

Kahoot! sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini

Sintiawati¹, Ifat Fatimah Zahro², Fifiet Dwi Tresna Santana

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Islam Asy-Syifa, Kab. Bandung Barat, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

¹ sintiadimdim@gmail.com, ² ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id, ³ fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 18/07/2025; Direvisi: 23/07/2025; Disetujui: 21/08/2025

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kahoot!; Minat Belajar; Anak Usia Dini

Minat belajar seorang anak tidak dapat berkembang dengan baik jika tidak didukung dengan rangsangan yang dapat memicu minatnya. Untuk meningkatkan minat belajar anak perlu adanya media pembelajaran digital yang menarik salah satunya dengan media *games Kahoot!*. Faktor penyebab kurangnya minat belajar ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan di sekolah kurang berinovasi dan tidak adanya media pembelajaran digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan proses dan peningkatan minat belajar anak sesudah diterapkannya pembelajaran menggunakan media aplikasi *Kahoot!*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model *Kemmis* dan *Mac Taggart* dengan langkah penelitiannya menggunakan rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang berjumlah 13 orang anak yang terdiri dari tujuh perempuan dan enam laki-laki. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan analisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar pada anak dengan kategori nilai paling baik yaitu berkembang sangat baik. Pada kondisi siklus kedua terjadi peningkatan jumlah anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik, pada siklus pertama tidak terdapat anak dengan kategori berkembang sangat baik, namun pada siklus kedua terjadi peningkatan jumlah dengan kategori berkembang sangat baik.

ABSTRACT

KEYWORDS

Kahoot!;
Learning Interest; Early Childhood

A child's interest in learning cannot develop optimally without appropriate stimuli to encourage engagement. To foster children's interest, innovative and engaging digital learning media are required, one of which is Kahoot! Game application. The lack of innovation in learning media and the absence of digital platforms in schools have been identified as factors contributing to children's low interest in learning. This study aimed to examine the process and improvement of children's learning interest through the implementation of Kahoot! Application. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which includes planning, action, observation, and reflection. The subjects consisted of 13 Group B students, comprising seven girls and six boys. Data were collected through observation and analyzed using descriptive quantitative methods in the form of percentages. The results indicated an increase in children's interest in learning, with improvements reaching the category of "developing very well." In the first cycle, no students achieved this category; however, in the second cycle, the number of students categorized as "developing very well" increased significantly. These findings suggest that the use of Kahoot! as a digital learning medium can effectively enhance early childhood learning interest.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini mengalami kemajuan yang signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi sebagian besar kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Penerapan teknologi informasi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dan juga mempunyai kemampuan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Dharmawati, 2017).

Minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu (Djaali, 2014). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi sebagian besar kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi kecerdasan anak bangsa ini, agar menciptakan anak yang berpotensi memiliki rasa percaya diri, berprestasi, kreatif dan minat belajar. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan akademik siswa prasekolah adalah minat. Minat belajar sangat penting untuk distimulus sejak dini karena minat belajar ini dapat memberikan motivasi untuk mengikuti setiap kegiatan yang dilakkan baik didalam kelas maupun diluar kelas. Apabila dunia pendidikan dihadapkan pada permasalahan kurangnya minat belajar siswa, maka keadaan ini akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu tercapainya perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa. Karena minat dikaitkan dengan hasil belajar, maka guru perlu lebih memperhatikan minat belajar siswa. Minat adalah kesukaan dan perasaan keterikatan terhadap sesuatu atau aktivitas yang tidak perlu diungkapkan (Slameto, 2010). Indikator minat belajar terdiri dari tiga yaitu: 1) perhatian, perasaan dan pikiran subjek tertuju pada pembelajaran sesuai minat, 2) adanya perasaan tertarik untuk belajar, 3) adanya kemauan dan kecenderungan dalam belajar (Darmadi, 2017). Menurut Sukada dkk, (2013) berpendapat bahwa minat merupakan aspek kepribadian yang berhubungan dengan keberhasilan akademik. Menurut Komariyah dkk, (2018) mengacu pada kenyataan bahwa prestasi akademik siswa akan lebih baik jika mereka menunjukkan minat yang besar terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Jika dunia pendidikan dihadapkan pada permasalahan kurangnya minat belajar siswa, maka keadaan ini akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu tercapainya perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa. Karena minat dikaitkan dengan hasil belajar, maka guru perlu lebih memperhatikan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan adanya masalah utama di TK Islam Asy-Syifa yaitu berkaitan dengan minat belajar anak. Faktor penyebab kurangnya minat belajar ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan di sekolah kurang berinovasi dan tidak adanya media pembelajaran digital. Sebelum melaksanakan kegiatan menggunakan media digital, guru menggunakan media sederhana yang berada didalam kelas sehingga anak bosan dan tidak semangat ketika belajar. Maka dari itu, salah satu cara yang akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran digital yang sesuai dengan minat dan keinginan anak. Media pembelajaran digital memudahkan anak karena zaman sekarang anak cenderung bermain teknologi. Penggunaan media pembelajaran digital tersebut memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Maka dari itu, salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar anak yaitu menggunakan media pembelajaran digital berbasis *games* edukasi aplikasi *Kahoot!*. *Kahoot!* adalah aplikasi digital yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik dalam belajar sambil bermain. Siswa yang mengikuti permainan edukasi digital ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu www.kahoot.it. *Kahoot!* merupakan salah satu aplikasi interaktif yang dapat diimplementasikan dalam media pembelajaran. Kuis, *game*, dan fitur lainnya akan ditampilkan dilayar monitor dan siswa mengerjakan menggunakan *smartphone* (Centauri, 2019).

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar anak melalui media pembelajaran digital aplikasi *Kahoot!* pada anak kelompok B di TK Islam Asy-Syifa.

METODOLOGI

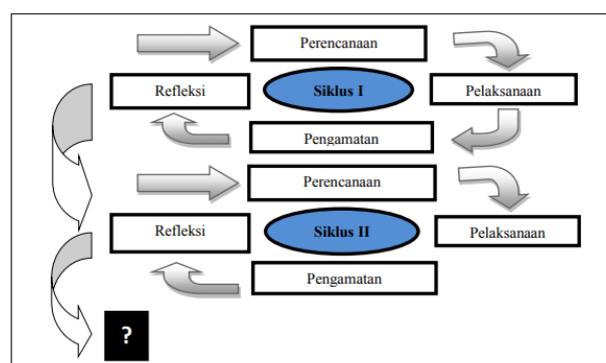
Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu atau pemecahan masalah pada suatu kelompok yang diteliti (Samsu, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Asy-Syifa pada anak kelompok B sebanyak 13 anak dengan jumlah tujuh anak perempuan dan enam anak laki-laki.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan pada setiap siklusnya. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar melalui *games kahoot!* pada penelitian ini dilakukan analisis data berdasarkan indikator pembelajaran yang dijelaskan dalam tabel 1.

Tabel 1 Indikator Minat Belajar

No	Indikator	Sub Indikator
1	Perasaan Senang Belajar	Saat Tidak senang saat pembelajaran Mempunyai rasa senang ketika belajar tetapi harus selalu diajak guru
2	Keterlibatan Anak belajar	saat Mampu berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru tetapi belum tepat Mampu berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan menjawab pertanyaan guru dengan tepat
3	Ketertarikan anak pada pembelajaran	pada Mendengarkan penjelasan guru tetapi saat diberi pertanyaan belum bisa menjawab dengan benar Mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan dengan benar

Dalam penelitian ini, model *Kemmis dan Mac Taggart* digunakan dengan tahapan penelitian yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Prihantoro & Hidayat, 2019). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, kemudian di analisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Berikut ini adalah gambar tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada saat penelitian berlangsung.



Gambar 1 PTK Model *Kemmis & Mc Taggart*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan kepada 13 anak di TK Islam Asy-Syifa. Pada penelitian ini terlihat adanya peningkatan pada setiap peserta didik, peningkatan terlihat mulai dari

observasi pra siklus, siklus I dan siklus II yang dilaksanakan dengan tiga pertemuan pada setiap siklusnya. Peneliti melakukan observasi pra siklus untuk mengetahui sejauh mana minat belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Hasil observasi perkembangan minat belajar anak pra siklus yang dilakukan peneliti kepada 13 anak kelompok B di TK Islam Asy-Syifa dapat ditunjukkan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Hasil Observasi Perkembangan Minat Belajar Anak Pra Siklus

No	Indikator	Pra Siklus Jumlah Anak = 13			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Perasaan senang saat belajar	8	5	-	-
	Persentase	61 %	39%	-	-
2	Keterlibatan anak saat belajar	9	2	2	-
	Persentase	70%	15%	15%	-
3	Ketertarikan anak pada pembelajaran	7	3	3	-
	Persentase	54%	23%	23%	-
Hasil rata-rata		62%	26%	12%	-

Dapat disimpulkan bahwa kondisi awal/ pra siklus di kelompok B TK Islam Asy-Syifa belum sampai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat Baik (BSB). Hasil rata-rata dari setiap indikator yaitu terdapat 62% anak termasuk dalam kategori nilai belum berkembang (BB), terdapat 26% anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB), dan 12% anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu peneliti mengambil langkah lebih lanjut dengan menggunakan media pembelajaran digital aplikasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar anak di TK Islam Asy-Syifa Bandung Barat.

Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kegiatan pembelajaran *games kahoot!* dilaksanakan didalam kelas dengan menggunakan *handphone*. Pada siklus pertama kegiatan *games kahoot!* dilakukan dengan tiga tema yang berbeda disetiap pertemuan. Adapun tema yang digunakan yaitu pekerjaan, air, dan api. Soal-soal *games kahoot!* dibuat dengan sederhana agar anak mudah dalam mengerjakan soal. Pada siklus pertama ini hasil refleksi ini untuk meningkatkan minat belajar anak dan digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindakan selanjutnya.

Hasil observasi di TK Islam Asy-Syifa dapat disajikan pada tabel analisis data siklus I berikut ini:

Tabel 3 Analisis Data Hasil Observasi Siklus I

No	Indikator	Pertemuan 1 Jumlah anak = 13				Pertemuan 2 Jumlah anak = 13				Pertemuan 3 Jumlah anak = 13			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Perasaan senang saat belajar	6	6	1	-	6	5	2	-	5	6	2	-
	Persentase	46%	46%	8%	-	46%	39%	15%	-	39%	46%	15%	-

2	Keterlibatan anak saat belajar	10	3	-	-	9	2	2	-	8	3	2	-
	Persentase	77%	23%	-	-	70%	15%	15%	-	62%	23%	15%	-
3	Keterarikan anak pada pembelajaran	7	4	2	-	8	3	2	-	7	2	4	-
	Persentase	54%	31%	15%	-	62%	23%	15%	-	54%	15%	31%	-
	Rata-rata	59%	33,3 %	7,6%	-	59,3 %	25,6 %	15%	-	51,6 %	28%	20,3 %	-

Berdasarkan hasil dari tabel di atas terdapat tiga pertemuan menunjukkan adanya peningkatan. Dijelaskan dari 13 anak pada siklus pertama indikator pertama pertemuan kesatu diperoleh jumlah anak enam berdasarkan kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 46%, indikator pertama pertemuan kesatu ditemukan anak dengan jumlah enam berdasarkan kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 46%, indikator pertama pertemuan kesatu ditemukan dengan jumlah satu anak pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 8%, indikator pertama pertemuan kesatu tidak didapatkan anak berdasarkan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB).

Pada siklus pertama indikator dua pertemuan kesatu terdapat sepuluh anak berdasarkan kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 77%, indikator dua pertemuan kesatu ditemukan jumlah anak tiga dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 23%, indikator dua pertemuan kesatu tidak ditemukan anak berdasarkan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 0%, indikator dua pertemuan kesatu tidak diperoleh anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%.

Pada siklus pertama indikator tiga pertemuan kesatu ditemukan jumlah anak tujuh berdasarkan kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 54%, indikator tiga pertemuan kesatu terdapat empat anak dengan kategori mulai berkembang (MB) yaitu 31%, indikator tiga pertemuan kesatu terdapat dua anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%, indikator tiga pertemuan kesatu tidak terdapat anak berdasarkan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%.

Dengan demikian, nilai rata-rata pada siklus pertama pertemuan kesatu dengan tiga indikator kategori belum berkembang (BB) yaitu 59%, kategori mulai berkembang (MB) yaitu 33,3 % kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 7,6% pada kategori berkembang sangat baik (BSH) yaitu 0%.

Pada siklus pertama indikator pertama pertemuan kedua terdapat anak dengan jumlah enam pada kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 46%, diketahui lima anak pada kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 39%, terdapat dua anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%, dan tidak diperoleh jumlah anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%.

Pada siklus pertama indikator dua pertemuan kedua ditemukan 9 anak kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 70%, terdapat dua anak kategori mulai berkembang (MB) yaitu 15%, terdapat dua anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%.

Pada siklus pertama indikator tiga pertemuan kedua didapatkan delapan anak pada kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 62%, diperoleh jumlah anak tiga pada kategori mulai berkembang (MB) yaitu 23%, ditemukan dua jumlah anak pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%.

Dengan demikian, nilai rata-rata pada siklus pertama pertemuan kedua dengan tiga indikator dengan jenis nilai belum berkembang (BB) yaitu 59,3%, kategori mulai berkembang (MB) yaitu 25,6%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%, dan kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%.

Pada siklus pertama indikator pertama pertemuan ketiga terdapat lima anak dengan jenis nilai belum berkembang (BB) yaitu 39%, diperoleh 6 anak pada kategori mulai berkembang (MB) yaitu 46%, terdapat dua anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan perhitungan persentase yaitu 15%, dan tidak terdapat anak kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%.

Pada siklus pertama indikator dua pertemuan ketiga diperoleh anak dengan jumlah delapan pada kategori belum berkembang (BB) yaitu 62%, terdapat jumlah anak tiga dalam kategori mulai berkembang (MB) yaitu 23%, ditemukan dua anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%, dan tidak diperoleh anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%.

Pada siklus pertama indikator tiga pertemuan ketiga ditemukan tujuh anak pada kategori belum berkembang (BB) yaitu 54 %, diperoleh dengan jumlah anak dua pada kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 15%, ditemukan 4 anak pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 31%, dan tidak ada anak kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%.

Dengan demikian, nilai rata-rata pada siklus pertama pertemuan ketiga dengan jumlah tiga indikator pada kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 51,6%, kategori mulai berkembang (MB) yaitu 28%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 20,3%, dan kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%.

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama pertemuan kesatu sampai pertemuan ketiga indikator pertama yaitu perasaan senang saat belajar, belum terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Pada indikator dua pertemuan satu sampai pertemuan tiga yaitu keterlibatan anak saat belajar, tidak ada satupun nilai pada kategori berkembang sangat baik (BSB), tetapi pada indikator kedua hasil belajar anak tidak pernah mengalami penurunan. Pada indikator tiga pertemuan satu sampai tiga yaitu ketertarikan siswa pada pembelajaran, terlihat adanya peningkatan mulai dari anak belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), dan berkembang sesuai harapan (BSH). Dapat dilihat dari tabel prasiklus dan siklus pertama anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat sebesar 20,3% anak yang awalnya hanya 12% anak. Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ini terjadi peningkatan yaitu 8,3%.

Siklus II

Tabel 4 Analisis Data Siklus II

No	Indikator	Pertemuan 1 Jumlah anak = 13				Pertemuan 2 Jumlah anak = 13				Pertemuan 3 Jumlah anak = 13			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Perasaan senang saat belajar	-	2	10	1	-	2	5	6	-	-	2	11
	Persentase	-	15%	77%	8%	-	15%	38%	47%	-	-	15%	85%
2	Keterlibatan siswa saat belajar	-	2	10	1	-	2	5	6	-	-	2	11
	Persentase		15%	77%	8%	--	15%	38%	47%	-	-	15%	85%

3	Ketertarikan siswa pada pembelajaran	-	-	4	9	-	-	3	10	-	-	2	11
	Persen tase	-	-	30%	70%	-	-	23%	77%	-	-	15%	85%
	Rata-rata	0%	15%	61,3%	28,6%	0%	15%	33%	57%	0%	0%	15%	85%

Berdasarkan hasil dari tabel di atas terdapat tiga pertemuan menunjukkan adanya peningkatan. Dijelaskan dari 13 anak pada siklus kedua indikator pertama pertemuan kesatu tidak ditemukan jumlah pada kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 0%, indikator pertama pertemuan kesatu diperoleh dua anak dengan kategori mulai berkembang (MB) yaitu 15%, indikator pertama pertemuan kesatu terdapat sepuluh anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 77%, indikator pertama pertemuan kesatu terdapat satu anak pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 8%.

Pada siklus kedua indikator dua pertemuan kesatu tidak terdapat anak dengan kategori belum berkembang (BB) yaitu 0%, indikator dua pertemuan kesatu terdapat dua anak dengan kategori mulai berkembang (MB) yaitu 15%, indikator dua pertemuan kesatu terdapat sepuluh anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 77%, indikator dua pertemuan kesatu terdapat satu anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 8%.

Pada siklus kedua indikator tiga pertemuan kesatu tidak diperoleh anak dengan kategori belum berkembang (BB) yaitu 0%, indikator tiga pertemuan kesatu tidak ditemukan anak dengan kategori mulai berkembang (MB), indikator tiga pertemuan kesatu diperoleh empat anak pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 30%, indikator tiga pertemuan kesatu diperoleh sembilan anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 70%.

Dengan demikian, nilai rata-rata pada siklus kedua pertemuan kesatu dengan tiga indikator kategori belum berkembang (BB) yaitu 0%, kategori mulai berkembang (MB) yaitu 15%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 61,3%, dan kategori berkembang sangat baik (BSH) yaitu 28,6%.

Pada siklus kedua indikator pertama pertemuan kedua tidak ada anak yang termasuk dalam kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 0%, diperoleh dua anak pada kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 15%, terdapat lima anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 38%, dan terdapat enam anak kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 47%.

Pada siklus kedua indikator dua pertemuan kedua tidak terdapat anak kategori belum berkembang (BB), diperoleh dua anak dalam kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 15%, terdapat lima anak dalam kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 38%, dan terdapat enam anak kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 47%.

Pada siklus kedua indikator tiga pertemuan kedua tidak ditemukan anak pada kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 0%, tidak diperoleh jumlah anak pada kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 0%, adanya tiga anak pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 23%, dan ditemukan sepuluh anak dalam kategori nilai berkembang sangat baik (BSH) yaitu 77%.

Dengan demikian, nilai rata-rata pada siklus kedua pertemuan kedua dengan tiga indikator kategori belum berkembang (BB) yaitu 0%, dalam kategori nilai mulai

berkembang (MB) yaitu 15%, pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 33%, kemudian pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 57%.

Pada siklus kedua indikator pertama pertemuan ketiga tidak diperoleh jumlah anak pada kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 0%, tidak adanya anak pada kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 0%, kedatangan dua anak pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%, dan diperoleh sebelas anak pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 85%.

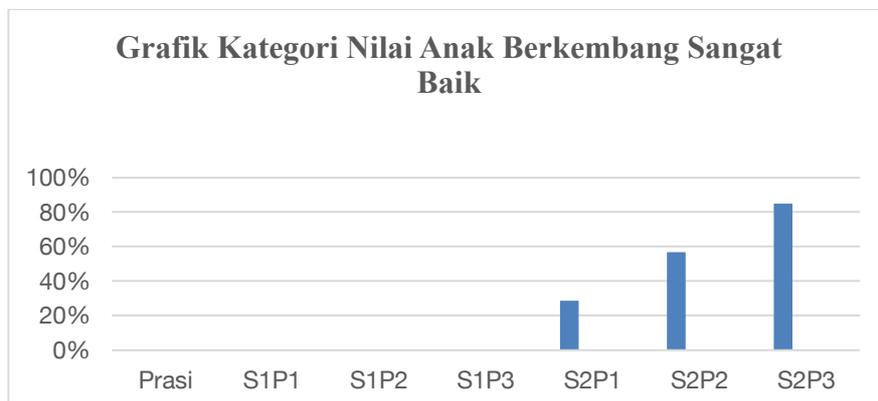
Pada siklus kedua indikator pertama pertemuan ketiga tidak terlihat anak pada kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 0%, tidak ditemukan anak dalam kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 0%, kedatangan dua anak pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%, dan tidak ditemukan jumlah anak pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 0%, dan adanya sebelas anak pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 85%.

Pada siklus kedua indikator pertama pertemuan ketiga tidak ditemukan anak kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 0%, tidak diperoleh jumlah anak pada kategori nilai mulai berkembang (MB) 0%, terlihat ada dua anak pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%, dan adanya jumlah anak yaitu sebelas pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 85%.

Dengan demikian, nilai rata-rata pada siklus kedua pertemuan ketiga dengan tiga indikator pada kategori nilai belum berkembang (BB) yaitu 0%, kategori nilai mulai berkembang (MB) yaitu 0%, kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15%, kemudian pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 85%.

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua pertemuan kesatu sampai pertemuan ketiga indikator pertama yaitu perasaan senang saat belajar, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Pada indikator dua pertemuan kesatu sampai pertemuan ketiga yaitu keterlibatan siswa saat belajar, sudah terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Pada indikator tiga pertemuan satu sampai tiga yaitu ketertarikan siswa pada pembelajaran, terlihat adanya peningkatan mulai dari anak belum berkembang (BB), kemudian mulai berkembang (MB), selanjutnya berkembang sesuai harapan (BSH). Dalam kondisi siklus kedua terjadi peningkatan pada anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB), pada siklus kesatu belum nampak anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB), namun pada siklus kedua ini sudah terlihat adanya peningkatan anak pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) yaitu 85%.

Untuk memperjelas bahwa aplikasi pembelajaran digital *Kahoot!* dapat meningkatkan minat belajar pada anak usia dini kategori dengan nilai tertinggi berkembang sangat baik (BSB), seperti terlihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1 Kategori Nilai Anak Berkembang Sangat Baik

Keterangan :

Prasi : Prasiklus

S1P1 : Siklus Pertama Pertemuan Kesatu

S1P2 : Siklus Pertama Pertemuan Kedua

S1P3 : Siklus Pertama Pertemuan Ketiga

S2P1 : Siklus Kedua Pertemuan Pertama

S2P2 : Siklus Kedua Pertemuan Kedua

S2P3 : Siklus Kedua Pertemuan Ketiga

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan adanya peningkatan anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) yang terlihat pada siklus kedua pertemuan kesatu sampai pertemuan ketiga. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital aplikasi *kahoot!* dapat meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun di TK Islam Asy-Syifa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis persentase pada penggunaan media pembelajaran digital aplikasi *kahoot!* terhadap minat belajar anak di TK Islam Asy-Syifa terjadi peningkatan yang signifikan, peningkatan tersebut dikarenakan media pembelajaran digital aplikasi *kahoot!* dapat menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan minat dalam belajar. Stimulasi sejak dini terhadap minat belajar anak sangat penting karena memberikan dampak yang signifikan terhadap kecerdasannya. Seorang anak yang selalu memiliki minat belajar akan rajin dan senang belajar tanpa ada paksaan. Minat belajar siswa merupakan pertimbangan yang sangat besar dalam pencapaian hasil belajar, sehingga dapat mempengaruhi sifat pencapaian hasil belajar anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Solikah, (2020) yang menyatakan bahwa anak dengan tingkat minat yang tinggi akan memusatkan perhatiannya untuk mendorong anak tersebut lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri.

Untuk menarik minat belajar anak, media pembelajaran yang diberikan harus memiliki tampilan yang menarik bagi anak, oleh karena itu umumnya pendidik memberikan media pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga anak tertarik untuk melakukan latihan pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat mempermudah anak-anak dalam memahami pembelajaran dan dapat membantu pengajar dalam menarik perhatian dan perhatian anak-anak saat menyampaikan pembelajaran. Seperti yang ditunjukkan oleh Westhisi dkk, (2019) media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat mendorong perkembangan dan peningkatan anak sesuai dengan usia yang diaturnya sehingga pembelajaran menjadi efektif dan berkelanjutan. Dengan media pembelajaran digital *games kahoot!* minat belajar pada anak kelompok B1 dapat meningkat. Hasil ini dapat dilihat dari persentase nilai anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSH) dan berkembang sesuai harapan (BSB). Pada kondisi awal siklus I dari pertemuan pertama sampai ke tiga pertemuan dengan rata-rata angka 20,3%, pada siklus II dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga angkanya meningkat secara signifikan, yaitu sebesar 85%. Peningkatan tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Rohmiyanti dkk, (2021) bahwa media pembelajaran digital *games kahoot!* mampu meningkatkan minat belajar anak, karena games tersebut dilengkapi dengan fitur yang bervariasi sehingga anak selalu senang ketika melakukan kegiatan belajarnya dan anak minat untuk menyelesaikan tugasnya.

KESIMPULAN

Kahoot! merupakan aplikasi media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk alat atau media untuk kegiatan belajar dan mengajar. Permainan *kahoot!* ini adalah aplikasi pendidikan yang bersifat fleksibel, naratif karena media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan *kahoot!* dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi anak dengan cara menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui media digital aplikasi *kahoot!*. Media ini dapat menarik perhatian anak sehingga anak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar anak pada nilai terbaik yaitu berkembang sangat baik (BSB). Pada kondisi siklus ke II terjadi peningkatan pada anak pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB), pada siklus ke I tidak terdapat anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB), namun pada siklus ke II ini sudah terlihat adanya peningkatan anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 85%.

REFERENSI

- Centauri, B. (2019). EFEKTIVITAS KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF DI SDN-7 BUKIT TUNGGAL. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI II*, 1(1), 124–133. Retrieved from <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Djaali. (2014). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan media e-learning berbasis edmodo dalam pembelajaran english for business. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43-49. <https://media.neliti.com/media/publications/162722-ID-penggunaan-media-e-learning-berbasis-edm.pdf>
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIO-HUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1). 1-8. [10.30738/sosio.v4i1.1477](https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477)
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Rohmiyanti, W., Latif, A., Syafira, I., Wahidatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar: Pengertian Media Pembelajaran, Media Berbasis Game Edukasi. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 1, pp. 809-826). <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai/article/view/452>
- Samsu, S. (2021). Metode Penelitian: Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif. *Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*.
- Slameto. (2010). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*; 7(3), 1-8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Westhisi, S. M., Atika, A. R., & Zahro, I. F. (2020). Pengembangan literasi sains untuk anak usia dini kelompok B. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 31-36. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>