

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Objek Penelitian

Madrasah Aliyah Darul Ulum merupakan salah satu madrasah yang terletak Jalan Kromodiwiryo Desa Purwogondo RT 05 RW 01 Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. MA Darul Ulum berada dibawah naungan “Yayasan Perguruan Islam Darul Ulum” yang bermula dari pengelolaan Madrasah Diniyyah Awwaliyah dan Madrasah Wustho yang didirikan pada tahun 1939 oleh ulama-ulama desa Purwogondo setempat. Kepala MA Darul Ulum sekarang pada periode 2021 hingga 2025 adalah Bapak Mukhlisin, S.Pd. I.¹

Sarana prasarana merupakan penunjang proses pembelajaran agar efektif, efisien dan memberikan hasil yang maksimal. Sarana prasarana yang dimiliki oleh MA Darul Ulum secara menyeluruh dalam kondisi baik dan memadai, seperti ruang kelas yang dilengkapi dengan berbagai alat pembelajaran misalnya spidol, papan tulis, LCD proyektor, 1 laboratorium IPA sebagai penunjang pembelajaran biologi, serta terdapat Wi-Fi sebagai akses internet untuk meningkatkan kreativitas guru maupun siswa agar proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan inovatif.

Madrasah Aliyah Darul Ulum menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya. Program pendidikan yang diterapkan di MA Darul Ulum yaitu Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa dan Agama. Tenaga pendidik di MA Darul Ulum terdiri dari guru, tata usaha dan Kepala Sekolah dengan *background* pendidikan yang berbeda-beda untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.²

¹ Data Dokumentasi MA Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara, dikutip pada tanggal 21 Januari 2023

² Data Dokumentasi MA Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara, dikutip pada tanggal 21 Januari 2023

2. Analisis Data

Penelitian yang dilakukan di MA Darul Ulum Purwogondo melibatkan kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Penelitian memiliki tujuan untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas X MA Darul Ulum Jepara. Data dikumpulkan melalui observasi, angket dan tes. Selanjutnya data dianalisis secara statistic dengan menggunakan aplikasi program SPSS 25.

a. Uji Validitas

Sebelum instrument soal diujikan kepada siswa, maka perlu dilakukan uji validitas berupa uji validitas isi (konstruk) dan uji validitas statistik. Uji validitas isi dilakukan oleh tiga orang *judgement* ahli atau pakar ahli. Uji validitas dilakukan pada instrument tes dan instrument angket minat belajar siswa. Hasil penilaian instrument tes dan angket oleh ahli dengan hasil yaitu layak digunakan setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Setelah validasi oleh ahli kemudian dilaksanakan validasi statistik dengan ketentuan bahwa instrument dikatakan valid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% dengan batas nilai signifikansi 30 responden pada R_{tabel} adalah 0,361. Hasil dari data statistik akan dijabarkan hasil dan pengujiannya sebagai berikut:

1) Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Siswa Awal

Hasil analisis validitas uji coba angket minat belajar siswa awal pada mata pelajaran biologi terhadap 30 responden dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product momen* dan bantuan program SPSS 25 dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Item Angket Minat Belajar Awal

No soal	R_{tabel}	R_{hitung}	Kesimpulan	No soal	R_{tabel}	R_{hitung}	Kesimpulan
1	0,361	0,453	Valid	9	0,361	0,372	Valid
2	0,361	0,484	Valid	10	0,361	0,363	Valid
3	0,361	0,484	Valid	11	0,361	0,390	Valid
4	0,361	0,472	Valid	12	0,361	0,390	Valid
5	0,361	0,362	Valid	13	0,361	0,442	Valid
6	0,361	0,404	Valid	14	0,361	0,475	Valid
7	0,361	0,447	Valid	15	0,361	0,523	Valid
8	0,361	0,447	Valid				

Berdasarkan tabel 4.1 hasil uji validitas item angket minat belajar awal bahwa dari 15 item angket terdapat nilai R_{hitung} pada setiap pertanyaan lebih besar dari R_{tabel} sehingga semua pernyataan dinyatakan valid.

2) Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Siswa Akhir

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas angket minat belajar siswa akhir dengan 15 item pernyataan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Item Angket Minat Belajar Akhir

No soal	R_{tabel}	R_{hitung}	Kesimpulan
1	0,361	0,672	Valid
2	0,361	0,723	Valid
3	0,361	0,672	Valid
4	0,361	0,523	Valid
5	0,361	0,713	Valid
6	0,361	0,849	Valid
7	0,361	0,577	Valid
8	0,361	0,427	Valid
9	0,361	0,849	Valid
10	0,361	0,538	Valid
11	0,361	0,570	Valid
12	0,361	0,393	Valid
13	0,361	0,641	Valid
14	0,361	0,690	Valid

No soal	R_{tabel}	R_{hitung}	Kesimpulan
15	0,361	0,604	Valid

Tabel 4.2 tersebut menunjukkan bahwa seluruh pernyataan untuk variabel minat belajar akhir adalah valid, karena $R_{hitung} > R_{tabel}$, sehingga seluruh item pernyataan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

3) Hasil Uji Validitas Angket Minat Siswa terhadap Penggunaan Kahoot

Hasil uji validitas angket minat siswa terhadap penggunaan kahoot setelah diuji cobakan pada 30 responden dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Item Angket Minat Terhadap Penggunaan Kahoot

No soal	R_{tabel}	R_{hitung}	Kesimpulan
1	0,361	0,726	Valid
2	0,361	0,736	Valid
3	0,361	0,827	Valid
4	0,361	0,675	Valid
5	0,361	0,588	Valid
6	0,361	0,783	Valid
7	0,361	0,479	Valid
8	0,361	0,704	Valid
9	0,361	0,575	Valid
10	0,361	0,860	Valid
11	0,361	0,660	Valid
12	0,361	0,448	Valid
13	0,361	0,665	Valid
14	0,361	0,460	Valid
15	0,361	0,827	Valid
16	0,361	0,443	Valid
17	0,361	0,493	Valid
18	0,361	0,726	Valid
19	0,361	0,596	Valid
20	0,361	0,479	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas angket minat belajar siswa dalam penggunaan kahoot

pada 20 item pernyataan dinyatakan valid karena seluruh pernyataan memiliki R_{hitung} yang lebih besar dari R_{tabel} (0,361). Dengan demikian seluruh item pernyataan yang ada pada instrument penelitian dapat dinyatakan valid sebagai instrument untuk mengukur data penelitian.

4) Hasil Uji Validitas Tes Soal Pilihan Ganda

Hasil uji validitas tes soal pilihan ganda setelah diuji cobakan ke 30 responden diluar sampel dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Tes Soal Pilihan Ganda

No soal	R_{tabel}	R_{hitung}	kesimpulan
1	0,361	0,857	Valid
2	0,361	0,748	Valid
3	0,361	0,592	Valid
4	0,361	0,748	Valid
5	0,361	0,355	Tidak Valid
6	0,361	0,696	Valid
7	0,361	0,748	Valid
8	0,361	0,575	Valid
9	0,361	0,857	Valid
10	0,361	0,560	Valid
11	0,361	0,592	Valid
12	0,361	0,756	Valid
13	0,361	0,421	Valid
14	0,361	0,575	Valid
15	0,361	0,421	Valid
16	0,361	0,857	Valid
17	0,361	0,592	Valid
18	0,361	0,857	Valid
19	0,361	0,756	Valid
20	0,361	0,560	Valid

Berdasarkan hasil uji tes soal pilihan ganda dengan mengacu pada dasar pengambilan keputusan yang menyatakan bahwa item soal

dinyatakan valid jika nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan soal dinyatakan tidak valid apabila nilai $R_{hitung} < R_{tabel}$. Uji validitas pada tabel 4.4 diatas, terdapat 19 item soal valid dan terdapat 1 item soal tidak valid. Item soal yang dinyatakan valid dapat digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur minat belajar sedangkan item soal yang dinyatakan tidak valid tidak dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Cronbach Alpha*. Uji reliabilitas instrument terdiri dari instrument angket dan tes.

1) Hasil Reliabilitas Angket Minat Belajar Awal

Hasil uji reliabilitas angket minat belajar awal dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Awal

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0.671	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket minat belajar awal dengan mengacu pada dasar pengambilan keputusan bahwa pernyataan dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$, sedangkan soal dinyatakan tidak reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket minat belajar awal didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* (0,671) $> 0,60$ yang berarti 15 item angket minat belajar awal dinyatakan reliabel.

2) Hasil Reliabilitas Angket Minat Belajar Akhir

Hasil reliabilitas angket minat belajar akhir dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Awal

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i> 0.875	N of Items 15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket minat belajar akhir dengan mengacu pada dasar pengambilan keputusan bahwa pernyataan dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, sedangkan soal dinyatakan tidak reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket minat belajar awal didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* (0,875) > 0,60 yang berarti 15 item angket minat belajar awal dinyatakan reliabel.

3) Hasil Reliabilitas Angket Minat Belajar Terhadap Penggunaan *Kahoot*

Hasil reliabilitas angket minat belajar terhadap penggunaan *kahoot* dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Terhadap Penggunaan *Kahoot*

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i> 0.917	N of Items 20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket minat belajar akhir dengan mengacu pada dasar pengambilan keputusan bahwa pernyataan dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, sedangkan soal dinyatakan tidak reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket minat belajar awal didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* (0,917) > 0,60 yang berarti 20 item

angket minat belajar awal dinyatakan reliabel dengan kriteria reliabilitas tinggi.

4) Hasil Uji Reliabilitas Tes Soal Pilihan Ganda

Hasil reliabilitas angket minat belajar terhadap penggunaan *kahoot* dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Tes Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0.857	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan mengacu pada dasar pengambilan keputusan bahwa soal dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, sedangkan soal dinyatakan tidak reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60.

Hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* (0,857) > 0,60 yang berarti 20 item soal pilihan ganda dinyatakan reliabel dengan kriteria reliabilitas tinggi.

c. Hasil Observasi Minat Belajar

Hasil observasi minat belajar siswa ialah gambaran kegiatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran biologi dengan menggunakan penerapan kuis berbasis *kahoot*. Observasi dilakukan dengan lembar observasi siswa dan hasilnya yang terdapat pada lampiran. Berdasarkan hasil observasi minat belajar maka dapat diketahui hasil perhitungan rata-rata pengaruh penggunaan alat evaluasi dengan menggunakan *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi yaitu 79,26% dan berdasarkan tabel 3.3 termasuk dalam kategori sangat baik.

d. Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa

Skor angket minat belajar siswa didapatkan dengan memberikan angket minat belajar siswa

sebelum dan setelah kegiatan kuis menggunakan aplikasi *kahoot*. Hasil skornya adalah sebagai berikut:

1) Analisis Data Angket Minat Belajar Awal

Perhitungan hasil rata-rata minat belajar siswa diperoleh nilai sebesar 62,4% dengan skor tertinggi 56 dan skor terendah 36. Berdasarkan tabel 3.4 nilai tersebut berada di interval 61-80 pada kategori tinggi. Hal tersebut berarti skor angket minat belajar awal siswa termasuk kategori tinggi. Selanjutnya secara rinci jumlah minat belajar awal siswa pada tiap kategori dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. 9 Kategori Minat Belajar Awal

No	Kategori	Jumlah Siswa
1	Sangat Tinggi	0
2	Tinggi	17
3	Cukup	13
4	Rendah	0
5	Sangat Rendah	0

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa lebih banyak siswa yang memiliki minat belajar awal dalam kategori tinggi yaitu 17 siswa, dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar awal dalam kategori cukup yaitu hanya 13 siswa saja. Tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar dalam kategori sangat tinggi, rendah dan sangat rendah.

2) Analisis Data Angket Minat Belajar Akhir

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata minat belajar akhir siswa diperoleh nilai sebesar 79,7% dengan skor tertinggi 69 dan skor terendah 50. Sehingga sesuai dengan interval pada tabel 3.4 maka minat belajar akhir siswa berada pada kategori tinggi pada interval 61-80. Selanjutnya secara rinci jumlah siswa pada tiap kategori minat belajar akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Kategori Minat Belajar Akhir

No	Kategori	Jumlah Siswa
1	Sangat Tinggi	15
2	Tinggi	15
3	Cukup	0
4	Rendah	0
5	Sangat Rendah	0

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki minat belajar akhir dalam kategori sangat tinggi adalah 15 siswa, sedangkan siswa yang memiliki minat belajar akhir tinggi juga terdapat 15 siswa. Tidak terdapat siswa yang memiliki minat belajar akhir dalam kategori cukup, rendah dan sangat rendah.

3) Perbedaan Minat Belajar Awal dan Minat Belajar Akhir

Perbedaan minat belajar biologi siswa awal (sebelum menggunakan alat evaluasi kuis *kahoot*) dan minat belajar biologi siswa akhir (setelah menggunakan alat evaluasi kuis *kahoot*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 11 Perbedaan Minat Belajar Sebelum dan sesudah Menggunakan Kahoot

No	Ukuran Penetapan	Awal	Akhir
1	Persentase Sangat Tinggi	0%	50%
2	Persentase Tinggi	49%	50%
3	Persentase Cukup	51%	0%
4	Persentase Rendah	0%	0%
5	Persentase Sangat Rendah	0%	0%
6	Total Rata-Rata Jumlah	62,4	79,7

Berdasarkan tabel 4.12 dapat dilihat bahwa persentase sangat tinggi minat belajar awal sebesar 0% dan persentase minat belajar akhir sebesar 50%. Persentase tinggi minat belajar awal sebesar 49% dan persentase minat belajar akhir sebesar 50%. Persentase cukup minat belajar awal sebesar 51% dan persentase minat belajar akhir sebesar 0%. Persentase

rendah minat belajar awal sebesar 0% dan persentase minat belajar akhir sebesar 0%. Persentase sangat rendah minat belajar awal sebesar 0% dan persentase minat belajar akhir sebesar 0%. Total rata-rata jumlah minat belajar awal sebesar 62,4 dengan kategori tinggi dan rata-rata jumlah minat belajar akhir sebesar 79,7 dengan kategori tinggi.

e. Analisis Data Angket Minat Penggunaan Aplikasi Kahoot

Penelitian dilakukan setelah melakukan kuis dengan menggunakan *kahoot* dan penyebaran angket minat pada akhir pembelajaran unruk mengukur sejauh mana minat belajar yang dicapai saat pembelajaran kuis menggunakan aplikasi *kahoot*. Setelah diberikan angket respon siswa yang diperoleh dengan skor angket tertinggi 100 dan skor angket terendah 67. Hasil perhitungan rata-rata minat siswa terhadap penggunaan aplikasi *kahoot* diperoleh nilai sebesar 86,6129% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya secara rinci jumlah siswa pada tiap kategori minat terhadap *kahoot* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 12 Kategori Minat Belajar Terhadap Penggunaan Kahoot

No	Kategori	Jumlah Siswa
1	Sangat Tinggi	22
2	Tinggi	8
3	Cukup	0
4	Rendah	0
5	Sangat Rendah	0

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki minat terhadap *kahoot* dalam kategori sangat tinggi adalah berjumlah 22 siswa, sedangkan siswa yang memiliki minat terhadap *kahoot* dalam kategori tinggi berjumlah 8 siswa. Tidak terdapat siswa yang memiliki minat belajar akhir dalam kategori cukup, rendah dan sangat rendah.

f. Analisis Data Soal Pilihan Ganda

Penghitungan rata-rata soal kuis pilihan ganda kelas XMIPA 1 diperoleh nilai 80. Berdasarkan tabel 3.4 nilai tersebut berada di interval 61-80 pada kategori tinggi. Selanjutnya secara rinci jumlah siswa pada tiap kategori minat belajar akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 13 Kategori Soal Kuis Pilihan Ganda

No	Kategori	Jumlah Siswa
1	Sangat Tinggi	20
2	Tinggi	6
3	Cukup	1
4	Rendah	1
5	Sangat Rendah	2

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai pada kategori sangat tinggi adalah berjumlah 20 siswa, sedangkan siswa yang memiliki nilai pada kategori tinggi berjumlah 6 siswa. terdapat masing-masing 1 siswa yang memiliki nilai pada kategori cukup dan rendah. Sedangkan pada kategori sangat rendah terdapat 2 siswa.

g. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai signifikan $> 0,05$ dikatakan data tersebut bersifat normal. Hasil uji normalitas instrument minat belajar siswa ada pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 14 Uji Normalitas Data Penelitian

Bentuk Tes	Statistik	df	Sig
Minat Belajar Awal	0,131	30	0,200
Minat Belajar Akhir	0,141	30	0,130

Tabel 4.15 menjelaskan bahwa nilai signifikan pada minat belajar awal diperoleh hasil 0,200 sedangkan nilai signifikan pada minat belajar akhir diperoleh hasil 0,130. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah data penelitian berdistribusi normal apabila nilai signifikan $> 0,05$. Pada penelitian ini diperoleh hasil minat belajar awal nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data minat belajar awal berdistribusi normal. Sedangkan pada minat belajar akhir diperoleh nilai signifikan $0,130 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data pada minat belajar akhir berdistribusi normal.

h. Uji Homogenitas

Hasil uji normalitas pada tabel 4.15 menyatakan bahwa data penelitian berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji himogenitas menggunakan uji *Levene* berbantu program spss. Hasil perhitungan uji homogenitas data penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Uji Homogenitas Data Penelitian

<i>Levene Statistic</i>	Df1	Df2	Sig.
2,699	1	58	0,106

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas tabel 4.16 menunjukkan nilai homogenitas instrument minat belajar siswa pada minat belajar awal dan minat belajar akhir. Nilai signifikansi pada minat belajar awal dan minat belajar akhir diperoleh nilai signifikansi $0,106 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varians data adalah homogen.

i. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji parametrik *uji Independent Sample T-test*. Adanya pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar siswa dapat diketahui dengan uji hipotesis. Keputusan penerimaan hipotesis diambil berdasarkan nilai signifikansi, jika $\text{sig} > 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika $\text{sig} < 0,05$ H_0 ditolak dan H_a diterima. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi tidak ada pengaruh pada minat belajar biologi di MA Darul Ulum Jepara.

Ha : Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi ada pengaruh pada minat belajar biologi di MA Darul Ulum Jepara.

Berdasarkan hasil analisis data pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi telah diketahui bahwa data penelitian telah terdistribusi normal dan bervarians homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan uji *Independent Sample T-test*.

Tabel 4. 16 Hasil Uji *Independent Sample T-test*

t	Df	Sig. (2-tailed)
-8,285	58	0,000

Tabel 4.16 menjelaskan bahwa signifikansi pada nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* diperoleh hasil sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-test* yaitu jika *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Berdasarkan tabel 4.17 nilai *Sig. (2-tailed)* diperoleh hasil 0,000 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan dari data hasil uji *Independent Sample T-test* berarti terdapat pengaruh dalam penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi.

B. Pembahasan

1. Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi kelas X di MA Darul Ulum Jepara

Penelitian telah dilaksanakan di MA Darul Ulum Purwogondo Jepara pada tanggal 28 Januari

2023. Penelitian ini dilaksanakan di MA Darul Ulum Purwogondo dikarenakan sekolah tersebut belum pernah menerapkan *kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan kuis dengan menggunakan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi di MA Darul Ulum Purwogondo Jepara.

Penggunaan aplikasi *kahoot* dapat menjadi alat atau sarana untuk evaluasi pembelajaran agar suasana kelas lebih terasa menyenangkan. *Kahoot* adalah salah satu alat evaluasi yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu manfaat menggunakan *kahoot* adalah evaluasi pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat. *Kahoot* juga dapat menjadikan suasana evaluasi pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan bersemangat.

Dalam penerapan evaluasi pembelajaran diperoleh bahwa kuis berbasis permainan aplikasi *kahoot* terlihat siswa sangat antusias dan penasaran. Siswa bersemangat karena pembelajaran yang mereka ikuti biasanya terasa membosankan kini menjadi menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan *kahoot* menyediakan permainan kuis yang dapat melatih konsentrasi, daya ingat dan kognitif siswa. Siswa semakin tertarik dan bersemangat dikarenakan dalam kuis dimunculkan juara yang menang dalam setiap soal pada *kahoot*.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran berjalan dengan baik dengan alokasi waktu 60 menit. Kegiatan pendahuluan pada evaluasi pembelajaran dimulai dengan perkenalan, kemudian doa bersama dan dilanjutkan dengan absen kelas. Selanjutnya siswa mengerjakan angket minat belajar awal terlebih dahulu untuk mencari tahu respon awal peserta didik terhadap minat sebelum dilakukan kuis menggunakan *kahoot*. Setelah itu, dilanjutkan dengan penyampaian apersepsi dengan memberikan sedikit gambaran dan tutorial pengerjaan dan penggunaan aplikasi *kahoot*.

Selanjutnya, kegiatan inti yaitu evaluasi pembelajaran dengan materi kuis keanekaragaman hayati. Pertanyaan yang ada dalam kuis berjumlah 14 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal pilihan ganda *true or false* dengan durasi waktu 1 soal 20 detik dan keseluruhan pengerjaan soal adalah 1 menit 20 detik. Ketika kuis berlangsung suasana kelas menjadi sangat menyenangkan dan ramai. Semua siswa antusias dan berlomba menjadi pemenang dalam permainan kuis.

Kuis diakhiri dengan gembira dikarenakan munculnya juara 1, 2 dan 3 pada layar proyektor. Juara 1 menghabiskan waktu hanya 10,2 detik untuk mengerjakan kuis, dengan skor akhir 18818. Juara 2 menghabiskan waktu hanya 9,9 detik dengan skor akhir 18810. Sedangkan juara 3 menghabiskan waktu 12,8 detik dengan skor akhir 18699. Kemudian terdapat siswa tercepat dalam mengerjakan soal yaitu pada soal nomor 2 oleh siswa Y dengan waktu 0,1 detik dan pengerjaan terlambat pada soal nomor 7 dengan waktu 11,8 detik oleh siswa C. Pada aplikasi *kahoot* pemenang juara 1 tidak hanya dinilai dari yang tepat atau yang cepat saja, melainkan keduanya. Seperti pada juara 2, juara 2 menyelesaikan soal hanya dengan 9,9 detik saja, akan tetapi tidak mengerjakan soal dengan tepat maka juara 2 terkalahkan oleh juara 1 yang lebih tepat.

Selama proses kuis berlangsung, dilaksanakan juga observasi kepada siswa dari awal hingga akhir evaluasi pembelajaran selesai dilakukan. Setelah kuis selesai, dilanjutkan dengan membagikan angket minat belajar akhir dan minat terhadap penggunaan aplikasi *kahoot* kepada siswa dan meminta siswa untuk mengisi sesuai pernyataan yang ada pada angket dengan tujuan untuk mengetahui respon akhir terhadap minat belajar setelah melakukan game kuis menggunakan aplikasi *kahoot*.

Berdasarkan hasil observasi, tes dan angket, pelaksanaan penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar siswa tergolong baik. Tingginya minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* menunjukkan besarnya keinginan siswa untuk dapat belajar dengan disertai

suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran biologi.

Selain itu, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *kahoot* dapat meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa lebih aktif. *Kahoot* menambah motivasi siswa di kelas dan berdampak positif pada pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh.³ *Kahoot* sebagai alat evaluasi tidak menuntut siswa mengerjakan kuis sebagaimana biasanya. Dengan *kahoot* siswa diminta mengerjakan kuis sambil bermain dan berkompetisi dengan teman sekelasnya. Konsep bermain dan berkompetisi inilah yang membuat siswa tidak merasa tertekan dengan kuis yang sedang dilakukan.⁴

2. Minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi kelas X di MA Darul Ulum Jepara

Minat belajar siswa dapat diketahui dari hasil kuis yang telah dilakukan. Minat belajar awal perlu diketahui agar guru dapat menentukan langkah yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan minat belajar siswa diketahui bahwa minat belajar awal diperoleh skor minimum sebesar 36 dan skor maksimum sebesar 56. Perolehan skor minat belajar akhir diperoleh skor minimum 50 dan skor maksimum 69. Perolehan skor minat belajar awal yang rendah disebabkan oleh siswa yang kurang antusias dan kurang bersemangat dalam proses evaluasi pembelajaran. Hal tersebut juga

³ Akhmad Darmawan, "Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi," *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 91–99, <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>.

⁴ Afiyah Al Fajriyyah and Meida Nugrahalia, "Efektivitas Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia," *Jurnal Pelita Pendidikan* 8, no. 4 (2020): 224–29, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>.

disebabkan oleh kurangnya strategi, metode dan alat evaluasi pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Hasil analisis instrumen minat belajar siswa awal memperoleh nilai rata-rata sebesar 49% dengan kategori tinggi dan 51% dengan kategori cukup. Sedangkan pada minat belajar siswa akhir memperoleh nilai rata-rata sebesar 50% yang dikategorikan sangat tinggi dan 50% dikategorikan tinggi. Berdasarkan perolehan tersebut minat belajar siswa awal dan akhir terdapat perbedaan. Hal tersebut dilihat dari penjelasan data di atas bahwa minat belajar akhir mengalami peningkatan setelah menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Hasil analisis instrumen minat siswa terhadap penggunaan aplikasi *kahoot* memperoleh skor angket tertinggi 100 dan skor angket terendah 67. Hasil perhitungan rata-rata minat siswa terhadap penggunaan aplikasi *kahoot* diperoleh nilai sebesar 86,61% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran biologi berpengaruh positif yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rif'atul Fitri dkk bahwa *kahoot* sangat efektif dalam memotivasi siswa dan secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang lebih baik di kelas. Siswa nyaman menggunakan *kahoot* karena terdapat gambar yang dapat membuat siswa lebih memahami tujuan dari pertanyaan.⁵

3. Pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas X di MA Darul Ulum Jepara

Berdasarkan uji hipotesis uji *Independent Sample T-test* dihasilkan data minat belajar siswa

⁵ Rif'atul Fitri Supa'at, Erlia Narulita, and Kanoklada, "Digital Learning Implementation Using Kahoot Application on Biotechnology of Plant in Mattayom 1," *Bioedukasi* XVI, no. 2 (2018): 108–12.

menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga keputusan H_0 ditolak. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dari penggunaan aplikasi *kahoot* memiliki pengaruh yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Kahoot* terbukti menjadi alat evaluasi yang tepat dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi. *Kahoot* menjadikan suasana kelas tidak membosankan dan juga meningkatkan semangat serta antusias siswa dalam evaluasi pembelajaran biologi.

Adanya pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* pada penelitian ini relevan dengan hasil penelitian oleh Retti Yuselmi, dkk yang menerapkan aplikasi *kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa SMA bahwa terdapat pengaruh karena *kahoot* memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yaitu dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan, siswa dilatih menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, dan siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan motoriknya dalam mengoperasikan *kahoot*.⁶

⁶ Retti Yuselmi, Zulyusri, and Lutri, "Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal ESABI (Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi)* 4, no. 1 (2022): 21–25.