

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI (KAHOOT) TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI
KELAS XI IPS DI SMAN 1 BONJOL

*Anisa Agustina¹, Loli Setriani², Nila Afryansih³

^{1 2 3} Program Studi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia
Jl. Gn. Pangilun.Kec.Padang Utara,Kota Padang Sumatera Barat

e-mail: agustina1808nisa@gmail.com¹, loli.pgri@gmail.com², nilaafryansih@gmail.com³

(Received:Jul-2023; Reviewed: Sept-2023; Accepted: Okt-2023; Available online: Okt-2023; Published: Okt-2023)

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar siswa dan pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran dinilai kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih belum dapat membangkitkan motivasi belajar siswa secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis data penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Bonjol. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian quasi experiment. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 134 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol, kelas XI IPS IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar angket. Teknik analisis data yang dilakukan adalah uji validitas angket dan reliabilitas angket serta uji persyaratan analisis. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan berdasarkan hasil uji t sebesar 2.108 dengan nilai signifikan $0,04 < 0,05$, artinya H_a diterima sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar geografi siswa kelas XI SMAN 1 Bonjol.

Kata kunci: kahoot; motivasi belajar

Abstract

This study is motivated by the low motivation of students to learn and the selection of learning media used by teachers in the learning process is considered less appropriate and the management of learning activities that still cannot generate optimal student learning motivation. This study aims to determine and analyze data on the application of Kahoot application-based learning media to student learning motivation in Geography subjects at SMAN 1 Bonjol. The type of research used is a type of quasi-experiment research. The population in this study amounted to 134 students. The sample in the study of class XI IPS 1 as a control class, and class XI IPS IPS 3 as an experimental class. The instruments used in this study were a questionnaire sheet. Data analysis techniques used are the questionnaire validity test and questionnaire reliability and analysis requirements test. Based on the results of the study, it is concluded based on the results of the t-test of 2,108 with a significant value of $0.04 < 0.05$, meaning that H_a is accepted so that the data can be concluded that there is an effect of Kahoot learning media on geography learning motivation of class XI students of SMAN 1 Bonjol.

Keywords: kahoot; learning motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk perkembangan suatu negara. Kualitas Pendidikan ditentukan oleh beberapa faktor yaitu kurikulum, guru atau tenaga pengajar, fasilitas, dan sumber belajar. Guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, guru dapat melakukan pembelajaran yang inovatif di dalam kelas. Pembelajaran inovatif mengutamakan siswa sebagai pusat pembelajaran ([Purwanto et al., 2021](#); [Aliman et al., 2023](#)). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya. Pembelajaran yang berlangsung diharapkan memiliki dampak positif bagi siswa karena dapat memberikan siswa sebuah pengalaman belajar ([Masgumelar & Mustafa, 2021](#)). Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan paling utama dalam Pendidikan disekolah. Dalam proses ini dapat terciptanya tujuan pendidikan secara umum maupun tujuan khusus seperti perubahan motivasi belajar siswa yang semakin meningkat.

Proses kegiatan mengajar tidak akan terlepas dari permasalahan yang terjadi dikelas. Sebagian besar kegiatan pembelajaran di SMAN 1 Bonjol masih memanfaatkan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran dikelas kebanyakan masih menggunakan pendekatan *teacher-centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Selama ini guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat (*talk and chalk*) untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Akibatnya siswa menjadi cepat bosan dan merasa jenuh saat belajar sehingga menimbulkan motivasi belajar yang cenderung menurun. Menurut [Hardianto \(2013\)](#), motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya dorong dalam diri seseorang yang belajar berupa mental (keinginan, perhatian, cita-cita, dan kemauan) untuk merubah tingkah laku dalam usaha mencapai tujuan belajar. Dari defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang mengarahkan yang mengarahkan manusia untuk melakukan perubahan dalam lingkungannya.

Motivasi belajar akan tumbuh dengan baik seiring adanya upaya dari guru dalam membangkitkan motivasi siswa. Dalam usaha tersebut mendorong siswa agar memiliki motivasi yang kuat untuk belajar, serta guru perlu melakukan upaya-upaya antara lain dengan memberikan nilai pada tugas yang diberikan pada siswa, memotivasi untuk bersaing secara sehat seperti pemberian hadiah, penghargaan kepada siswa yang berprestasi saat mendapatkan nilai yang bagus dan sebagainya sehubungan dengan pendapat ([Bunga Rachel, 2021](#)). Guru harus mampu memilih strategi serta media yang tepat dalam pembelajaran, agar siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar disekolah. Hal ini bertujuan agar proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan dan lebih meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas pembelajaran dan penyampaian pesan/isi atau materi pembelajaran. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar di dalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik ([Rabong et al., 2020](#); [Dahlia et al., 2021](#)).

Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah *Kahoot*. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran visual dan memiliki fungsi menarik dan mengarah atensi untuk berkonsentrasi pada isi materi pelajaran yang berkaitan ([Affrida, 2017](#)). Artinya media Kahoot dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih terarah dan fokus terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas. Kahoot merupakan aplikasi interaktif online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan disajikan dalam bentuk game online berupa kuis. Kahoot memberikan alternatif untuk menampilkan penilaian pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis hypermedia, yang mana bisa memuat teks, foto, audio, video, maupun grafis komputer ([Hartanti, 2019](#)).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan bersama guru bidang studi geografi di SMAN 1 Bonjol, bahwa motivasi belajar perlu ditingkatkan lagi dengan cara menerapkan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, perbaikan-perbaikan perlu dilakukan agar motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMAN 1 Bonjol meningkat. Sebagai mana yang dikatakan oleh Ibu Halmi Susanti, S.Pd selaku guru mata pelajaran geografi, penyebab rendahnya motivasi belajar siswa yaitu pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran sangat kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih belum dapat membangkitkan motivasi belajar siswa secara optimal. Bukan hanya dari segi guru saja tetapi juga dari siswa, dimana siswa kurang bersemangat dalam belajar seperti halnya sering keluar saat jam pelajaran, tidak fokus pada materi yang disampaikan guru.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam proses belajar-mengajar maka media pembelajaran yang selama ini digunakan harus diperbaiki, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Geografi, karena dengan menggunakan Kahoot siswa akan belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan dan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran serta semua tingkat anak usia didik. Namun, dalam penelitian ini khusus meneliti siswa-siswi kelas XI IPS SMAN 1 Bonjol.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 1 Bonjol yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 134 orang. Dan sampel dalam penelitian ini kelas XI IPS 1 sebagai kelas control dan XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar angket dan dokumentasi. Teknis analisis data menggunakan uji validitas angket reabilitas angket dan uji persyaratan analisis menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Analisis Deskriptif

Berdasarkan jawaban angket hasil penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar (Y), kuesioner motivasi belajar yang telah disebarkan kepada 66 responden diukur dari 8 indikator dengan 36 pernyataan dapat diperoleh deskripsi mengenai Tingkat Capaian Responden (TCR). Hasil analisis TCR untuk variabel keaktifan belajar dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 1. TCR Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Variabel	Indikator	No	N	Skor	Rata Rata	TCR	Kategori
Motivasi	Tekun dalam menghadapi tugas	1	32	106	3,31	82,81	Sangat Tinggi
		2	32	98	3,06	76,56	Tinggi

Variabel	Indikator	No	N	Skor	Rata Rata	TCR	Kategori
		3	32	106	3,31	82,81	Sangat Tinggi
		4	32	94	2,93	73,43	Tinggi
		5	32	89	2,78	69,53	Tinggi
		Jumlah			3,08	77,02	Tinggi
		6	32	94	2,93	69,53	Tinggi
		7	32	57	1,78	73,43	Tinggi
		8	32	94	2,93	50,01	Cukup
		9	32	64	2,42	72,65	Tinggi
		10	32	93	2,9	76,56	Tinggi
		Jumlah			2,59	68,43	Tinggi
		11	32	98	3,06	39,06	Rendah
		12	32	50	1,56	72,65	Tinggi
		13	32	93	2,9	43,73	Cukup
		14	32	56	1,75	78,9	Tinggi
		15	32	101	3,15	82,81	Sangat Tinggi
		Jumlah			2,48	76,51	Tinggi
		16	32	106	3,31	73,43	Tinggi
		17	32	94	2,93	78,12	Tinggi
		18	32	98	3,06	64,06	Tinggi
		19	32	82	2,56	75,01	Tinggi
		Jumlah			2,96	72,65	Tinggi
		20	32	96	3,21	45,31	Cukup
		21	32	58	1,81	78,12	Tinggi
		22	32	100	3,12	79,68	Tinggi
		23	32	102	3,18	43,43	Cukup
		24	32	62	1,93	83,59	Sangat Tinggi
		Jumlah			2,65	66,02	Tinggi
		25	32	107	3,34	87,5	Sangat Tinggi
		26	32	112	3,56	48,43	Cukup
		27	32	113	3,53	57,81	Cukup
		28	32	74	2,31	38,28	Rendah
		Jumlah			3,18	58	Cukup
		29	32	49	1,53	86,71	Sangat Tinggi
		30	32	82	2,56	80,46	Sangat Tinggi

Variabel	Indikator	No	N	Skor	Rata Rata	TCR	Kategori
		31	32	103	3,21	81,25	Sangat Tinggi
		32	32	104	3,25	85,93	Sangat Tinggi
		Jumlah			2,63	83,58	Sangat Tinggi
		33	32	110	3,43	59,37	Cukup
		34	32	88	2,75	68,05	Tinggi
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	35	32	105	3,28	82,03	Sangat Tinggi
		46	32	112	3,52	87,5	Sangat Tinggi
		Jumlah			3,24	74,23	Tinggi
Total					2,85	72,05	Tinggi

Sumber : Olahan Data Primer 2023

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa rata-rata skor jawaban responden untuk variabel motivasi belajar sebesar 2.85% dengan tingkat capaian responden 72,05% dan termasuk kategori tinggi. Hal ini dapat dimaknai secara keseluruhan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen (XI IPS 3) di SMAN 1 Bonjol tinggi.

Tabel 2. TCR Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Variabel	Indikator	No	N	Skor	Rata Rata	TCR	Kategori
		1	34	118	3,7	86,76	Sangat Tinggi
		2	34	110	3,23	80,88	Sangat Tinggi
	Tekun dalam menghadapi tugas	3	34	93	2,73	68,38	Sangat Tinggi
		4	34	100	2,94	73,52	Tinggi
		5	34	55	1,61	40,44	Cukup
		Jumlah			3,86	69,99	Tinggi
		6	34	94	2,93	69,53	Tinggi
		7	34	57	1,56	73,43	Tinggi
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	8	34	94	2,9	50,01	Cukup
		9	34	64	1,75	72,65	Tinggi
		10	34	93	3,15	76,56	Tinggi
		Jumlah			2,59	68,43	Tinggi
	Menunjukkan minat	11	34	98	3,06	39,06	Rendah
		12	34	50	1,56	72,65	Tinggi

Variabel	Indikator	No	N	Skor	Rata Rata	TCR	Kategori
		13	34	93	2,9	43,73	Cukup
		14	34	56	1,75	78,9	Tinggi
		15	34	101	3,15	82,81	Sangat Tinggi
		Jumlah			2,48	76,51	Tinggi
		16	34	106	3,31	73,43	Tinggi
		17	34	94	2,93	78,12	Tinggi
	Senang bekerja mandiri	18	34	98	3,06	64,06	Tinggi
		19	34	82	2,56	75,01	Tinggi
		Jumlah			2,96	72,65	Tinggi
		20	34	96	3,21	45,31	Cukup
		21	34	58	1,81	78,12	Tinggi
	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	22	34	100	3,12	79,68	Tinggi
		23	34	102	3,18	43,43	Cukup
		24	34	62	1,93	83,59	Sangat Tinggi
		Jumlah			2,65	66,02	Tinggi
		25	34	107	3,34	87,5	Sangat Tinggi
	Dapat mempertahankan pendapatnya	26	34	112	3,56	48,43	Cukup
		27	34	113	3,53	57,81	Cukup
		28	34	74	2,31	38,28	Rendah
		Jumlah			3,18	58	Cukup
		29	34	49	1,53	86,71	Sangat Tinggi
		30	34	82	2,56	80,46	Sangat Tinggi
	Tidak mudah melepas hal-hal yang	31	34	103	3,21	81,25	Sangat Tinggi
		32	34	104	3,25	85,93	Sangat Tinggi
		Jumlah			2,63	83,58	Sangat Tinggi
		33	34	104	3,05	76,47	Cukup
	Senang mencari dan memecahkan masalah	34	34	95	2,79	56,61	Tinggi
		35	34	98	2,88	69,85	Sanat Tinggi

Variabel	Indikator	No	N	Skor	Rata Rata	TCR	Kategori
		36	34	102	3,55	72,05	Sangat Tinggi
		Jumlah			3,06	68,74	Tinggi
Total					2,92	70,47	Tinggi

Sumber : Olahan Data Primer 2023

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa rata-rata skor jawaban responden untuk variabel motivasi belajar sebesar 2.92% dengan tingkat capaian responden 70,47% dan termasuk kategori tinggi. Hal ini dapat dimaknai secara keseluruhan bahwa motivasi belajar siswa kelas kontrol (XI IPS 1) di SMAN 1 Bonjol tinggi.

2. Uji Persyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian terdistribusi normal atau tidak. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan program SPSS dan diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No	Interval	Fi	xi	fi.xi	xi-xbar	(xi-xbar)^	fi.(xi-xbar)^
1	73 - 79	3	76	228	-22,1719	491,592	1474,776
2	80 - 86	4	83	332	-15,1719	230,1858	920,7432
3	87 - 93	1	90	90	-8,17188	66,77954	66,77954
4	94 - 100	6	97	582	-1,17188	1,373291	8,239746
5	101 - 107	13	104	1352	5,828125	33,96704	441,5715
6	108 - 115	5	111,5	557,5	13,32813	177,6389	888,1946
Jumlah		32		3141,5			3800,305

Sumber: Data Primer excel, 2023

Hasil analisis perhitungan uji normalitas (χ^2) dibandingkan dengan χ^2 untuk taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $(dk)=k-1$, $6-1=5$. Jika harga $\chi^2 \leq \chi^2$ maka datanya berdistribusi normal. Jika sebaliknya maka data tersebut dikatakan tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh χ^2 pada motivasi belajar Geografi kelas Eksperimen sebesar 3800,305 untuk taraf signifikansi 5% dengan $dk=6-1=5$, dan χ^2 sebesar 11,0705, karena $\chi^2 \leq \chi^2$, maka datanya berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

No	Interval	Fi	xi	fi.xi	xi-xbar	(xi-xbar)	fi.(xi-xbar)
1	61 - 67	2	64	128	-20,6029	424,48119	848,96237
2	68 - 74	2	71	142	-13,6029	185,04001	370,080017
3	75 - 81	7	78	546	-6,60294	43,598832	305,191825
4	82 - 88	14	85	1190	0,397059	0,1576557	2,20717993
5	89 - 95	4	92	368	7,397059	54,716479	218,865917
6	96 - 105	5	100,5	502,5	15,89706	252,71648	1263,5824
Jumlah		34		2876,5			3008,88971

Sumber: Data Primer excel, 2023

Hasil analisis perhitungan uji normalitas (χ^2) dibandingkan dengan χ^2 untuk taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $(dk)=k-1$, $6-1=5$. Jika harga $\chi^2 \leq \chi^2$ maka datanya berdistribusi normal. Jika sebaliknya maka data tersebut dikatakan tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh χ^2 pada motivasi belajar Geografi kelas Eksperimen sebesar 3008,88971 untuk taraf signifikansi 5% dengan $dk=6-1=5$, dan χ^2 sebesar 11,0705, karena $\chi^2 \leq \chi^2$, maka datanya berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan SPSS dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.1.193	1	54	.280

Sumber : Data Olahan SPSS 2023

Berdasarkan tabel homogenitas diatas nilai *Based on Mean* diperoleh hasil $0,280 > 0,05$ sehingga data bersifat sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan data penelitian dibahas Uji t terhadap penelitian data pemahaman siswa kelas eksperimen dengan menggunakan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	t	Sig. 2-tailed	Keterangan
Kontrol	33	2.108	0,004	Ha : diterima
Eksperimen	32			

Sumber : Data Olahan SPSS 2023

Berdasarkan tabel uji hipotesis diatas diperoleh nilai t sebesar 2.108 hasil yaitu $0.004 < 0.05$ artinya terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Bonjol. maka peneliti melakukan analisis deskriptif anatara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana rata rata kelas eksperimen dengan hasil motivasi belajar 98.156 dan kelas control 84.62 lalu dilakukan uji-t, untuk mendapatkan hasil hipotesis dari hasil motivasi siswa diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 2,108 dengan signifikansi sebesar 0,04. Nilai signifikansi menunjukkan $0,04 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Berdasarkan tabel independent samples test di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar geografi siswa kelas XI SMAN 1 Bonjol. Seperti yang disampaikan oleh Arsyad dalam (Rahmat, 2015) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan motivasi dan juga merangsang kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Suparman (2010) menyebutkan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa

adalah adanya penyediaan sarana dan prasarana yang dapat digunakan dalam membantu kegiatan proses belajar mengajar, dalam hal ini yang digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran Kahoot. Ciri-ciri siswa yang termotivasi selama menggunakan media pembelajaran kahoot terlihat dari rata-rata nilai motivasinya lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan ($85.03 > 78.85$). Adanya kegiatan pembelajaran yang menarik, suasana belajar yang nyaman dapat membuat siswa dapat belajar dengan baik. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Uno 2011 dalam ([Ayuni & Oktavia, 2022](#)), bahwa indikator adanya motivasi belajar diantaranya adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran, serta memiliki suasana belajar yang nyaman sehingga memungkinkan seseorang dapat belajar dengan baik.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian [Setiawan dan Sihkabudde \(2018\)](#) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kahoot membuat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran kahoot dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvensional. Adapun penelitian [Irwan et al \(2019\)](#) juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kahoot dapat menumbuhkan minat belajar siswa dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan pada akhirnya prestasi belajarnya pun meningkat. Kemudian dikatakan bahwa media pembelajaran kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa ([Delita et al., 2020](#); [Widia et al., 2023](#)).

Selanjutnya menurut [Izzati dan Kuswanto \(2019\)](#) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar dan kemandirian siswa. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi dan kemandirian belajar yang tinggi. Selanjutnya, keempat, ([Samudera, 2020](#)) mengungkapkan bahwa penggunaan media kahoot dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada siswa dimana mereka dapat terbantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan, membuat siswa lebih bersemangat, merasa senang, tidak merasa bosan dan dapat berpartisipasi aktif dalam mengerjakan latihan- latihan materi pembelajaran. Selain itu dengan adanya media kahoot dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut ([Aulia Karima Zuhda Utami & Dudung Hamdun, 2020](#)) mengungkapkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (treatment). Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 98,735 lebih tinggi daripada rata-rata motivasi belajar kelas kontrol yang memiliki rata-rata 92,363. Utami dan Hamdun juga menyarankan agar guru dapat lebih memanfaatkan penggunaan media pembelajaran kahoot guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian [Alfansyur dan Mariyani \(2019\)](#) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran dengan cara memilih media yang tepat guna dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan pembelajaran. Selanjutnya dikatakan bahwa media kahoot merupakan salah satu media berbasis ICT yang tepat digunakan guru di kelas karena kemudahan dalam penggunaannya dan menjadi platform yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ([Haviza et al., 2023](#); [Fauziyah et al., 2021](#)).

Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih tergerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh [Yudasmara & Purnami \(2015\)](#) mengenai kelebihan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya adalah

membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Selain itu, siswa dapat lebih memahami lebih baik mengenai materi pelajaran apabila media dirancang secara kreatif dan inovatif dan dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan siswa berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata kelas eksperimen dengan hasil motivasi belajar 98.156 dan kelas kontrol 84.62 dan nilai t hitung sebesar 2,108 dengan signifikansi sebesar 0,04. Nilai signifikansi menunjukkan $0,04 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Berdasarkan tabel independent samples test dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar geografi siswa kelas XI SMAN 1 Bonjol. Disarankan agar sekolah terus mengintegrasikan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran Geografi, tetapi juga dalam mata pelajaran lain. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara umum. Guru-guru perlu diberikan pelatihan lebih lanjut tentang cara efektif mengintegrasikan Kahoot dalam pembelajaran. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik, mereka dapat memaksimalkan potensi aplikasi ini. Penting untuk secara berkala mengevaluasi konten yang disediakan dalam Kahoot, memastikan relevansi dan kualitasnya. Konten yang menarik dan relevan akan lebih mendorong motivasi siswa. Penelitian lebih lanjut dapat melibatkan kelompok sampel yang lebih besar dan melihat dampak jangka panjang dari penerapan Kahoot terhadap prestasi akademik siswa. Selain itu, penelitian dapat mempertimbangkan perbedaan hasil antara siswa dengan tingkat motivasi yang berbeda sebelum penerapan Kahoot.

DAFTAR RUJUKAN

- Affrida, E. N. (2017). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini POLA ASUH ANAK USIA PRA SEKOLAH BAGI IBU DENGAN PERAN GANDA. 3. www.kpai.go.id
- Alfansyur, A. and Mariyani, M., 2020. Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), pp.146-150
- Aliman, M., Halek, D. H., Marni, S., Mike, M., & Florensia, S. (2023). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN KAHOOT DAN GOOGLE EARTH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SPASIAL DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA SMA. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 11(1), 57-71.
- Aulia Karima Zuhda Utami, & Dudung Hamdun. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31. <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-02>
- Ayuni, R., & Oktavia, E. (2022). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Penerima Beasiswa di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 279–284.

- Bunga Rachel, R. P. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP N 2 UJUNG BATU. 01(02), 113–121.
<https://doi.org/10.30606/bjpi.v01i01.xxx>
- Dahlia, S., Tricahyono, N. H., & Adiputra, A. (2021). Peningkatan Kapasitas Guru Geografi Memanfaatkan Media Pembelajaran Online dan Offline di Masa Covid 19. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 651-658.
- Delita, F., Berutu, N., Rahmadi, M. T., Syahputra, D. T. M., & Simangunsong, S. M. (2020). LAPORAN AKHIR PENELITIAN TERAPAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL SEBAGAI BAHAN AJAR GURU GEOGRAFI SE PROVINSI SUMATERA UTARA.
- Fauziyah, L., Efendi, A., & Sandy, A. T. (2021). Respon Siswa Dalam Penggunaan Media Evaluasi Quizizz Pada Kelas X Lintas Minat Geografi SMAN 1 Kauman Tulungagung. *geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 2(2), 120-128.
- Hardianto. (2013). HUBUNGAN PERSEPSI SISWA TENTANG PARTISIPASI ORANG TUA DENGAN MOTIVASI BELAJAR DI MTs MENAMING KECAMATAN RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU. 2(2).
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Haviza, D., Setriani, L., & Suryani, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8.0 dalam Meningkatkan Motivasi Elajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XII IPS di MAN 2 Solok. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 10024-10035.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Izzati, M. & Kuswanto, H. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning berbantuan Kahoot terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/issue/view/201>.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1-9.
- Rabong, F. A., Nasri, N. M., & Mansor, A. Z. (2020). Keberkesanan Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Untuk Mengulang Kaji Mata Pelajaran Geografi (Tajuk Skala dan Jarak). *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(3), 278-286.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>
- Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta. 55.
- Setiawan, A. R. 2020. Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28-37.
- Widia, F. R., Tanamir, M. D., & Afryansih, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mit App Inventor Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Journal on Education*, 5(4), 17190-17199.

Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1-3), 1-8. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>