	Ltabel	Keterangan
KE	0.122	0.145	Data Berdistribusi Normal
KK	0.134	0.145	Data Berdistribusi Normal

Sedangkan berdasarkan dari hasil perhitungan uji normalitas data hasil (*posttest*) kelas Eksperimen diperoleh $L_{Maks} = 0.122$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0.145$, maka sistem data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan data hasil *posttest* kelas control diperoleh $L_{Maks} = 0.134$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0.145$, maka sistem data tersebut berdistribusi normal.

b) Uji Gain Ternormalisasi

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis peningkatan minat belajar peserta didik. Gain ternormalisasi ini merupakan pengujian untuk memberikan gambaran umum mengenai peningkatan minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kedua kelas tersebut. Dari hasil tes awal dan tes akhir yang diberikan kepada kedua kelas yang sudah terkumpul selanjutnya dilakukan proses perhitungan dan pengolahan gain ternormalisasi. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*) yang dikembangkan oleh Hake (1999) sebagai berikut :

$$(g) = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan Penulisan Modifikasi Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interprestasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan (TP)
$g = 0,00$	Tetap (T)
$0,00 < g < 0,30$	Rendah (R)
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang (S)
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi (T)

Tabel 4.8

Hasil Uji Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen

No	Jumlah Siswa	T	S	R	T	TP
1	39	27	8	1	2	1

Hasil uji gain kelas eksperimen yang diberikan perlakuan yaitu dengan penggunaan media aplikasi *Kahoot* di atas dapat dilihat sebanyak 27 (69.23%) peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil yang tinggi, 8 (20.51%) peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil sedang, 1 (2.57%) peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil rendah, 2 (5.12%) peserta didik mendapatkan hasil tetap, dan 1 (2.57%) peserta didik mengalami penurunan. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan aplikasi *kahoot* mampu meningkatkan minat belajar PKn pada peserta didik dengan hasil yang tinggi yaitu 27 orang atau secara persentase terdapat 69.23% dari total peserta didik (n=39) di kelas Eksperimen tersebut.

Tabel 4.9

Hasil Uji Gain Ternormalisasi Kelas Kontrol

No	Jumlah Siswa	T	S	R	T	TP
1	39	2	21	2	8	6

Berdasarkan tabel 4.9 hasil gain kelas kontrol yang diberikan perlakuan yaitu dengan penggunaan media aplikasi *Kahoot* di atas dapat dilihat sebanyak 2 (5.12%) peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil yang tinggi, 21 (53.85%) peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil sedang, 2 (5.12%) peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil rendah, 8 (20.51%) peserta didik mendapatkan hasil tetap, dan 6 (15.40%) peserta didik mengalami penurunan.

Tabel 4.10
Hasil Pengolahan
Eksperimen yang

Responden	X	Y	X ² , Y ² , XY
Jumlah	2699	29.40	192273 (x ²)
Rata - Rata	69.21	0.75	27.75 (y ²)
<i>L_{tabel}</i>	2.03		2043.40 (xy)

Data Kelas
Diberikan Perlakuan

Dari tabel 4.10 di atas dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2016* dapat diperoleh hasil pengujian Variabel X yaitu “Penggunaan Aplikasi *Kahoot*” dengan jumlah rata-rata 69.21. Hasil ini didapatkan dari 39 responden yang merupakan peserta didik kelas XI MIPA 10 SMA Negeri 1 Garut yang menjadi objek penelitiannya. Sedangkan Variabel Y yaitu “Peningkatan

Minat Belajar PKn” memiliki rata-rata 0.75 ($0,70 \leq g \leq 1,00$). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan minat belajar PKn peserta didik menggunakan aplikasi *Kahoot* berada pada hasil Tinggi.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad \text{c) Hasil Uji Korelasi Koefisien}$$

Selanjutnya untuk mengetahui koefisien korelasi peneliti menggunakan rumus pearson sebagai berikut :

Untuk mengukur besarnya pengaruh implementasi penggunaan aplikasi *kahoot* (variabel x) dalam meningkatkan minat belajar PKn (Variabel y) studi eksperimen di Kelas XI SMAN 1 Garut, maka tahapan selanjutnya menggunakan rumus koefisien determinasi dengan hasil 54.6 %.

Maka pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* dalam meningkatkan minat belajar PKn (studi eksperimen di kelas XI SMAN 1 Garut) adalah sebesar 54.6 % dan sisanya sebesar 43.4 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan atau tidak dibahas dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil perolehan keseluruhan angka R (koefisien korelasi) sebesar 0.739. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap peningkatan minat belajar. Hal ini didasari oleh pemaparan Sugiyono (2013: 250) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi (0.60-0.799) artinya hubungan tersebut berada direntang kuat.

Sedangkan berdasarkan hasil pengolahan angket di atas dapat di buktikan bahwasannya data tersebut dikategorikan baik karena angka yang diperoleh dari hasil rata-rata tersebut berada pada rentan 3.

d) Hasil Pembahasan Penelitian

Setelah proses menganalisis, selanjutnya penulis menguraikan pembahasan penelitian kajian tentang implementasi penggunaan aplikasi *kahoot* dalam meningkatkan minat belajar PKn. Adapun yang menjadi variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Implementasi Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran PKn.

Penerapan media pembelajaran seperti halnya aplikasi *kahoot* terhadap peserta didik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih aktif dan memperhatikan setiap proses pembelajaran. Tak hanya itu, ketika aplikasi *kahoot* diterapkan dalam penelitian ini di kelas eksperimen para peserta didik sangat serius memperhatikan setiap materi yang disampaikan dengan berbagai konten yang ditampilkan di *screen* seperti gambar dan audi visual yang membuat pembelajaran PKn semakin berbeda. Melalui aplikasi *Kahoot* ini diharapkan dapat mewujudkan tujuan dari mata pelajaran PKn terhadap siswa yang lebih partisipasi serta aktif dalam proses kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Berkaitan dengan implementasinya, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil dari angket dengan menggunakan skala likerts tentang penggunaan aplikasi *kahoot* yang hasil rata-rata keseluruhan berjumlah 3.30 dari jumlah responden di kelas eksperimen sebanyak 39 orang. Hasil ini dapat dikategorikan baik karena berada di rentan 3. Disamping itu juga, berdasarkan hasil pengolahan angket kelas eksperimen poin 24 (instrumen angket) menunjukkan sebanyak 11 siswa menjawab sangat setuju bahwa penerapan aplikasi *kahoot* di sekolah sangat penting sebagai media pembelajaran di sekolah, 25 siswa menyatakan setuju, dan sisanya 3 orang menyatakan tidak setuju. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa hampir 85.71% (36 orang) siswa dari total keseluruhan responden menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa penerapan aplikasi *kahoot* sangat penting peranannya sebagai media pembelajaran.

2. Hasil Pencapaian Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn dengan Menggunakan Aplikasi *Kahoot*.

Pada saat penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Garut peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui minat belajar PKn dimana tes tersebut melihat tingkat minat belajar awal siswa sebelum perlakuan diberikan terhadap siswa sedangkan tes *posttest* lebih menekankan hasil akhir minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Berdasarkan hasil perhitungan uji gain ternormalisasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Minat Belajar PKn.

Hasil pengolahan data dengan menggunakan uji T dan uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa keduanya memiliki hubungan yang signifikan dengan pengaruh sebesar 54.6% dan sisanya sebesar 45.4% dipengaruhi oleh variabel lainnya. Melihat hasil tersebut

dapat kita simpulkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* dalam meningkatkan minat belajar sebanyak 54.6%.

H. Kesimpulan

1. Kesimpulan Umum

Sebagai salah satu bahan alternatif dalam mengimplementasikan materi pembelajaran PKn di tingkat Sekolah Menengah (SMA) Khususnya, maka pengembangan media pembelajaran yang terbaru dan variatif sangat dianjurkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebagai Pendidik atau pengajar yang bukan hanya memberikan transfer pengetahuan secara umum, guru PKn memiliki peranan yang sangat vital dalam pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Untuk memaksimalkan peranan tersebut maka seyogyanya perlu ditunjang dengan sarana dan prasarana yang lebih inovatif salah satunya media aplikasi *Kahoot* sebagai perwakilan media pembelajaran yang mudah dan dapat digunakan oleh lintas pelajar.

2. Kesimpulan Khusus

Dari penelitian dan pengolahan data serta pengujian hipotesis yang telah penulis lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Penggunaan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini terlihat dalam setiap proses pembelajaran sedang berlangsung peserta didik sangat senang dan mengikuti dengan baik pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran aplikasi *kahoot*. Hal ini diperkuat dengan hasil pengolahan data angket yang menggunakan skala likert menunjukkan bahwa memperoleh rata-rata sekitar 3,30 dari jumlah peserta didik 39 di kelas eksperimen. Artinya bahwa pencapaian ini dapat dikategorikan baik karena berada di rentang 3. Bukan hanya itu, implementasi penggunaan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran PKn dirasa penting bagi peserta didik, hal ini dapat kita lihat dari hasil pengolahan data angket pada instrument poin 24 menunjukkan sekitar 85.71% atau 36 peserta didik dari total keseluruhan menyebutkan sangat setuju dan setuju bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* penting sebagai media pembelajaran PKn.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* di SMA Negeri 1 Garut sendiri sebelumnya belum pernah diterapkan oleh guru PKn, walaupun dalam implementasi proses kegiatan belajar mengajar disana guru pernah menggunakan metode pembelajaran PKn berbasis pembelajaran *online*. Hasil pencapaian minat belajar PKn dengan menggunakan

aplikasi *kahoot* menunjukkan hasil angka yang sangat positif. Hal ini dapat kita lihat melalui hasil uji gain ternormalisasi kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dimana hasil peningkatan menunjukkan hampir 69.23% mengalami peningkatan tinggi yang dapat kita interpretasikan sebagai pencapaian yang baik karena hasil tersebut menunjukkan hampir 27 siswa dari total 39 siswa sebagai sampel di kelas eksperimen mengalami peningkatan tinggi dari hasil *posttest* yang diberikan ketika penelitian.

- c. Pembelajaran PKn dengan menggunakan aplikasi *kahoot* dapat memperkaya pengalaman mereka ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Implementasi penggunaan aplikasi *kahoot* bahwasannya bukan hanya melihat hasil pencapaian pengetahuan siswa agar lebih baik tetapi penggunaan aplikasi *kahoot* dapat berpengaruh juga pada sikap mereka dalam mengikuti setiap proses pembelajaran seperti timbulnya perasaan senang peserta didik dalam belajar PKn, ketertarikan dalam belajar, menumbuhkan perhatian dan fokus dalam belajar, serta peserta didik menjadi terlibat sepenuhnya dalam KBM. Proses komunikasi pembelajaran yang tidak hanya satu arah membuat penggunaan aplikasi *kahoot* sangat diminati bagi peserta didik Hal ini dapat diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru PKn yang bersangkutan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* terlihat menarik dan peserta didik menjadi antusias. Tak hanya itu, berdasarkan hasil pengujian koefisien korelasi (R) sebesar 0.739. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh hubungan yang kuat antara penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap peningkatan minat belajar PKn sehingga dapat disimpulkan bahwa Hasil analisis koefisien (R²) menunjukkan bahwa prosentasi sumbangan pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 54.6% sedangkan sisanya sebesar 45.4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

I. Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2010), *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka, Cipta.
- Azhar, Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
-(2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Aji, Supriyanto.(2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.

- Damara (2016). *Student Perception on the use of kahoot as an ice breaker in Movie Interpretation Class*. Yogyakarta.
- Darmawan, Deni. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional (Depdiknas). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Depdiknas RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). *Peraturan Kementerian No. 64 Tahun 2014 Tentang Standar Isi Peminatan Pada Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- M. Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Purbasari. (2013). *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Online Universitas Malang*. Vol
- Rofiryati Fitri (2017). *Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 3b Desember 2017* P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. (2015), *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Susanto, Totok. (1998). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar*. *Jurnal Online. Portal Garuda*. Jakarta
- Tetep. (2015). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Sosial Siswa Dalam Pendidikan Kewarganegaraan dan IPS Dalam Konteks Perpspektif Global*. *E-Jurnal PETIK Vol 2 No. 2 tahun 2016*. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/issue/view/6>. DOI: <http://dx.doi.org/10.31980/jpetik.v2i2>
- Yudhi, Munadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.