

## PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT! DI SMA NEGERI 4 KISARAN

Zulfi Hafizah<sup>1</sup>, Ely Syafitri<sup>2</sup>, Nellinasari Daulay<sup>3</sup>

<sup>12</sup>Universitas Asahan, <sup>3</sup>SMA Negeri 4 Kisaran

---

**Article Info**

**Article history:**

Published Oct 31, 2024

---

**Keywords:**

Motivasi Belajar, Kahoot, Media Pembelajaran.

---

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot! pada pembelajaran matematika di kelas XI SMA Negeri 4 Kisaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data menggunakan lembar angket, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI-3 yang berjumlah 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase motivasi belajar siswa dari pra-siklus yaitu 56% dengan kategori Cukup (C), meningkat menjadi 70% pada siklus I dan 81% pada siklus II dengan kategori Baik (B), yang mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran telah efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menjadi alternatif baru bagi para pendidik dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.*

---

### 1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital yang signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan merupakan proses perolehan pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam menentukan tujuan kehidupan mereka di masa depan (Miristianti, 2024). Pendidikan, sebagai proses dinamis yang mengakuisisi pengetahuan dan keterampilan, kini dituntut untuk beradaptasi terhadap perubahan teknologi (Salsabila, 2021). Salah satu aspek pembelajaran yang mengalami perubahan mendasar adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala bentuk alat atau perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Menurut Susilawati (2023), media pembelajaran berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif. Jannah (2023) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai wadah atau penyalur pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada peserta didik yang dapat berbentuk apa

saja, termasuk teknologi digital. Jika sebelumnya media pembelajaran terbatas pada buku teks, gambar, atau video, kini telah hadir berbagai aplikasi digital seperti Kahoot! yang memungkinkan siswa belajar melalui permainan dan kuis interaktif.

Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan fitur antarmuka yang user-friendly dan interaktif (Hidayat, 2023). Penggunaan Kahoot dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Faznur, 2020). Selain itu, Kahoot memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan berbagai tingkatan usia dan kebutuhan belajar siswa (Fazriyah, 2020). Kahoot tidak hanya memfasilitasi proses belajar-mengajar saja, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui elemen gamifikasi yang diintegrasikan dalam Kahoot seperti kuis kompetitif dan papan peringkat, dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Sakdah, 2022). Dengan demikian, Kahoot tidak hanya sekedar alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Sagala, 2021).

Motivasi adalah suatu persepsi atau tendensi seseorang untuk memiliki keinginan dalam menghasilkan suatu hasil melalui perangsangan ke arah tujuan tertentu (Prawira dalam Lestari, 2022). Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan persepsi terhadap keberhasilan (Rahman, 2021). Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai salah satu faktor eksternal yang dapat merangsang motivasi belajar siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan, maka media pembelajaran dapat memicu minat siswa, meningkatkan pencapaian, dan pada akhirnya mendorong pencapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perdana (2020) menemukan bahwa persepsi siswa terhadap media Kahoot dalam pembelajaran memiliki persepsi yang baik dan menambah energi positif sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan prestasi. Lestari (2022) dalam penelitiannya juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan Kahoot dengan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan temuan tersebut, Gymnastiar (2020) menyatakan bahwa implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dapat menciptakan minat dan motivasi belajar yang tinggi pada siswa, sehingga berdampak positif pada pencapaian kompetensi pembelajaran. Berdasarkan temuan-temuan ini, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menguji penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 4 Kisaran.

## **2. METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika melalui pemanfaatan aplikasi Kahoot. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI-3 SMA Negeri 4 Kisaran pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 36 siswa. Subjek penelitian dipilih berdasarkan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, terutama pada materi yang lebih kompleks. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes berbasis Kahoot untuk mengukur hasil belajar dan angket motivasi belajar yang mengukur enam dimensi motivasi belajar, seperti keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan, semangat berprestasi, penghargaan, minat belajar, dan lingkungan belajar yang

kondusif (Irmayani, 2023).

Tingkat persentase motivasi belajar dengan skala Guttman dikelompokkan menjadi beberapa kategori seperti terlihat pada tabel berikut:

*Tabel 1. Ketentuan Skor*

Pilihan Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket motivasi dan tes hasil belajar dianalisis secara deskriptif. Skor untuk setiap item ditentukan pada bentuk pernyataan positif dan negatif. Skor keseluruhan dihitung untuk setiap siswa dan diubah menjadi persentase. Nilai rata-rata skor motivasi belajar pada setiap siklus dibandingkan dengan nilai rata-rata awal untuk mengukur peningkatan motivasi belajar. Hasil tes belajar siswa juga dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan ketuntasan klasikalnya. Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah diterapkan, yaitu  $\geq 75$ , dan jika nilai rata-rata motivasi belajar siswa mencapai atau melampaui  $\geq 70\%$ .

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Deskripsi Pra-Siklus**

Soal evaluasi dan lembar angket diberikan dalam kertas lembaran kepada setiap siswa di kelas XI-3. Berdasarkan hasil tes awal diperoleh bahwa persentase ketuntasan hasil belajar mereka sebesar 42%, yakni sebanyak 15 siswa yang tuntas dan 21 siswa yang belum tuntas. Sedangkan untuk persentase motivasi belajar siswa diperoleh sebesar 56%, yakni terdapat 2 siswa dengan kategori Kurang (K), 24 siswa dengan kategori Cukup (C), 10 siswa dengan kategori Baik (B), dan 0 siswa dengan kategori sangat baik (SB). Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa ketika pra-siklus ini masih rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan jawaban lembar angket yang telah diisi siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa semangat jika guru tidak monoton saat mengajar, cenderung kurang senang belajar ketika tidak mendapat pujian dari guru, dan merasa malas jika materi yang dipelajari tidak dapat dipahami dengan mudah.

#### **2. Deskripsi Siklus I**

##### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini dilakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Kahoot untuk menentukan hasil belajar siswa terhadap materi yang dikerjakan dalam kelompok. Materi yang dipelajari adalah mengenai pengidentifikasian dan operasi dasar polinomial (suku banyak).

##### **b. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan siklus I dilakukan pembelajaran dengan dua kali pertemuan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap ini juga dilakukan pengamatan terhadap sikap dan antusias siswa ketika pembelajaran berlangsung.

##### **c. Tahap Pengambilan Data**

Data yang diambil berupa data hasil pemahaman siswa secara berkelompok terhadap materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Lembar angket yang berisikan pernyataan mengenai tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Kahoot juga diberikan di akhir pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 70%, yakni terdapat 0 siswa dengan kategori Kurang (K), 13 siswa dengan kategori Cukup

(C), 17 siswa dengan kategori Baik (B), dan 6 siswa dengan kategori sangat baik (SB). Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa ketika mengalami peningkatan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan jawaban lembar angket yang telah diisi siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai penggunaan media interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran dan senang dengan cara mengajar guru yang sering memberikan apresiasi kepada siswa.

Ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 72%, dimana terlihat sebanyak 26 siswa yang telah tuntas dan 10 siswa yang belum mencapai tuntas.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk memberikan masukan dan perbaikan terhadap perencanaan siklus selanjutnya yang dilakukan di setiap akhir pembelajaran.

**4. Deskripsi Siklus II**

a. Tahap Perencanaan dari Hasil Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan rencana pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan menggunakan media Kahoot secara berkelompok dan juga mandiri. Materi yang dipelajari adalah mengenai teorema sisa dan teorema faktor polinomial (suku banyak).

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan pembelajaran dengan dua kali pertemuan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Tahap Pengambilan Data

Data yang diperoleh melalui pengamatan saat pelaksanaan pembelajaran sedang berlangsung, dimana siswa menggunakan media Kahoot kembali dan diberikan lembar angket yang berisikan pernyataan akan perasaan mereka selama menggunakan media tersebut. Hasil analisis data pada siklus II menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 81%, yakni terdapat 0 siswa dengan kategori Kurang (K), 4 siswa dengan kategori Cukup (C), 20 siswa dengan kategori Baik (B), dan 12 siswa dengan kategori sangat baik (SB). Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa ketika mengalami peningkatan kembali sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan jawaban lembar angket yang telah diisi siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Kahoot dapat membuat siswa lebih paham materi yang diajarkan dan senang dalam berlomba dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Sedangkan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 83%, dimana terlihat sebanyak 30 siswa yang telah tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas.

Hasil data perolehan tingkat motivasi belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

*Tabel 2. Tingkat Motivasi Belajar Siswa*

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
56%	70%	81%
Cukup	Baik	Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa media Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Melalui hasil pengamatan saat pembelajaran, siswa terlihat antusias dan berpartisipasi aktif dalam kelompok dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan untuk memperoleh peringkat tertinggi. Dengan meningkatnya motivasi belajar mereka, juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dan

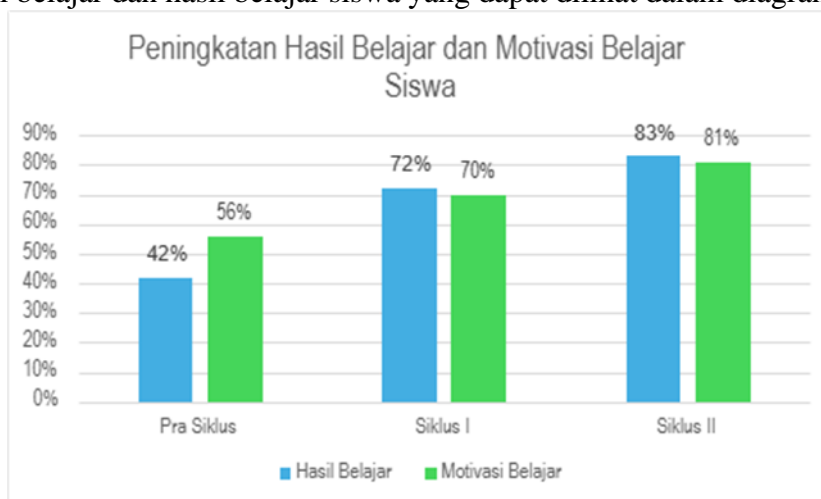
ketuntasan klasikal siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

*Tabel 3. Hasil Belajar Siswa*

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan (siswa)	15	26	30
Persentase	42%	72%	83%
Keterangan	Kurang	Cukup	Baik

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan kembali untuk mengukur tingkat capaian pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Kahoot. Melalui pelaksanaan pra siklus hingga siklus II, diperoleh bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dalam diagram berikut:



*Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Kahoot*

Gambar diagram di atas menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa saat pra siklus sebesar 56% dan meningkat pada siklus I menjadi 70% dan siklus II menjadi 81%. Hasil belajar siswa juga meningkat, dikarenakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan persentase saat pra siklus adalah 42% meningkat pada siklus I menjadi 72% dan pada siklus II menjadi 83%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot! yang diikuti juga dengan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas XI.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kahoot! secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI-3 SMA Negeri 4 Kisaran tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran matematika. Terjadi peningkatan yang signifikan dari 56% pada pra-siklus menjadi 70% pada siklus I dan 81% pada siklus II. Peningkatan motivasi ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung potensi media pembelajaran Kahot! sebagai media yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi alternatif yang menarik bagi para pendidik dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Faznur, Lutfi Syauki, dkk. (2020). Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2 (2), 39-44
- Fazriyah, Nurul, dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6 (1), 139-147
- Hidayat, Irwan, dkk. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Jurnal on Education*, 6 (1), 6933-6942
- Irmayani, dkk. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Aplikasi Game Quizizz Mode Paper pada Pembelajaran Tematik Tema 8 di Kelas V SDN 22 Ampenan Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3 (2), 303-308
- Jannah, Miftahul, dkk. (2023). Pengembangan Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. *Blaze: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 1 (4), 156-168
- Lestari, Fitri dan Widya Masitah. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 3 (1), 39-52
- Miristianti, Cindy Nur, dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran di Dunia Pendidikan Sekolah Dasar. *Insan Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1 (1), 34-40
- Perdana, Indra, dkk. Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8 (2), 290-306
- Sagala, Artha Uli, dkk. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Belajar sambil Bermain dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*
- Salsabila, Unik Hanifah dan Niar Agustian. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 123-133
- Sakdah, Maya Siti, dkk. (2022). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (1), 487-497
- Susilawati, Evi, dkk. (2023). Media dan Teknologi Pendidikan. Bandung: Widina Bhakti Persada
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289-302.