

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBASIS *GAME KAHOOT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PPKn KELAS X DI SMAN 2 MATARAM**

ANATUL AINI, MOH. ZUBAIR, AHMAD HUDORI, M. ISMAIL

PPKn FKIP Universitas Mataram

e-mail: ainianatul85@gmail.com, zubairfkip@gmail.com,
ahmadhudori77@staff.unram.ac.id, ismail.fkip@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *game kahoot* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* dan tipe *nonequivalent control*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas dengan teknik *purposive sampling*. Analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas (uji Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Uji Levene), dan uji Hipotesis (Uji t). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai signifikan $< 0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *game kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 2 Mataram.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Game Kahoot, Minat Belajar.*

ABSTRACT

The purpose of this study is to see whether the application of the problem based learning model based on the kahoot game has an effect on student's interest in learning in PPKn subject. The approach used is quantitative with the type of research, quasi-experimental and nonequivalent control type. The research sample consisted of two classes with a purposive sampling technique. Data analysis using prerequisite test, namely the normality test (Shapiro-Wilk Test), homogeneity test (Levene test), and Hypothesis test (t test) Based on the results of hypothesis testing using the t-test with a significance level of 5%, a significant value of $< 0,001 < 0,05$ was obtained, then H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can said that there is an effect of the application of the problem based learning model based on the kahoot game on students interest in learning in PPKn subjects for class X at SMAN 2 Mataram.

Keywords: *Problem Based Learning, Kahoot Game, Belajar's interest.*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi berdampak positif dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan media-media pembelajaran. Media memiliki peranan penting dalam meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran. Sehingga diperlukan kreativitas guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran berbasis teknologi (Indriani, 2022:1935).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Tafonao, 2018:1935). Pembelajaran yang akan dilaksanakan dirancang dengan mengoptimalkan segala fasilitas yang ada agar potensi yang dimiliki siswa dapat tersalurkan. Seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman proses pembelajaran pada saat ini sangat memerlukan sebuah inovasi belajar agar minat dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya jika minat belajar kurang maka akan menghasilkan prestasi yang rendah. Minat pada

hakikatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar dirinya sendiri, bila semakin kuat atau semakin dekat hubungannya maka semakin besar minatnya. Sedangkan belajar adalah proses dimana tingkah laku seseorang yang timbul atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Dengan demikian, yang dimaksud dengan minat belajar adalah rasa senang, tertarik, dan keinginan yang tinggi terhadap proses belajarnya yang dipandang dapat memberikan keuntungan dan kepuasan bagi dirinya (Bintari, 2019:2-3). Minat akan selalu terikat dengan persoalan kebutuhan atau keinginan siswa untuk berpartisipasi secara aktif pada proses pembelajaran. Siswa yang kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas kemungkinan ia tidak akan mencapai tujuan belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 17 April 2023 permasalahan yang muncul di sekolah saat melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn adalah kurangnya keinginan (minat) dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Adapun ciri-ciri siswa yang kurang minat dalam belajar dapat dilihat sebagai berikut: 1) Lebih cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas, 2) Partisipasi dalam mengikuti pembelajaran tergolong kurang, 3) Tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran, 4) Kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Ciri dari siswa yang kurang minat dalam mengikuti pembelajaran dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. 1) Faktor eksternal dilihat dari: metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dengan cara ceramah, menjelaskan materi di depan kelas dan mencatat poin pembelajaran yang akan dipelajari di papan tulis, dan kemudian meminta siswa untuk mencatat materi yang ada di buku LKS ke buku masing-masing siswa. Guru menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber belajar yang digunakan di dalam kelas. Selain pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Dari faktor yang mempengaruhi kurangnya minat belajar di SMAN 2 MATARAM, maka dalam hal ini sangat diperlukan adanya upaya atau solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar serta menciptakan proses pembelajaran yang berkesan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). “Model PBL ini merupakan model pembelajaran yang dihadapkan langsung dengan permasalahan, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran karena siswa mencari informasi yang ada untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi” (Desriyanti & Lazuva, 2016:70-78). Selain model pembelajaran, media pembelajaran sebagai alat bantu sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah *kahoot*. “*Kahoot* merupakan aplikasi yang berbasis game. Pemanfaatan aplikasi ini biasanya berupa kuiz, survey, dan diskusi yang dapat dimainkan secara berbeda. Secara umum aplikasi ini memiliki dua cara penggunaanya yaitu dengan cara Classic dan Team Mode. Bermain dengan cara Classic berarti siswa bermain secara individu, sedangkan bermain dengan cara Team Mode berarti siswa bermain secara berkelompok atau team” (Wedyawati, 2018:22-27).

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *kuantitatif*. Dan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design*. *Design* ini merupakan pengembangan dari *Tru Eksperimental Design*. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design* (Sugiono, 2018). *Design* ini menggunakan dua kelas yang berbeda. Dua kelas ini sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan kuesioner. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas X.7 sebagai kelas kontrol dan kelas X.10 sebagai kelas

eksperimen dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat dengan rincian pengujian yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, data diperoleh melalui nilai pre-test dan post-test kedua kelas. Hasil pengumpulan data digunakan untuk melihat penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Game Kahoot* berpengaruh pada minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Adapun tes yang diberikan kepada siswa dalam bentuk pernyataan sebanyak 33 pernyataan dengan menggunakan skala likert. kemudian pernyataan tersebut diberikan kepada seluruh sampel dari kelas kontrol (X.7) dan kelas eksperimen (X.10). sehingga diperoleh nilai pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut:

Tabel 1. Data Rata-rata Minat Belajar

Rata-Rata				
Pre-Test		Post-Test		df
Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	
48,08	50,09	53,55	62,34	36

Berdasarkan tabel 1. di atas diperoleh nilai rata-rata minat belajar kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberikan perlakuan tidak jauh berbeda yaitu dinilai 48, 08 untuk kelas kontrol dan 50, 09 untuk kelas eksperimen. Namun setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata minat belajar pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan yaitu 53,55 untuk kelas kontrol dan 62,34 untuk kelas eksperimen. Berdasarkan perolehan nilai rata-rata minat belajar di atas terlihat bahwa terdapat adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelas kontrol yang masih menggunakan pembelajaran konvensional jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan model dan media pembelajaran yang berbasis *game*.

Langkah selanjutnya peneliti mengolah data dengan menggunakan bantuan SPSS versi 29, dimana setelah mendapatkan nilai pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan eksperimen kemudian data dianalisis untuk memperoleh hasil yang akurat sehingga dapat melihat pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* berbasis *Game Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Untuk pengujian dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-wilk* pengujian dengan menggunakan uji *Shapiro-wilk* pada umumnya digunakan pada sampel di bawah 50 agar menghasilkan hasil yang akurat. Di bawah ini merupakan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-wilk*:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pre-Test-Post-Test kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pre-Test	Statistic	Df	Sig.
Kontrol			
X	0.943	36	0.062
Y	0.949	36	0.096
Eksperimen			
X	0.963	36	0.269

Y	0.947	36	0.086
Post-Test	Statistic	Df	Sig.
Kontrol			
X	0.955	36	0.153
Y	0.979	36	0.719
Eksperimen			
X	0.961	36	0.232
Y	0.943	36	0.061

Dari tabel hasil pengujian uji normalitas *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen di atas, hasil *pre-test* kelas kontrol pada variabel X memperoleh signifikansi sebesar 0,062 dan pada variabel Y memperoleh signifikansi sebesar 0,096. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansinya $> 0,05$. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya $> 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi data $> 0,05$. Begitupun dengan hasil *pre-test* pada kelas eksperimen yang memperoleh signifikansi 0,269 pada variabel X, dan 0.086 pada variabel Y. hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $> 0,05$.

Kemudian dilihat pada tabel hasil uji normalitas *post-test* kelas kontrol di atas dapat dilihat bahwa hasil *post-test* pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,153 pada variabel X, dan pada variabel Y memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,719. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena 0,153 dan 0,719 $>$ dari 0,05. Begitu pula dengan hasil *post-test* pada kelas eksperimen memperoleh signifikansi sebesar 0,232 pada variabel X dan 0,061 pada variabel Y. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$.

Jadi dapat ditarik kesimpulan dari hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$. Setelah melakukan uji normalitas maka selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas data dengan menggunakan uji varians yaitu uji *Levene*, tujuannya untuk mengetahui data terdistribusi homogen atau tidak. Di bawah ini merupakan hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene*:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pre-Test	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kontrol	1.847	5	29	0.135
Eksperimen	1.803	8	25	0.124
Post-Test	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kontrol	1.310	8	26	0,28
Eksperimen	0.889	4	31	0.482

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji *Levene Statistik* dari *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan varian yang sama atau homogen, bisa dilihat pada nilai signifikansi *pre-test* kelas kontrol yang dimana nilai signifikansinya sebesar 0.135 yang artinya bahwa $0.135 > 0,05$. Begitupun dengan data *pre-test* pada kelas eksperimen yang dimana nilai signifikansinya sebesar 0.124 yang artinya bahwa nilai signifikansinya > 0.05 .

Pada nilai *post-test* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,282 yang dimana nilai signifikansi ini bersifat homogen karena $0.282 > 0.05$. Begitu juga dengan nilai *post-test* pada kelas eksperimen yang dimana nilai signifikansinya sebesar 0.482, yang dimana $0.482 > 0.05$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa data pada nilai signifikansi *pre-test post-test* kelas kontrol dan eksperimen dikatakan homogen karena masing-masing nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas kontrol dan eksperimen > 0.05 .

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen atau mempunyai ragam yang sama. Pada uji hipotesis menggunakan dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi $>$ dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dan apabila nilai signifikansi $<$ 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dibawah ini merupakan hasil uji hipotesis.

Tabel 4. Hasil Perbandingan Uji Hipotesis

Coefficients			
Keterangan	t tabel	t hitung	Sig.
Pre-Test Kontrol	1.688	-3.300	.002
Pre-Test Eksperimen	1.688	2.876	.007
Post-Test Kontrol	1.688	2.802	.008
Post-Test Eksperimen	1.688	6.188	<.001

Pada tabel 4 diperoleh nilai signifikansi $<$ 0,05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai signifikansi $<$ 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X di SMAN 2 Mataram.

Selain itu, bisa dilihat dari perolehan data hasil *t* hitung dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu, nilai *t* hitung $>$ *t* tabel, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Diketahui nilai *t* hitung sebesar $6.188 > 1.688$. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Data penelitian ini menunjukkan terdapat adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X di SMAN 2 Mataram, jika dibandingkan dengan kelas yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Game Kahoot* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 2 Mataram.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* cukup efektif untuk digunakan sebagai model pembelajaran di dalam kelas karena pembelajaran *Problem Based Learning* mampu untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa (Syamsidah&Suryani, 2018). Dalam pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Melalui pemecahan masalah tersebut siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan kerjasama, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran.

Penerapan model dan media pembelajaran diharapkan dapat mewujudkan proses pembelajaran yang asik dan menarik. Penggunaan media pembelajarn di dalam kelas sangat

memiliki pengaruh yang sangat besar bagi siswa untuk mendorong dirinya dalam mengikuti pembelajaran di kelas. *Game kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media dalam belajar, karena *game kahoot* merupakan media pembelajaran yang berbasis *game* dan mampu untuk membuat pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa. Terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa terdapat adanya pengaruh yang cukup signifikan dari penerapan media *game kahoot* dalam pembelajaran. Dari hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media *game kahoot* memiliki rata-rata minat belajar yang cukup tinggi yaitu 62,34, jika dibandingkan dengan siswa yang masih menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *game kahoot* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Game Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 2 Mataram. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan taraf 5% dengan signifikansi $< 0,05$. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang artinya $< 0,05$. Selain itu juga dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan perbandingan t hitung $> t$ tabel yakni $6.188 > 1.688$.

Perbandingan nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata di angka 50,09% dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Game Kahoot* memperoleh nilai rata-rata di angka 62, 23%. Data ini membuktikan bahwa terdapat adanya perbedaan minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2021). Pengembangan Instrumen Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1).
- Daniyati, Ani, et al. (2023) "Konsep dasar media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.1, 282-294
- Desriyanti, Restu Desriyanti, and Lazulva Lazulva. (2016) "Penerapan problem based learning pada pembelajaran konsep hidrolisi garam untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)* 1.2, 70-78.
- Falah, Bintari Nur, and Siti Fatimah. (2019) "Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa." *Euclid* 6.1, 25-34.
- Indriani, E. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934-1942.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsidah., & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Wedyawati, N. (2018). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol. 9(1), 22–27