


Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X

Karunia^{1*}, Vera Wulandari², Zefri kamur³, Wahdaniatul Mukarrama⁴, Nursuhaela², Nur Hikma³, Asra Noftaviani⁵, Syahban Amir³, Farid Wajdi⁶
^{1*,2,3,4,5,6}Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Kolaka, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Mar 02, 2026

Accepted Apr 05, 2025

Published Online Apr 18, 2025

Keywords:

Minat Belajar

Kahoot

Kuis Interaktif

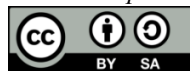
Penelitian Tindakan Kelas

Evaluasi Pembelajaran

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran. Media kahoot diterapkan pada lima mata pelajaran, yaitu matematika, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), Bahasa Inggris, dan Biologi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas X SMA Negeri 1 Watubangga yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan media kuis interaktif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi angket minat belajar siswa, lembar observasi minat belajar, dan pedoman wawancara. Aspek minat belajar yang diukur meliputi perhatian siswa terhadap pembelajaran, keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, perasaan senang selama pembelajaran, dan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian minat belajar pada setiap siklus serta didukung data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II setelah penerapan Kahoot. Penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah menengah atas.

This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Karunia,

Program Studi Pendidikan Matematika,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Sembilanbelas November Kolaka,

Jl. Pemuda No. 339, Kelurahan Taha, Kabupaten Kolaka, Sulawesi Tenggara, Indonesia

Email: karuniacacca484@gmail.com

How to cite: Karunia, K., Wulandari, V., Kamur, Z., Mukarrama, W., Nursuhaela, N., Nur, H., ... Wajdi, F. (2026). Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 363–373. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4795>

Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X

1. Pendahuluan

Pendidikan sebagai sarana dalam mengelola perilaku dan sikap manusia yang memiliki peran penting guna kehidupan masa depan (Wajdi, 2021). Pendidikan sebagai kunci kesuksesan dan kemajuan manusia dalam menghadapi tantangan maupun mengatasi perkembangan globalisasi, karena pendidikan sebagai proses pembinaan, pengembangan, dan kemampuan untuk mengarahkan manusia ke jalan kebaikan (Wajdi et al., 2021). Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul (Akbar & Rindaningsih, 2025). Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran di kelas adalah tumbuhnya minat belajar siswa (Andira et al., 2022). Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran (Arif et al., 2025). Sebaliknya, rendahnya minat belajar seringkali mengakibatkan kurangnya perhatian, partisipasi yang minim, serta rendahnya motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Tsabitah & Hanif, 2025). Kondisi ini tentu berdampak pada hasil belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Sementara itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari pendidikan abad ke-21 (Dimiyati et al., 2024; Heriyanto & Sato, 2025). Perkembangan teknologi digital menuntut proses pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini yang akrab dengan perangkat digital (Susanti et al., 2024). Integrasi teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Alfarizi et al., 2024; Sulistyowati & Asriati, 2024). Melalui pemanfaatan media digital, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta memfasilitasi evaluasi yang lebih variatif dan menarik (Imelda et al., 2025; Wahyuni & Haryanti, 2024). Teknologi tidak hanya hadir sebagai pelengkap, tetapi sebagai mitra strategis dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif (Wajdi et al., 2025). Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Namun, pemanfaatan teknologi di sekolah belum sepenuhnya diterapkan secara optimal (Irfan, 2025). Sebagian guru masih menggunakan metode konvensional sebagai pendekatan utama dalam proses maupun evaluasi pembelajaran (Nurhidayah, 2023). Keterbatasan keterampilan digital, kurangnya pelatihan, serta minimnya pemanfaatan fasilitas yang tersedia menjadi faktor yang menyebabkan teknologi belum terintegrasi secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar (Nurhidayah, 2023; Purba & Ain, 2024). Akibatnya, peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital belum dimanfaatkan secara menyeluruh.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi secara lebih efektif dan menarik bagi siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media kuis interaktif berbasis digital seperti Kahoot sebagai sarana evaluasi yang inovatif dan menyenangkan (Saputro et al., 2024). Platform ini memungkinkan guru menyajikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis yang menarik, kompetitif, dan berbasis permainan (*game-based learning*) (Hasanuddin et al., 2025). Fitur skor langsung, papan peringkat, serta tampilan visual yang atraktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional maupun kognitif (Saputro et al., 2024). Dengan suasana yang lebih menyenangkan, evaluasi tidak lagi dipandang sebagai beban, melainkan sebagai tantangan yang memotivasi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan platform Kahoot efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh

(Ridho et al., 2023) menunjukkan bahwa implementasi kuis Kahoot berbasis lesson study mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas XII. Studi (Saputro et al., 2024) melalui tinjauan pustaka juga menyimpulkan bahwa Kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar karena fitur gamifikasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selanjutnya, penelitian (Wa'fa et al., 2025) dalam desain PTK membuktikan bahwa penerapan Problem Based Learning berbantuan Kahoot meningkatkan minat belajar matematika secara signifikan dari kategori rendah menjadi tinggi dalam dua siklus. Penelitian (Hasanuddin et al., 2025) juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar IPAS secara konsisten pada setiap siklus tindakan. Sementara itu, (Mukti & Huda, 2024) menemukan bahwa penggunaan Kahoot dalam pendekatan berdiferensiasi berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kahoot memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat dalam belajar.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa, sebagian besar studi tersebut umumnya difokuskan pada satu mata pelajaran tertentu (Juliani et al., 2025). Adapun penelitian yang mengkaji penerapan Kahoot secara konsisten sebagai kuis evaluatif di akhir pembelajaran pada berbagai mata pelajaran dalam satu jenjang kelas masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus menerapkan Kahoot sebagai media evaluasi akhir dalam meningkatkan minat belajar siswa lintas mata pelajaran.

Penelitian ini menerapkan kuis interaktif berbasis Kahoot pada lima mata pelajaran, yaitu Matematika, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Bahasa Inggris, Biologi, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pemilihan lima mata pelajaran tersebut bertujuan untuk melihat peningkatan minat belajar siswa dalam konteks karakteristik materi yang berbeda, baik yang bersifat konseptual, teoritis, maupun praktik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada satu bidang studi, tetapi memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan kuis interaktif sebagai evaluasi akhir pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam beberapa siklus untuk mengetahui sejauh mana penerapan kuis interaktif berbasis Kahoot sebagai evaluasi akhir pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X. Melalui tindakan yang terencana, pelaksanaan yang sistematis, serta refleksi pada setiap siklus, diharapkan terjadi peningkatan minat belajar yang ditunjukkan melalui aspek perhatian, ketertarikan, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting sebagai upaya inovatif dalam menciptakan suasana evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot sebagai evaluasi akhir pembelajaran. Menurut Tamaela et al., (2025), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai sebuah proses penelitian yang dilakukan guru (pendidik) di dalam kelas guna memperbaiki maupun meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan tahapan-tahapan sistematis, reflektif, dan berbasis bukti nyata (Tamaela et al., 2025). Model PTK yang digunakan adalah Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Susilo et al., 2022).



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar yang mengintegrasikan penggunaan media Kahoot, menyiapkan materi pembelajaran, menyusun soal kuis interaktif pada aplikasi Kahoot, serta menyiapkan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi minat belajar siswa dan angket minat belajar yang telah dilakukan validasi oleh ahli sebelum digunakan. Sementara itu, tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media Kahoot sebagai sarana kuis interaktif dan evaluasi pembelajaran. Selama tindakan berlangsung, siswa terlibat secara aktif dalam menjawab kuis yang disajikan melalui Kahoot.

Adapun tahap observasi dilakukan untuk mengamati minat belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dan angket minat belajar untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Selama pelaksanaan, peneliti juga melakukan wawancara semi terstruktur untuk mencatat tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan kuis interaktif berbasis kahoot sebagai evaluasi akhir pembelajaran. Selanjutnya hasil analisis data diperiksa oleh ahli untuk menjamin kredibilitasnya. Penelitian dilaksanakan pada 15 Januari sampai 25 Februari 2026. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X SMA Negeri 1 watubangga. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan kurangnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar siswa, lembar observasi minat belajar siswa, dan pedoman wawancara. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mengadopsi pedoman skala likert dari penelitian yang dilakukan oleh Hasanuddin et al. (2025) untuk penskoran skala minat belajar. Pedoman penskoran hasil penelitian ditunjukkan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Pedoman Penskoran Skala Likert

No.	Simbol	Keterangan	Skor
1.	SS	Sangat Setuju	4
2.	S	Setuju	3
3.	TS	Tidak Setuju	2
4.	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Selanjutnya, hasil jawaban dari siswa yang diperoleh dianalisis dan dilakukan perhitungan persentase minat belajar yang dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Minat Belajar} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Angket minat belajar dalam penelitian ini memuat beberapa aspek utama, yaitu: (1) perhatian terhadap pembelajaran, (2) ketertarikan terhadap materi, (3) perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, (4) keaktifan dan partisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta (5) motivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Adapun kategori persentase minat belajar siswa pada penelitian ini diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Setiawan et al.

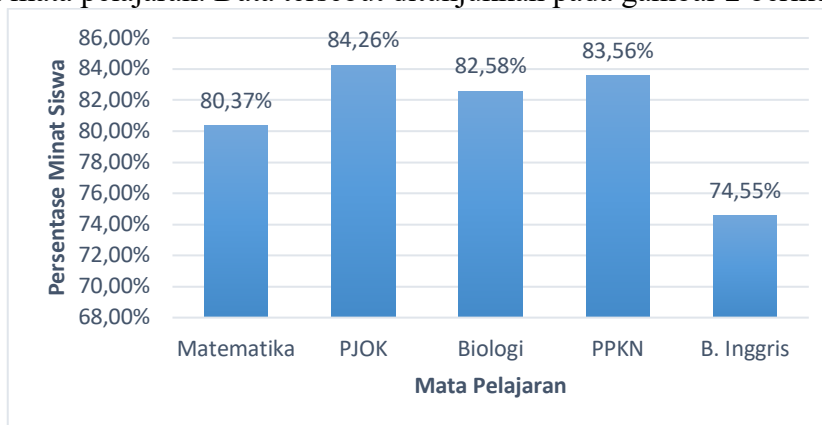
(2024) ditunjukkan pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa

Persentase skor minat (%)	Kriteria
76-100	Tinggi
56-75,9	Sedang
0-55,9	Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal minat belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot, diperoleh persentase minat belajar yang bervariasi pada beberapa mata pelajaran. Data tersebut ditunjukkan pada gambar 2 berikut.

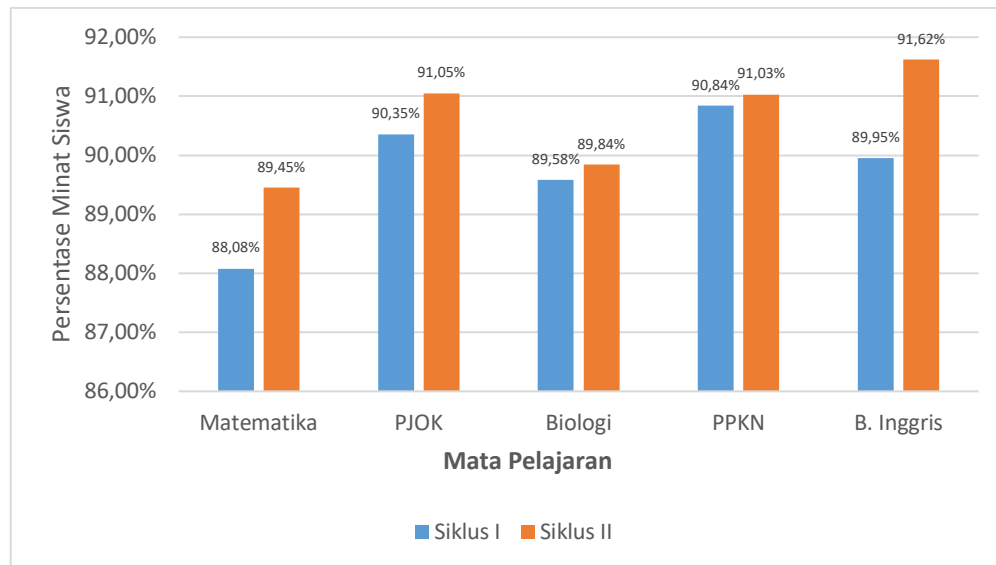


Gambar 2. Hasil Observasi Awal Minat Belajar Siswa

Gambar 2 menunjukkan bahwa minat belajar tertinggi terdapat pada mata pelajaran PJOK sebesar 84,26%, diikuti oleh PPKN sebesar 83,56%, Biologi sebesar 82,58%, dan Matematika sebesar 80,37%. Sementara itu, persentase minat belajar terendah terdapat pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebesar 74,55%. Secara umum, meskipun sebagian besar mata pelajaran menunjukkan kategori tinggi, masih terdapat variasi tingkat minat belajar siswa, khususnya pada Bahasa Inggris yang berada pada batas kategori sedang. Data ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum merata dan masih perlu dioptimalkan melalui inovasi pembelajaran.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa relatif baik pada beberapa mata pelajaran, namun belum menunjukkan konsistensi yang merata. Tingginya persentase pada PJOK dan PPKN dapat disebabkan oleh karakteristik pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual, sehingga mampu menarik perhatian dan partisipasi siswa (Musto et al., 2025; Sanjaya, 2025). Sebaliknya, pada mata pelajaran Bahasa Inggris, persentase minat belajar yang lebih rendah mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Ardhianti, 2025).

Variasi tingkat minat belajar ini menguatkan pentingnya penerapan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif (Lestari et al., 2025). Media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dipandang relevan karena menggabungkan unsur permainan (gamifikasi), kompetisi sehat, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Hasanuddin et al., 2025). Oleh karena itu, sebagai upaya perbaikan pembelajaran, peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun data hasil penelitian setelah penerapan kuis interaktif berbasis kahoot ditunjukkan pada gambar 2 berikut.



Gambar 3. Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Kahoot

Gambar 3 menunjukkan hasil angket minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot, terjadi peningkatan minat belajar pada seluruh mata pelajaran. Pada mata pelajaran Matematika, minat belajar meningkat dari 88,08% pada siklus I menjadi 89,45% pada siklus II. Pada PJOK, terjadi peningkatan dari 90,35% menjadi 91,05%. Pada Biologi, persentase meningkat dari 89,58% menjadi 89,84%. Pada PPKN, peningkatan terjadi dari 90,84% menjadi 91,03%. Sementara itu, peningkatan paling signifikan terlihat pada mata pelajaran Bahasa Inggris, yaitu dari 89,95% menjadi 91,62%. Secara keseluruhan, seluruh mata pelajaran berada pada kategori tinggi ($\geq 76\%$), dengan kecenderungan peningkatan pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media Kahoot memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa.

Peningkatan minat belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ini didukung oleh hasil wawancara subjek A01 yang mengatakan “perasaan saya saat mengikuti kuis pembelajaran menggunakan media kahoot sangat seru dan sangat semangat”. Sementara itu, subjek A02 juga memberikan pernyataan “Karena menggunakan media digital, minat belajar kami menjadi meningkat” Hal ini sejalan dengan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, rasa senang, keterlibatan aktif, dan dorongan untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Setiawan et al., 2024).

Menurut teori minat dalam perspektif psikologi pendidikan, minat belajar terbentuk melalui interaksi antara faktor internal (kesiapan mental, kemampuan kognitif, dan sikap terhadap pembelajaran) dan faktor eksternal (peran guru, dukungan keluarga, dan kondisi lingkungan belajar) (Maksum & Hanif, 2025). Dalam konteks penelitian ini, media Kahoot berperan sebagai stimulus eksternal yang mampu membangkitkan perhatian dan rasa senang siswa melalui unsur permainan (gamifikasi), kompetisi, dan umpan balik langsung.

Kahoot menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan fokus siswa (Saputro et al., 2024). Sistem skor dan peringkat yang ditampilkan secara langsung menumbuhkan motivasi berprestasi serta keterlibatan aktif (Mukti & Huda, 2024). Kondisi ini memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar melalui peningkatan motivasi intrinsik siswa (Lestari et al., 2025).

Selain itu, peningkatan yang lebih signifikan pada mata pelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa media interaktif sangat efektif pada mata pelajaran yang sebelumnya kurang diminati (Saputro et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar bukanlah

sesuatu yang statis, melainkan dapat ditumbuhkan melalui strategi pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat teori bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan menantang. Penggunaan media Kahoot sebagai bentuk pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu menjadi stimulus eksternal yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil observasi dan angket minat belajar yang memperlihatkan kenaikan persentase pada setiap mata pelajaran, yaitu matematika, PPKn, PJOK, Bahasa Inggris, dan Biologi, dari siklus I ke siklus II. Penggunaan Kahoot menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas pada satu kelas dan pelaksanaan yang hanya berlangsung dalam dua siklus. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara terencana dalam proses pembelajaran, sementara penelitian selanjutnya dapat mengkaji penggunaan media digital pada variabel lain atau pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperluas temuan penelitian.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Sembilanbelas November Kolaka, khususnya kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan arahan serta dukungan dalam proses kegiatan akademik. Penghargaan yang tulus juga penulis sampaikan kepada Dosen Pendamping Lapangan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan atas bimbingan, motivasi, dan masukan selama pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 1 Watubangga yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak tersebut sangat berarti dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

6. Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam penelitian ini atau dalam penyusunan artikel ilmiah ini.

7. Kontribusi Penulis

K. berperan dalam penyusunan instrumen penelitian, pengumpulan data, serta penyusunan dan penulisan artikel. V.W berkontribusi dalam pengumpulan data dan pelaksanaan wawancara dengan responden. Z.K bertugas dalam pengumpulan data serta penginputan dan pengolahan awal data hasil penelitian. Kelima penulis lainnya (W.M, N, H, AN, dan SA) berperan dalam membantu proses pengumpulan data di lapangan. Adapun F.W berperan sebagai pembimbing dalam penyusunan artikel guna menjamin kualitas akademik dan kredibilitas penulisan penelitian. Seluruh penulis telah membaca, menelaah, dan menyetujui naskah akhir artikel ini. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi artikel ini adalah sebagai berikut: K 15%, V.W 15% ZK 15%, W.M 8%, N 8%, H 8%, AN 8%, SA 8%, dan F.W 15%.

8. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden K, atas permintaan yang wajar.




DAFTAR PUSTAKA





- Akbar, T., & Rindaningsih, I. (2025). Peranan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Pendidikan di SMA Islam Terpadu Ar Rahmah. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 2055–2062. <https://doi.org/10.52627/ijeam.v2i1.14>
- Alfarizi, M., Nasihudin, N., & Mahmud, M. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1989–2000. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2269>
- Andira, P. A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (2022). Analisis Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 11(1), 2022.
- Ardhianti, N. A. (2025). Aplikasi Simdif (Simple Different): Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 11–24. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.vi.268>
- Arif, N. M., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/jmpd.v4i1.989>
- Dimiyati, A., Fatra, M., & Hafiz, M. (2024). Pengembangan E-Modul Media Teknologi Pendidikan Berbasis Self Organized Learning Environment Berorientasi Pada Literasi Digital. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1801–1818. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2161>
- Hasanuddin, N. H., Fatnah, N., & Adiyanti, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 2 Sumber. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(3), 556–564. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v6i3.3837>
- Heriyanto, H., & Satoso, H. (2025). Analisa Kesiapan Sekolah dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1).
- Imelda, I., Tahir, T., Chairuddin, C., & Karunia, K. (2025). Exploring Mathematics Learning Practices at SMA Negeri 1 Lalolae. *JME:Journal of Mathematics Education*, 2(10). <https://doi.org/doi.org/10.31327/jme.v10i2.2535>
- Irfan, I. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Manajemen Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JUTEK – Jurnal Teknologi*, 2(1), 19–24. <https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/jutek>
- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 09(2), 628–641. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.0000>
- Lestari, A., Indriani, P., Wati, L., & Wulandari, A. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 139–151. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1876>
- Maksum, M., & Hanif, M. (2025). Motivasi dan Minat Belajar sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar dalam Kajian Psikologi Pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan SDM*, 13(2), 52–60. <https://doi.org/10.37721/psi.v13i2.1776>
- Mukti, W. C., & Huda, C. (2024). Penerapan Metode Pendekatan Berdiferensiasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran IPAS. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 465–473. <https://doi.org/https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i3.3833>

- Musto, A., Darussalam, A., Dillah, M. S. U., Triputri, Y., & Sabrin, L. O. M. (2025). Peningkatan Aktivitas Fisik Siswa Melalui Pembelajaran Pjok Yang Inovatif Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 6(2), 188–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/joki.v6i2.4767>
- Nurhidayah, A. E. (2023). Pemberdayaan Guru Madrasah Melalui Pelatihan Metode Pembelajaran Kreatif Berbasis Digital di SMA Muhammadiyah Bayuresmi Garut. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 3(6), 238–249. <https://doi.org/https://doi.org/10.55182/jpm.v3i6.523>
- Purba, A. Z., & Ain, S. Q. (2024). Peran Guru dalam Mengenalkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 1–10. <https://doi.org/10.58230/27454312.1516>
- Ridho, M., Sugianto, S., Lestari, D. U., Yuliana, L., Nuraisyah, I., & Melani, M. (2023). Implementasi Kuis Melalui Platform Kahoot Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Penyakit dan Kelainan Genetik Manusia Kelas XII SMAN 1 Jatibarang. *PROSIDING Seminar Nasional Matematika Dan Sains Departemen Pendidikan Matematika Dan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Wiralodra*, 5(3).
- Sanjaya, IW. H. (2025). Inovasi Pembelajaran PKN untuk Membentuk Karakter Siswa di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 262–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25225>
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300–1309. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>
- Setiawan, O., Wibowo, S., & Thohari, A. (2024). Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Kompetitif pada Materi Bola Basket Di SD Negeri Lidah Kulon 1 Kota Surabaya. *Jurnal Intellect Insan Cendikia*, 1(7), 2471–2478.
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran dan Keterlibatan Belajar di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1188. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>
- Susanti, S., Simanullang, N. Y. J., Manalu, E. S. S., Purba, R. U., Cibro, D. I., & Pakpahan, N. L. (2024). Analisis Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa. *Jiic: Jurnal Intellect Insan Cendikia*, 1(4), 11625–11632. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Tamaela, K. A., Rumahlewang, E., Herak, R., Purwanti, E. W., Putri, R. S. W., Sopratu, P., Pudjiastuti, S. R., Kase, E. B. S., & Wajdi, F. (2025). *Buku Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Widina.
- Tsabitah, N., & Hanif, M. (2025). Upaya Mengatasi Permasalahan Rendahnya Minat Belajar Siswa di Era Digital. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 97–106.
- Wa'fa, A. R. El, Sulistyaningsih, D., & Haryanti, S. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Lesson Study in Teacher Education*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.51402/jlste.v3i2.138>
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>
- Wajdi, F. (2021). Manajemen Perkembangan Siswa SD Melalui Peran Guru Dan Orang Tua Pada Masa Pandemi. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.17977/um027v4i12021p41>
- Wajdi, F., Hermanto, A., Irwanto, I., Khasanah, K., Sari, N. H. M., Urbanus, U., Mustakim, Y.

- Y., Saputra, P., Say, A. B., & Marlelo, M. (2025). *MENGAJAR GENERASI ALPHA Strategi Mengajar Anak Digital Di Era Disrupsi*. CV Widina Media Utama.
- Wajdi, F., Wahyono, E., & Arif, A. (2021). Management of Student Development on The Impact of Smartphones Through the Role of Parents During the Pandemic. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 7(2), 155. <https://doi.org/10.26858/est.v7i2.19361>

Biografi Penulis

	<p>Karunia, lahir di Kolaka 9 September 2005. Saat ini sedang menempuh pendidikan Sarjana di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka (2023-sekarang).</p> <p>Email: karuniacacca484@gmail.com</p>
	<p>Vera Wulandari, lahir di Ranokomea 23 Mei 2005. Saat ini sedang menempuh pendidikan Sarjana di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka (2023-sekarang)</p> <p>Email: rahmy1648@gmail.com</p>
	<p>Zefri kamur, lahir di Tikong (Maluku Utara) 16 Agustus 2005. Saat ini sedang menempuh pendidikan sarjana di Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas sembilanbelas November Kolaka (2023-sekarang)</p> <p>Email: zefrikamur@gmail.com</p>
	<p>Wahdaniatul Mukarrama, lahir di Bulukumba 28 Agustus 2005. Saat ini sedang menempuh pendidikan sarjana di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas sembilanbelas November kolaka (2023-sekarang)</p> <p>Email: niaw60257@gmail.com</p>
	<p>Nursuhaela, lahir di Bulukumba, 07 Januari 2005. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Sarjana di Program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka (2023-Sekarang)</p> <p>Email: swetboy5@gmail.com</p>

	<p>Nur Hikma, lahir di Puu Lawulo, 24 Agustus 2005. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Sarjana di Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilan belas November Kolaka (2023-Sekarang) Email : hikmaimma2005@gmail.com</p>
	<p>Asra Noftaviani, lahir di Tinondo, 07 November 2004. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Sarjana di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka (2023-Sekarang) Gmail : anoftaviani@gmail.com</p>
	<p>Syahban Amir, lahir di WOLO, 24 september 2005. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Sarjana di Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sembilan belas November Kolaka (2023-Sekarang) Email: syahban787@gmail.com</p>
	<p>Farid Wajdi adalah dosen tetap Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sembilanbelas November Kolaka pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mengampu berbagai mata kuliah kependidikan. Aktif menghasilkan publikasi ilmiah nasional dan internasional, serta menulis buku ajar dan referensi. Email: wajdicf909@gmail.com</p>