

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Komputer Kelas IX MTs Salafiyah Bode

Meliana

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon
ptikmeliana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Komputer di MTs Salafiyah Bode yang masih didominasi metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas IX. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang menggunakan media *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji statistik sesuai dengan rancangan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar maupun hasil belajar peserta didik. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran *Kahoot* dapat menjadi alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Komputer di tingkat MTs.

Kata kunci: *Kahoot*, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, hasil belajar, ilmu komputer

Abstract

This study was motivated by the low learning motivation and learning outcomes of students in Computer Science subjects at MTs Salafiyah Bode, where conventional teaching methods were predominantly used. The study aims to analyze the effect of the interactive learning media Kahoot on students' learning motivation and learning outcomes. A quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design is employed. The research sample consists of an experimental class using Kahoot and a control class receiving conventional instruction. Data are collected through a learning motivation questionnaire and learning achievement tests, while statistical analysis is conducted according to the research design. The results indicate that the use of Kahoot has a positive and significant effect on both students' learning motivation and learning outcomes. Students in the experimental class demonstrate higher motivation and achieve better learning outcomes than those in the control class. Therefore, Kahoot can serve as an effective technology-based learning medium to improve the quality of Computer Science learning at the junior secondary school level.

Keywords: *Kahoot, interactive learning media, learning motivation, learning outcomes, computer science.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang mengalami perkembangan sangat pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan tersebut menuntut dunia

pendidikan untuk tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan, serta kemampuan berpikir peserta didik agar mampu menghadapi tantangan di era globalisasi. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga peningkatan mutu pendidikan harus menjadi perhatian seluruh pihak yang terlibat. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula (Verbina Ginting et al., 2022).

Kondisi pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi kualitas proses pembelajaran. Berbagai permasalahan tersebut meliputi ketidakmerataan akses pendidikan, kualitas pembelajaran yang belum optimal, metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan sarana dan prasarana, serta rendahnya prestasi belajar peserta didik (Verbina Ginting et al., 2022). Oleh karena itu, lembaga pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar dalam mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Nisa & Susanto, 2022). Seorang pendidik dituntut tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Nadia et al., n.d.). Sebaliknya, minimnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik (Nuraeni et al., 2020a).

Pentingnya pembelajaran yang aktif juga ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi kreativitas, kemandirian, dan pengembangan potensi peserta didik. Implementasi pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ni Made Serma Wati & Ni Wayan Dian Permana Dewi, 2024a).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar secara sungguh-sungguh. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih aktif mengikuti pembelajaran, memiliki semangat belajar yang lebih baik, serta menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal (Sukendra et al., 2023). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar akan berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga memengaruhi pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang diperoleh melalui aktivitas belajar, penyelesaian tugas, maupun evaluasi yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya motivasi belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan belajar, serta kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan strategi dan media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2024 di kelas IX MTs Salafiyah Bode, Kecamatan Plumbon, Kabupaten Cirebon, ditemukan bahwa proses pembelajaran Ilmu Komputer masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian besar peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran, sering mengobrol ketika guru menjelaskan materi, serta menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Dari enam kelas yang diamati, terdapat 168 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang relatif terbatas. Pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton sehingga peserta didik mudah merasa bosan

dan kurang terlibat secara aktif selama proses belajar mengajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi melalui kuis interaktif. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, *Kahoot* memiliki fitur penilaian otomatis sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik (Darmawan Sman & Kabupaten Banyuwangi, n.d.-a; Rosita SDN, n.d.).

Pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran telah banyak diteliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, penelitian Ni Made Serma Wati dan Ni Wayan Dian Permana Dewi (2024a) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Inayah (n.d.) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Kahoot* mampu mengoptimalkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki karakteristik subjek, mata pelajaran, dan desain penelitian yang berbeda dengan penelitian ini sehingga masih diperlukan penelitian lebih lanjut pada mata pelajaran Ilmu Komputer di MTs Salafiyah Bode.

Kondisi di MTs Salafiyah Bode juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Sekolah memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, jumlah perangkat komputer yang tersedia belum mencukupi seluruh peserta didik, serta pembelajaran sebelumnya belum pernah memanfaatkan media kuis interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga peserta didik kurang termotivasi dan hasil belajar belum optimal. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Ilmu Komputer di MTs Salafiyah Bode, Kabupaten Cirebon. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi dari guru kepada peserta didik melalui interaksi dua arah antara pengguna dan media. Menurut Ernawati dan Sukardiyono, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai penghubung antara guru dengan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis. Interaksi tersebut memungkinkan peserta didik memberikan respons secara langsung terhadap materi yang disajikan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Diana et al. (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Penggunaan berbagai elemen tersebut mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan efektif. Perkembangan teknologi pendidikan telah melahirkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran, simulasi,

permainan edukatif (*educational games*), dan platform pembelajaran digital (Try & Utomo, n.d.). Salah satu media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *Kahoot*. Media pembelajaran interaktif juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1950) dan Lev Vygotsky (1978). Menurut teori ini, pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas belajar yang lebih bermakna.

2.2 Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital. Menurut Sholihah et al. (2023), *Kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dengan bantuan laptop, proyektor, maupun telepon pintar. Penggunaan *Kahoot* memungkinkan guru menyusun soal secara interaktif sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung. Sulistiyawati et al. (2021) menjelaskan bahwa setiap jawaban siswa akan langsung dinilai oleh sistem sehingga guru memperoleh umpan balik (*feedback*) secara real-time. Selain itu, seluruh hasil aktivitas siswa dapat disimpan dan diunduh sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

Secara umum fungsi *Kahoot* bagi guru meliputi sebagai media evaluasi pembelajaran, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar. Sedangkan bagi siswa, *Kahoot* berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman materi, mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan *Kahoot* juga didukung oleh teori *Gamification* yang dikemukakan oleh Karl M. Kapp (2012). Teori ini menjelaskan bahwa penerapan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan (*engagement*), dan perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai.

2.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang yang menyebabkan individu melakukan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Nuraeni et al. (2020), motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Semakin tinggi motivasi belajar seseorang maka semakin besar peluang memperoleh hasil belajar yang optimal. Solikah et al. menjelaskan bahwa motivasi terdiri atas dua jenis, yaitu:

1. motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri individu;
2. motivasi ekstrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari faktor luar seperti guru, lingkungan belajar, maupun media pembelajaran.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000). Teori tersebut menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan meningkat apabila peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri, aktif, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* diperkirakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Purwanto et al., hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dipelajari. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain strategi pembelajaran, motivasi, lingkungan belajar, serta pengalaman belajar siswa. Puspitasari et al. (2023) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang efektif memerlukan strategi dan media yang sesuai agar siswa mampu mencapai kompetensi

yang diharapkan. Dalam penelitian ini hasil belajar diukur melalui nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran Ilmu Komputer menggunakan media pembelajaran *Kahoot*.

2.5 Pembelajaran Ilmu Komputer

Ilmu Komputer merupakan mata pelajaran yang mempelajari konsep, prinsip, dan penerapan teknologi komputer baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Pembelajaran ini bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan menggunakan teknologi informasi secara efektif. Pada tingkat MTs kelas IX, materi yang dipelajari meliputi penggunaan Microsoft Word, Microsoft Excel, serta Microsoft PowerPoint. Materi tersebut tidak hanya menekankan kemampuan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* dalam pembelajaran Ilmu Komputer diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Ex Post Facto, yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Komputer. Penelitian dilaksanakan di MTs Salafiyah Bode, Kecamatan Plumbon, Kabupaten Cirebon pada tahun pelajaran 2024/2025.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX MTs Salafiyah Bode yang berjumlah 182 siswa yang tersebar dalam enam kelas. Sampel penelitian berjumlah 86 siswa, terdiri atas dua kelas eksperimen (43 siswa) dan dua kelas kontrol (43 siswa). Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik random sampling, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan angket. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest yang masing-masing terdiri atas 20 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penggunaan media *Kahoot*. Sementara itu, angket menggunakan skala Likert 4 poin untuk mengukur motivasi belajar siswa serta tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran *Kahoot*.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, sedangkan reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Khusus untuk instrumen tes, juga dilakukan analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda untuk memastikan kualitas setiap butir soal.

Analisis data diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, digunakan Uji Mann-Whitney U sebagai alternatif uji nonparametrik. Selain itu, analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan *Kahoot* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26 dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IX MTs Salafiyah Bode. Penelitian menggunakan metode kuantitatif ex-post facto dengan desain perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 86 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 43 siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan

media interaktif *Kahoot* dan 43 siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berbasis kertas.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Instrumen	Kelompok	Jumlah Item	Item Valid	Item Digunakan
Pretest	Kontrol	20	17	17
Posttest	Kontrol	20	18	17
Kuesioner Motivasi	Kontrol	15	15	15
Pretest	Eksperimen	20	18	17
Posttest	Eksperimen	20	20	17
Kuesioner Motivasi	Eksperimen	15	15	15

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson, sebagian besar butir instrumen memiliki nilai korelasi lebih besar dari r tabel 0,301 dengan nilai signifikansi $<0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memenuhi syarat validitas dan dapat digunakan untuk mengukur motivasi serta hasil belajar siswa.

Selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Kelompok	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pretest	Kontrol	0,780	Reliabel Tinggi
Posttest	Kontrol	0,759	Reliabel Tinggi
Kuesioner Motivasi	Kontrol	0,818	Sangat Tinggi
Pretest	Eksperimen	0,744	Reliabel Tinggi
Posttest	Eksperimen	0,793	Reliabel Tinggi
Kuesioner Motivasi	Eksperimen	0,913	Sangat Tinggi

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh instrumen memiliki nilai Cronbach's Alpha $>0,70$ sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan mampu menghasilkan data yang konsisten.

4.2 Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

Data motivasi belajar diperoleh melalui kuesioner skala *Likert* yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Perbandingan tingkat motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Statistik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah Siswa	43	43
Rata-rata (%)	57,98	76,88
Median (%)	57,00	75,00
Standar Deviasi	10,29	14,40
Nilai Minimum	35	48
Nilai Maksimum	83	100

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 76,88%, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 57,98%. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* memberikan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Untuk memperjelas perbedaan distribusi motivasi belajar kedua kelompok, visualisasi data dapat ditampilkan melalui diagram batang berikut.

Berdasarkan grafik tersebut, kelas eksperimen memiliki tingkat motivasi belajar lebih tinggi sebesar:

$$\frac{76,88 - 57,98}{57,98} \times 100\% = 32,59\%$$

Artinya, penggunaan media *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekitar 32,59% dibandingkan pembelajaran konvensional.

4.3 Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa

Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok. Hasil analisis deskriptif ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest	Peningkatan
Kontrol	39,40	61,40	22,00
Eksperimen	48,95	80,77	31,82

Berdasarkan tabel tersebut, kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen mencapai:

$$80,77 - 48,95 = 31,82$$

sedangkan kelas kontrol hanya:

$$61,40 - 39,40 = 22$$

Dengan demikian, penggunaan media *Kahoot* memberikan peningkatan hasil belajar 9,82 poin lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Kelompok	Median Pretest	Median Posttest
Kontrol	35	65
Eksperimen	47	88

Berdasarkan grafik tersebut, peningkatan median hasil belajar kelas eksperimen mencapai 41 poin, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 30 poin. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Kahoot* memiliki peningkatan pemahaman materi yang lebih baik.

4.4 Hasil Uji Hipotesis

Karena hasil uji normalitas menunjukkan sebagian besar data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U Test.

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney Pengaruh *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar

Variabel	Mann-Whitney U	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Motivasi Belajar	245,000	0,000	Signifikan

Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan *Kahoot* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney Pengaruh *Kahoot* terhadap Hasil Belajar

Variabel	Mann-Whitney U	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Hasil Belajar Posttest	417,500	0,000	Signifikan

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4.5 Analisis Peningkatan Menggunakan N-Gain

Analisis peningkatan hasil belajar juga dilakukan menggunakan skor N-Gain untuk mengetahui efektivitas pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelompok	Rata-rata N-Gain	Kategori
Kontrol	0,15	Rendah
Eksperimen	0,50	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 0,50, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh skor 0,15.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *kahoot* memiliki efektivitas peningkatan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa *kahoot*.

4.6 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik, terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen terjadi karena *Kahoot* menerapkan konsep pembelajaran berbasis gamifikasi. Fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang kompetitif tetapi tetap menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan *Kahoot* juga memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 80,77, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 61,40. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis *Kahoot* mampu memahami materi lebih baik karena adanya latihan interaktif dan evaluasi secara langsung. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa motivasi belajar menjadi faktor penting yang mendukung peningkatan hasil belajar. Media *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif memahami materi. Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX MTs Salafiyah Bode.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IX MTs Salafiyah Bode, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Mann-Whitney U* dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot* memperoleh median motivasi belajar sebesar 75,00%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 57,00%. Temuan ini menunjukkan bahwa *Kahoot* mampu menciptakan pembelajaran

yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui konsep gamifikasi sehingga meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan *Kahoot* juga terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney* pada nilai posttest diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh median hasil belajar sebesar 88,00, sedangkan kelas kontrol memperoleh median sebesar 65,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Kahoot* mampu meningkatkan pemahaman materi dan pencapaian akademik siswa.

Hasil analisis peningkatan pembelajaran melalui uji N-Gain juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,50 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh nilai 0,15 dengan kategori rendah. Hal ini memperkuat bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Kahoot* tidak hanya memberikan pengaruh langsung terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga berperan melalui peningkatan motivasi belajar siswa sebagai variabel mediasi. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, A. (n.d.). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Garut*. 4(2), 2721–9798. <https://doi.org/10.556442>
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh platform *Kahoot* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/index>
- Darmawan, A., & G. Kabupaten Banyuwangi. (n.d.). Pengaruh penggunaan *Kahoot* terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi di SMA Negeri 1 Muncar. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2). <https://getkahoot.com/>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (n.d.). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server.
- Hartanti, D. (n.d.). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game *Kahoot* berbasis hypermedia.
- Hasrita, M., Hapsah, A., Andi, & Waode, N. (2024). Penggunaan media *Kahoot* terhadap tingkat berpikir kritis siswa kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2).
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Inayah, N. (n.d.). Optimalisasi hasil dan motivasi belajar peserta didik menggunakan media interaktif game *Kahoot*.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer (A Wiley Imprint).
- Nehe, H., & Sitohang, R. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VI. *Jurnal Pendidikan Religius*, 3(1).

- Nuraeni, I., Ni'mah, K., Rahayu, V., & Siliwangi, U. (2020). Implementasi Focusky dan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap matematika. *Jurnal Derivat*, 7(2).
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Ni Made Serma Wati, & Ni Wayan Dian Permana Dewi. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP. *Widyadari*, 25(2), 303–314. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v25i2.4132>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., Lis, D. R., & Sari, P. (n.d.). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa.
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Pendidikan Geografi, P. (n.d.). Pengaruh penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media games dadu dan Kahoot terhadap hasil belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 433.
- Rosita, R. (2022). The implementation of application Kahoot in learning process. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 572–577. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>

Biodata Penulis



Meliana, lahir di Cirebon pada tanggal 30 Agustus 2002. Lulusan S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Prima Bangsa Cirebon, Jawa Barat. Gelar Strata Sarjana diperoleh pada 2026. Saat ini bekerja sebagai Freelancer dan aktif berkarier di salah satu lembaga bagian dari tim operasional atau korporat.