

Penerapan media kuis interaktif berbasis Kahoot! dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Panjura Malang

Edenia Tara Herska^{1*}, Aurinza Dinda Widhayanty², Slamet Sujud Purnawan Jati³, Yuli Putra Wibawa⁴.

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, edeniatar@gmail.com

²Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, aurinzawidhayanty@gmail.com

³Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, slamet.sujud.fis@um.ac.id

⁴SMA Panjura Malang, Jl. Kelud No. 9, Malang, 65116, yuliputrawibawa@gmail.com

*¹Corresponding email: Edeniatar@gmail.com

Abstract

The use of learning media is one of the main points when learning history takes place. As well as in the use of learning media can better understand the material presented by educators. The selection of good and appropriate media can affect the process of successful learning of students. Along with the development of the technological era, it is increasingly advanced and sophisticated so that there are many opportunities in developing learning media. One of the problems that existed at Panjura High School in class X IPS 1 was the lack of use of learning media so that previously the lecture method was used which was felt to be less efficient in teaching history in class, causing little interest in student learning in History. With this, the researcher wants to apply learning media in the form of interactive quiz media based on Kahoot! as a means of evaluation, so that learning is more interesting and students become active. Media Kahoot! This is a game-based media which can contain questions that will be answered by students. This research was conducted in two cycles where the first cycle greatly influenced the continuation of the second cycle which became the determinant. With 15 selected respondents, then given a questionnaire via google form. Then the data is analyzed to see the success of implementing the Kahoot! media. in the process of learning history. The results showed that almost all students showed a positive response, namely in the first cycle it showed a percentage of 73.28 percent, then in the second cycle it produced a percentage of 90.78 percent for the application of Kahoot! media. during history lessons. With that the application of Kahoot! media! can be said to be successful and experience an increase in student learning interest.

Keywords

Interactive quiz; kahoot!; interest in learning.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu hal yang poin utama pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Serta dalam penggunaan media pembelajaran dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Pemilihan media yang baik dan tepat dapat mempengaruhi proses keberhasilan belajar peserta didik. Seiring perkembangannya zaman teknologi semakin maju serta canggih sehingga banyak peluang dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu permasalahan yang ada pada SMA Panjura di kelas X IPS 1 yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga sebelumnya menggunakan metode ceramah yang dirasa kurang efisien dalam

pembelajaran sejarah di kelas sehingga menyebabkan sedikitnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah. Dengan hal ini peneliti ingin menerapkan media pembelajaran berupa media kuis interaktif berbasis Kahoot! sebagai sarana evaluasi, agar pembelajaran lebih menarik dan siswa menjadi aktif. Media *Kahoot!* ini merupakan media berbasis permainan yang didalamnya dapat berisi soal-soal yang akan dijawab oleh peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dimana siklus pertama sangat mempengaruhi kelanjutan siklus kedua yang menjadi penentu. Dengan 15 responden yang dipilih, kemudian diberikan angket melalui google form. Kemudian data dianalisis guna melihat keberhasilan penerapan media *Kahoot!* dalam proses pembelajaran sejarah. Hasil menunjukkan hampir semua siswa menunjukkan respon positif yaitu pada siklus pertama menunjukkan persentase 73,28 persen kemudian pada siklus kedua menghasilkan persentase 90,78 persen terhadap penerapan media *Kahoot!* saat pembelajaran sejarah. Dengan tersebut penerapan media *Kahoot!* dapat dikatakan berhasil serta mengalami peningkatan minat belajar siswa.

Kata kunci

kuis interaktif; Kahoot!; minat belajar.

**Received: June 26th, 2023*

**Accepted: July 30th, 2023*

**Revised: July 8th, 2023*

**Published: July 31st, 2023*

PENDAHULUAN

Di masa globalisasi informasi saat ini, guru yang merupakan salah satu unsur pembelajaran yang harus memahami dan mempraktikkan secara komprehensif suatu teknologi dalam pembelajaran. Berjalannya perkembangan zaman, teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan. Kegiatan pembelajaran dalam sehari-hari sering memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dapat dikenali dengan munculnya e-learning yang di setiap jenisnya sudah mewadahi perubahan pada proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu atau media elektronik berupa: audio/video, TV interaktif, Compact Disc (CD), dan internet (Jamun, 2016). Guru merupakan seseorang yang mengemban tanggungjawab untuk memberikan pengajaran kepada anak didiknya. Ilmu yang telah diberikan oleh guru akan diterapkan oleh anak didiknya pada saat mereka telah terjun dalam masyarakat. Siswa yang mempunyai minat belajar pada pembelajaran tersebut akan menaruh perhatian yang cukup besar selama proses pembelajaran. Dengan upaya memfokuskan perhatian pada materi pembelajaran akan memungkinkan untuk siswa lebih bersemangat belajar dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Adapaun minat belajar menurut Sanjaya (2007) adalah sesuatu yang dapat menjadi tolak ukur untuk melihat dan memutuskan motivasi seseorang saat melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Serangkaian penjelasan di atas menggarisbawahi bahwa minat belajar adalah pola kegemaran seseorang untuk memperhatikan, mengingat, dan memahami secara kontinu pada sesuatu (bisa orang, benda, dan kegiatan yang diikuti dengan hasrat untuk mengetahui dan mempelajari serta membuktikannya pada perubahan sikap).

Pembelajaran sejarah sendiri memiliki arti yang baik dalam pembentukan pendidikan karakter yang dapat membentuk masyarakat Indonesia agar dapat menimbulkan rasa cinta tanah air serta rasa kebangsaan. Hal ini sudah dinyatakan dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Melalui pernyataan tersebut, Sejarah ialah satu dari mata pelajaran pilihan yang memiliki potensi cukup luas untuk pengembangan pendidikan karakter (Hasan, 2012). Maka dari itu perlu dibangkitkan minat belajar siswa serta mengubah bahwa sejarah itu kering atau membosankan.

Namun di era globalisasi seperti sekarang, banyak anak didik mereka yang mempunyai minat yang rendah dalam belajar. Salah satunya dalam pembelajaran sejarah. Adanya minat yang rendah dapat disebabkan karena berkembang pesatnya teknologi yang bisa diakses semua orang sehingga para peserta didik lebih memilih untuk menggunakan teknologi tersebut namun digunakan untuk hal-hal yang kurang efektif, seperti bermain game online bersama dengan teman-temannya. Selain itu pada saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan khususnya pelajaran Sejarah, banyak di antara mereka menjadi bosan karena cara pengajaran yang digunakan oleh para guru untuk memaparkan materi cenderung monoton dan sulit dipahami oleh mereka. Dengan permasalahan tersebut, guru memerlukan suatu media pembelajaran yang baik untuk siswa. Sementara materi yang diajarkan oleh guru dipandang siswa terlalu teoritis serta kurang memanfaatkan media sehingga penjelasan guru kurang mudah dipahami (Anggara, 2007).

Dengan adanya media pembelajaran dapat menjadikan solusi untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik serta menumbuhkan semangat peserta didik saat pembelajaran sejarah berlangsung. Media pembelajaran adalah media yang penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan media pembelajaran ini dapat mencapai tujuan pembelajaran. Suatu media biasanya dipergunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi selama kegiatan pembelajaran. Terdapat beragam media pembelajaran seperti infografis, elektronik maupun proyeksi yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi baik visual maupun non-visual. Media pembelajaran menurut Hamalik (1989) adalah suatu alat yang dapat diaplikasikan sebagai sarana penghubung dalam proses kegiatan pembelajaran yang ada di kelas.

Media pembelajaran salah satu bagian penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan mengaplikasikan media pembelajaran, manfaat yang didapatkan bagi peserta didik adalah kemudahan menerima dan memproses materi yang akan diterangkan oleh guru dalam otak. Penggunaan media pembelajaran sedikit banyaknya membantu proses pembelajaran dengan maksud terlaksananya tujuan dalam pembelajaran (Sani & Zakso, 2017). Dengan adanya kurikulum terbaru yaitu Kurikulum 13 Revisi guru harus dituntut lebih berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru memerlukan keterampilan yang kreatif dengan memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun salah satu media pembelajaran yang dapat dipraktikkan

saat pembelajaran antara lain media Kahoot!. Media ini akan meringankan peserta didik dalam menyerap serta menguasai materi yang telah diajarkan dalam kelas oleh guru, khususnya dalam pembelajaran sejarah yang dimana dapat dijadikan bahan tes untuk peserta didik seberapa jauh pemahaman serta dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.

Kahoot! merupakan sebuah aplikasi yang berupa website yang dapat menyajikan kuis, diskusi sampai dengan survei. Aplikasi Kahoot! ini dirancang untuk aktivitas pembelajaran. Kuis yang berada dalam Kahoot! ini merupakan kuis yang menyenangkan jika diterapkan dalam kelas. Karena media Kahoot! merupakan sebuah aplikasi berbasis permainan sehingga siswa dapat mengerjakan dengan baik. Kahoot! ini dapat digunakan dengan menggunakan media laptop dan proyektor serta Kahoot! dapat digunakan menggunakan handphone. Kahoot! ini membutuhkan jaringan internet karena hanya dapat diakses secara online. Aplikasi Kahoot! ini dapat digunakan mulai dari anak usia 4 tahun. Diterapkannya media pembelajaran seperti Kahoot! di kelas memberikan hasil kompetisi kognitif karena pemanfaatan Kahoot! membuat siswa bebas untuk berimajinasi dan berekspektasi berdasar pada visual yang dilihat, mandiri dan terampil, serta bisa diarahkan untuk berfikir kreatif dan dapat menyelesaikan berbagai bentuk pertanyaan dan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang didasarkan pada observasi yang dilakukan di sekolah SMA Panjura Malang. Diketahui kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah. Salah satu faktor utama pada kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah adalah pada saat pembelajaran, media yang digunakan hanya PowerPoint dan video saja, sehingga kurangnya variasi serta pada pembelajaran di kelas tidak adanya diskusi. Dengan faktor tersebut membuat siswa kurang tertarik dengan pelajaran sejarah serta pada saat di kelas banyaknya siswa yang berbicara sendiri, main game dan tidur saat pembelajaran di kelas.

Peneliti melaksanakan pengumpulan data untuk melihat permasalahan apa yang berlangsung selama pembelajaran sejarah, kelas X IPS memiliki kendala dalam pembelajaran sejarah antara lain kurangnya minat dalam belajar sejarah, merasa bosan serta sering bermain handphone saat pembelajaran berlangsung. Kemudian dalam kelas tersebut kurang mengerti tentang materi akulturasi budaya pada Masa Islam. Dari hasil wawancara dengan siswa X IPS 1, siswa merasa tidak suka apabila diberi tugas, siswa merasa tugas yang diberikan memberatkan siswa. Selain itu waktu pembelajaran sejarah di SMA Panjura Malang sangat terbatas, hanya 1 jam pelajaran dalam satu minggu (30 menit). Dengan permasalahan ini kelas X IPS 1 menjadi kurang mempunyai minat belajar pada mata pelajaran Sejarah. Sehingga menyebabkan materi yang telah dijelaskan oleh guru tidak tersampaikan dengan baik serta kurangnya pemahaman siswa tentang poin materi yang telah dibahas di kelas. Untuk menyelesaikannya, dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran terlaksana dengan tepat.

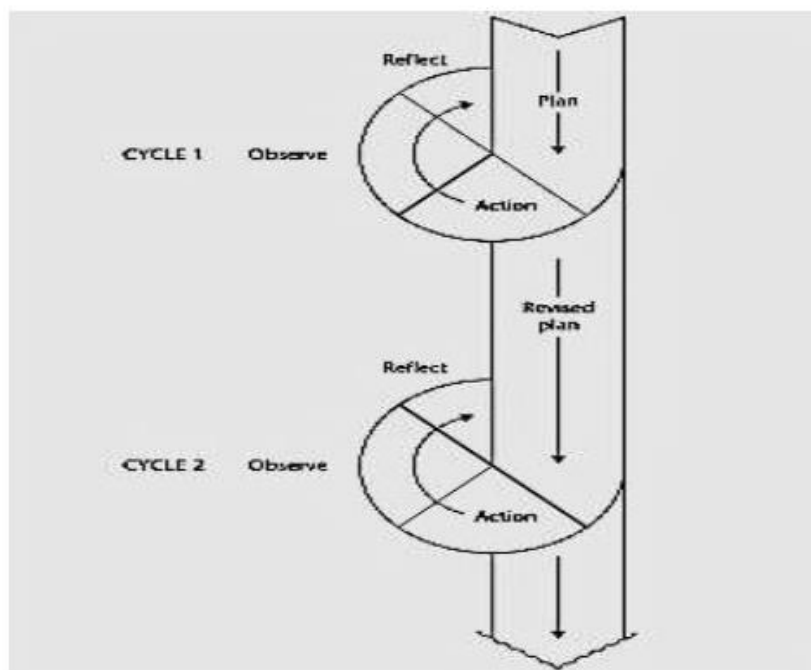
Dari uraian di atas media pembelajaran yang dibutuhkan siswa berupa Kahoot!. Dimana siswa dapat menjawab persoalan yang telah disajikan oleh guru, selanjutnya siswa dapat mengisi soal tersebut. Maka dari itu diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta menumbuhkan sikap semangat siswa dalam pembelajaran sejarah.

Dalam permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti memilih kelas X IPS 1 sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Peneliti memberikan solusi mengenai pemanfaatan media pembelajaran kuis interaktif berbasis Kahoot! untuk mengatasi masalah pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 yang juga diharapkan dapat membantu guru untuk menjelaskan materi yang hendak dibawa dan memberikan tugas melalui cara yang menyenangkan sehingga suasana peserta didik di kelas menjadi nyaman ketika memproses materi yang disajikan. Melalui penelitian yang dilakukan Muhammad & Tetep (2018) jika penggunaan media Kahoot! membawa pengaruh yang signifikan dengan minat belajar siswa. Menurut Sururoh (2020) penggunaan Kahoot! mempunyai beberapa manfaat, seperti merangsang minat peserta didik, dapat dimanfaatkan sebagai meninjau minat siswa, dan proses belajar menjadi menarik. Dengan hal tersebut peneliti memilih media Kahoot! sebagai media yang dapat menunjang pembelajaran. Pemilihan Kahoot! ini dikarenakan adanya forum kuis, guru dapat memasukkan soal yang kemudian dijawab oleh peserta didik serta Kahoot!. Ini berbasis permainan sehingga pada saat menjawab soal tidak terkesan tegang namun menyenangkan.

Serangkaian penjelasan di atas, target dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penerapan media kuis interaktif berbasis Kahoot! dan mengetahui minat siswa terhadap penerapan media kuis interaktif Kahoot!. Dalam materi sejarah akulturasi budaya Islam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam penerapan kuis interaktif *Kahoot!* lalu, penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dengan empat tahapan dalam pelaksanaannya, yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan/observasi (*observation*), refleksi (*reflection*). Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Panjura Malang, pada semester II tahun pelajaran 2021/2022. Untuk mengetahui hasil dari penelitian, peneliti memilih subjek penelitian yang merupakan siswa kelas X IPS 1. Penelitian ini dibentuk dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yakni: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) observasi/pengamatan; 4) refleksi (lihat gambar 1). Dari tiap tahapan siklus terdiri dari dua pertemuan tatap muka pembelajaran. Teknik penelitian yang diterapkan adalah teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan observasi yang digunakan untuk mendapatkan data terkait minat belajar siswa sesuai pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklusnya.



Gambar 1. Diagram spiral penelitian

Sumber: Kemmis & Mc Taggart, 1992

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media *Kahoot!* Pada Pembelajaran Sejarah

Kahoot! adalah aplikasi game yang memiliki tampilan serta pengaturan yang sederhana juga menyenangkan untuk semua pengguna baik dari tingkat dasar hingga mahasiswa. Kahoot! adalah platform hasil kooperasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator (Sakdah et al., 2022). Melalui penggunaan Kahoot! dapat menumbuhkan lebih besar motivasi belajar peserta didik di kelas. Dalam mengakses platform ini memiliki dua sisi dimana <https://Kahoot.com> disajikan untuk guru, sedangkan <https://Kahoot.it> ditujukan untuk peserta didik. Kahoot! ini tergolong sebagai media yang dapat digunakan secara gratis. Dalam Kahoot! ini memiliki keunggulan dimana dapat menjadikan bahan evaluasi baik secara kelompok maupun individu, namun dalam mengakses website memerlukan jaringan internet (Dannari & Munna, 2019). Serta pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswa (Salsabila et al., 2020). Dengan pernyataan tersebut dapat menjadikan solusi permasalahan yang ada pada SMA Panjura di kelas X IPS 1.

Media Kahoot! muncul sebagai opsi baru dalam kegiatan belajar sejarah yang dimana dapat menjadikan bahan evaluasi untuk pendidik. Media Kahoot! diisi dengan materi pada KD 3.3 dan 4.3 yakni menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, serta menjelaskan bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Dalam media Kahoot! ini akan disajikan pertanyaan-pertanyaan serta

gambar dari berbagai akulturasi dengan jelas, sehingga siswa akan merasakan emosi tertantang melalui teknik menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Dengan hal ini pembelajaran sejarah dibawakan dengan menyenangkan.

Berikut penerapan dalam penggunaan media *Kahoot!*:

1. Peneliti membuat akun secara gratis pada *website Kahoot!*, kemudian akun tersebut dapat dihubungkan ke dalam akun google.
2. Setelah membuat akun *Kahoot!* peneliti dapat membuat soal yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta didik, soal yang akan dimasukkan merupakan materi yang dipelajari pada kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Setelah pertanyaan selesai dibuat, peneliti kemudian memberikan pin yang ada di *website Kahoot!* dimana nanti pin tersebut digunakan siswa saat mengakses *Kahoot!* di *website <https://kahoot.it>*. Kemudian peserta didik dapat memasukkan username yang mereka gunakan. Namun, *username* tersebut memudahkan peneliti dalam mengetahui setiap anak serta memudahkan dalam pengolahan nilai.
4. Kemudian peneliti dapat menggunakan *handphone* ataupun laptop yang dapat menampilkan pertanyaan-pertanyaan. Kemudian penulis dapat mengatur waktu sesuai dengan kesulitan soal yang dibuat.
5. Peserta didik dapat mengakses *Kahoot!* baik menggunakan *handphone* maupun laptop. Sehingga pada perangkat di peserta didik tinggal memilih jawaban.
6. Setelah *link* di *share* kemudian peserta didik dapat mengakses *Kahoot!* serta memasukkan *username* yang digunakan, peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang ada pada *Kahoot!*. Akan lebih memudahkan peserta didik menggunakan *handphone* dalam mengakses.
7. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat akan mendapatkan nilai yang paling tinggi.
8. Kemudian pada akhir pembelajaran ini. Peneliti dapat merekap hasil dari setiap skor peserta didik, yang kemudian dapat menjadi bahan evaluasi serta dapat memberikan *reward* kepada peserta didik yang nilainya tinggi, serta dengan adanya permainan *Kahoot!* ini menjadi bahan evaluasi peneliti dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Minat Belajar Siswa setelah Diterapkan Media Kuis Interaktif Berbasis *Kahoot!*

Tahapan untuk mengetahui minat belajar siswa melalui penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Jumlah responden yang menjadi sampel dalam evaluasi adalah kelompok kecil yakni 10 siswa responden. Observasi yang dilakukan pada siklus I digunakan untuk pedoman dalam siklus selanjutnya. Pada siklus I, siswa masih banyak yang masih kesulitan mengakses *Kahoot!* dikarenakan baru pertama kali siswa mencoba *Kahoot!* Sehingga banyak waktu yang tidak digunakan dengan baik. Karena hal tersebut peneliti melakukan perbaikan dengan menginstruksikan siswa untuk mencoba mengakses *Kahoot!* terlebih dahulu untuk mencoba, sebelum pembelajaran

berlangsung. Adapun yang diamati selama observasi adalah minat belajar siswa pada saat kegiatan berlangsung, terpusat pada saat penerapan media kuis interaktif berbasis Kahoot!. Peneliti menggunakan kuesioner untuk menilai seberapa tingkatan minat belajar siswa. Kuesioner diberikan diakhir pembelajaran pada setiap siklusnya. Adapun perolehan skor dari kuesioner minat belajar siswa pada siklus I sebagai berikut.

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Perolehan Skor

Sumber: Ridwan, 2008

Hasil angket pada siklus I:

$$P\% = \frac{469}{640} \times 100\%$$
$$P(\%) = 73,28\%$$

Melalui kegiatan di atas didapatkan data setelah hasil analisis angket responden jika siswa didapatkan bahwa adanya kenaikan yang signifikan dari minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Siklus I memperlihatkan hasil minat belajar sebesar 73,28 persen. Tujuan peneliti melaksanakan kegiatan observasi minat belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana solusi yang ditawarkan dari hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II siswa terlihat antusias dalam mengerjakan soal karena adanya persaingan menjawab dengan benar dan cepat dengan teman lainnya. Siswa juga sudah dengan mudah dalam mengakses Kahoot!. Berdasarkan hasil dari penelitian pada siklus II sebesar 90,78 persen.

Hasil angket pada siklus II:

$$P\% = \frac{581}{640} \times 100\%$$
$$P(\%) = 90,78\%$$

Dari dua tahapan siklus diperoleh hasil penelitian dari kelas X IPS 2 SMA Panjura Malang bahwa penggunaan kuis interaktif *Kahoot!* dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar dari siswa. Hal tersebut dapat ditinjau dengan siswa yang senang dan antusias selama proses pembelajaran pada saat diterapkannya kuis interaktif *Kahoot!*. Hal tersebut juga disebabkan karena guru belum pernah menggunakan media kuis interaktif *Kahoot!*. Selain itu, hasil kenaikan tersebut dipicu adanya beberapa aspek. Dengan diterapkannya *Kahoot!* dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah mengenai penilaian materi akulturasi. Dengan media kuis interaktif *Kahoot!* dapat membangkitkan minat belajar siswa. Siswa lebih termotivasi dan senang dalam mengerjakan tugas.

Kahoot! yang dapat digunakan di hp android masing-masing siswa juga memudahkan penggunaannya karena bersifat fleksibel dapat digunakan dimana saja.

Media game ini disarankan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran supaya evaluasi pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa juga lebih semangat dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran. Kuis interaktif *Kahoot!* ini selain melakukan belajar sambil bermain, peserta didik dapat lebih aktif di dalam kelas. Selain itu, manfaat lain yang dapat diambil adalah meringankan upaya pengkondisian kelas menjadi lebih efektif, hal tersebut telah dibuktikan melalui penelitian Khabidin (2019) bahwa terdapat gap jika mengkondisikan kelas dengan *Kahoot!*.

Dari hasil penelitian di atas, dapat ditarik penjelasan terkait penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat mengupayakan siswa keluar dari suasana jenuh pada saat menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Muhtadi (2015) jika pendidik menerapkan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu usaha dalam pemerataan, peningkatan kualitas pendidikan itu sendiri.

KESIMPULAN

Dari hasil di atas yang dijabarkan bahwa penerapan media kuis interaktif *Kahoot!* memiliki keunggulan dimana dapat menjadikan bahan evaluasi baik secara kelompok maupun individu, namun dalam mengakses *website* memerlukan jaringan internet. Dalam penerapan media *Kahoot!* ini akan disajikan pertanyaan-pertanyaan serta gambar dari berbagai akulturasi dengan jelas, sehingga siswa dapat menyelesaikan pertanyaan secara cepat dan tepat. Dengan hal ini pembelajaran sejarah lebih terkesan menarik dan menyenangkan. Selain itu siswa terlihat antusias dalam mengerjakan tugas saat diterapkan media *Kahoot!*. Dengan diterapkannya *Kahoot!* dalam pembelajaran sejarah materi akulturasi memberikan dampak yang signifikan terhadap minat siswa. Terdapat kenaikan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 73,28 persen dan pada siklus II meningkat sebesar 90,78 persen. Melalui hasil tersebut, penerapan media kuis interaktif berbasis *Kahoot!* terbukti dapat membangkitkan minat belajar siswa. Pemanfaatan kuis interaktif berbasis *Kahoot!* dapat diterapkan pada materi lain dalam proses pembelajaran sejarah dan menimbulkan suasana menyenangkan di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggara, B. (2007). Pembelajaran sejarah yang berorientasi pada masalah- masalah sosial kontemporer. *Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI)*.
- Dannari, G. L., & Munna, U. L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran majalah dan kahoot dalam. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(2), 153–163.
- Hamalik, O. (1989). *Media pendidikan*. Citra Aditya.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter.

Paramita: Historical Studies Journal, 22(1), 81–95.

Jamun, Y. M. (2016). *Desain aplikasi pembelajaran peta nusa tenggara timur berbasis multimedia*. 8, 144–150.

Khabidin. (2019). *Mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Pagentan*.

Muhtadi, A. (2015). *Pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas pendidikan*. iii, 1–10.

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4 . 0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4(1), 487–497.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa sma. 4, 163–172.

Sani, M., & Zakso, A. (2017). *Pengaruh media LCD projector terhadap motivasi berprestasi siswa kelas ix pelajaran ips*. 1–9.

Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Sururoh, L. (2020). Kahoot sebagai inovasi pembelajaran dan evaluasi siswa (studi literatur). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.

Tetep, Y. M. M. (2018). *Implementation of kahoot application to improving of*. 2(1), 75–92.