

PENGARUH PENGGUNAAN KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Supriyaddin¹, Rizaluddin², Fitrianti³

STKIP Yapis Dompu^{1,2,3}

supriyaddin2000@gmail.com

(Naskah Masuk : 29 September 2023, diterima untuk diterbitkan : 29 September 2023)

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media kahoot, kurangnya pelaksanaan pembelajaran Informatika dengan menggunakan media kahoot dan apakah ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada proses belajar dengan menggunakan media kahoot, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran Informatika dengan menggunakan media kahoot dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Dompu yang beralamat di Jl. Lintas Karambura, Kec. Dompu, Kab. Dompu, Nusa Tenggara Barat. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 3 Dompu yang berjumlah 70 orang. Dengan sampel penelitian Total sampling, yakni 15 orang siswa sebagai sampel. Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media (50,86667) dan kelas sesudah menggunakan media (80,93333), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media (80,93333 > 50,86667). Kemudian dari hasil uji t di peroleh dari t hitung > t tabel yaitu 21,332 > 2,036933 maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 3 Dompu."

Kata Kunci: Media Pembelajaran Kahoot; Motivasi Belajar

Abstract: The problem in this study is the low learning motivation of students in the learning process using kahoot media, the lack of implementation of Informatics learning using kahoot media and whether there is an effect of using kahoot media on student learning motivation. This study aims to determine students' learning motivation in the learning process using kahoot media, to determine the implementation of Informatics learning using kahoot media and to determine the effect of using kahoot media on students' learning motivation. This research was conducted at SMA Negeri 3 Dompu which is located at Jl. Lintas Karambura, Kec. Dompu, Kab. Dompu, West Nusa Tenggara. The population in this study were all of class X SMA Negeri 3 Dompu, totaling 70 people. With a total sampling research sample, namely 15 students as a sample. There is a difference in the average score between the class before using the media (50.86667) and the class after using the media (80.93333), it can be seen that the average score in the class after using the media is higher than the average value in the class before using medium (80.93333 > 50.86667). Then from the results of the t test obtained from t count > t table, namely 21.332 > 2.036933, there is a significant influence between variable X on variable Y. So it can be concluded that "There is an effect of using kahoot media on student learning motivation in Informatics subject at SMA Negeri 3 Dompu."

Keywords: Kahoot Learning Media; Motivation to learn

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Arsyad (2009) media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas. Lebih jelasnya dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah media sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan dapat merangsang pikiran pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Susilana dan Riyana (2009) dalam bukunya mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah wadah dari pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Motivasi merupakan daya dorong pada seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman (2011:75), motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi belajar perlu dimiliki oleh setiap siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk berlaku positif terutama dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan mencapai hasil yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan terdorong untuk belajar, tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan dalam belajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi rendah lebih mudah menyerah atau bahkan bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar mereka tidak mungkin melakukan kegiatan belajar (Syaiful Bahri Djamarah, 2011:148).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Informatika Ibu RA yang dilakukan pada hari senin 23 Januari 2023 di SMA 3 Dompu mengenai penggunaan media teknologi yang berbasis komputer dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada saat melakukan evaluasi belajar siswa dengan memberikan soal-soal pertanyaan, maka diperoleh informasi bahwa guru belum menerapkan dan menggunakan media teknologi yang berbasis komputer karna pada saat guru memberikan latihan berupa soal-soal pertanyaan masih menggunakan cara lama yaitu menggunakan lembar kertas sehingga membuat siswa cenderung bosan dan tidak memiliki semangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan Observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas X maka di peroleh bahwa setiap siswa yang mengikuti proses pembelajaran tidak begitu antusias dan cenderung pasif sehingga hal tersebut mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak pada menurunnya hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan pengetahuan siswa yang kurang memahami materi Konsep Berpikir Komputasional.

2. METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka). Metode kuantitatif merupakan suatu metode yang berguna sebagai pengukur dalam suatu penelitian. Tujuan utama dari suatu metode penelitian kuantitatif adalah mendapatkan ukuran-ukuran dari perilaku narasumber atau responden dan penelitian lebih fokus pada narasumber atau responden. Selain itu alasan lain metode kuantitatif dipilih dalam metode penelitian ini supaya penelitian lebih akurat karena metode kuantitatif dapat diketahui hasil pengukurannya berupa angkaangka yang dihitung melalui perhitungan rumus-rumus yang sudah diketahui. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui pengaruh antara variable bebas terhadap variabel terikat. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan aplikasi kahoot (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dengan pendekatan kuantitatif. Adapun Teknik analisis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan analisis data kuantitatif, dimana teknik ini menguji dan menganalisis data dengan perhitungan berupa angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus sebagai berikut :

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu alat ukur yang digunakan benar. Uji validitas terdapat dua macam yaitu mengkorelasikan antar skor butir pertanyaan dengan item, maupun mengkorelasikan masing-masing skor indikator dengan total skor konstruk (Nilda Miftahul Janna 2020).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kesesuaian kuesioner yang berupa petunjuk dari variabel. Uji keterandalan dapat dikatakan juga sebagai reliabilitas, yakni penanda yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur terbukti dan dapat diandalkan. Maka dari itu reliabilitas digunakan dengan tujuan untuk mengenal kesesuaian alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan akan tetap sesuai jika dilakukan pengukuran ulang. Alat ukur tersebut akan diakui keterandalannya apabila menghasilkan hasil yang sama setelah dilakukan pengukuran yang berulang-ulang. Jika nilai $\alpha > 0,7$ maka reliabilitas mencukupi, namun apabila $\alpha > 0,80$ menandakan bahwa seluruh item reliable dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan peneliti untuk menguji sebaran data berdistribusi normal atau tidak.

d. Uji Homogenitas

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas varians, yakni uji terbesar dibandingkan varians terkecil menggunakan tabel F. Pada taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha=5\%$.

e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang sebelumnya telah diajukan.

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Dompu.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Dompu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Uji Validitas

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian kuesioner/angket berupa uji validitas dan realibilitas. Jumlah item soal yang diuji sebanyak 20 butir soal. Dari hasil skor jawaban responden pada kuesioner/angket yang digunakan pada variabel Y yakni motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika dilakukan pengujian validitas pada tiap butir pernyataan yang digunakan. Berdasarkan perhitungan validitas angket diperoleh nilai $r_{Hitung} = 0,444$, nilai r_{Tabel} untuk $N = 34$, $dk = 34 - 2 = 32$ pada $\alpha = 0,05$ adalah $0,349$. Dengan demikian diketahui bahwa $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ yaitu $0,444 > 0,349$, maka soal nomor 1 dinyatakan valid. Hasil uji validitas untuk soal berikutnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1	0,444	0,349	Valid
2	0,162	0,349	Tidak Valid
3	0,644	0,349	Valid
4	0,052	0,349	Tidak Valid
5	0,480	0,349	Valid
6	0,208	0,349	Tidak Valid
7	0,638	0,349	Valid
8	0,616	0,349	Valid
9	0,336	0,349	Tidak Valid
10	0,291	0,349	Tidak Valid
11	0,387	0,349	Valid
12	0,667	0,349	Valid
13	0,358	0,349	Valid
14	0,639	0,349	Valid
15	0,138	0,349	Tidak Valid
16	0,389	0,349	Valid
17	0,561	0,349	Valid
18	0,395	0,349	Valid
19	0,778	0,349	Valid
20	0,883	0,349	Valid

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 20 butir soal yang disediakan hanya ada 14 butir soal yang valid dan 6 butir soal tidak valid, sehingga soal yang digunakan dalam penelitian ini hanya ada 14 butir soal.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukur atau tes dapat diandalkan atau konsisten dalam memberikan

hasil yang sama pada setiap pengukuran yang dilakukan. Untuk menghitung reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS 22.00 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi data hasil uji coba soal *pre test*

Cronbach's Alpha	N of Items
786	14

c. Hasil Uji Hipotesis

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau di tolak. Ha = Ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di kelas X A SMA Negeri 3 Dompu. H0 = Tidak ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di kelas X A SMA Negeri 3 Dompu.

Tabel 3 Distribusi hasil respon siswa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-27.323	3.571		-7.652	.000
	Pengaruh media	1.462	.069	.967	21.332	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan jika dilihat dari t hitung $> t$ tabel yaitu $21,332 > 2,036933$ maka terdapat pengaruh. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan jika dilihat dari t hitung $> t$ tabel yaitu $21,332 > 2,036933$ maka terdapat pengaruh.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Dompu, sesuai dengan rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa Ada perbedaan nilai rata-rata sebelum menggunakan media (50,86667) dan kelas sesudah menggunakan media (80,93333), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media ($80,93333 > 50,86667$). Kemudian dari hasil uji t di peroleh dari thitung $> t$ tabel yaitu $21,332 > 2,036933$ maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

Informatika di SMA Negeri 3 Dompu.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran menggunakan media kahoot ini dalam pembelajaran Informatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas karena dengan menggunakan media ini, dapat meningkatkan rasa ingin tau yang besar terhadap para siswa.

2) Bagi Guru

Model pembelajaran ini, dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para guru. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang di inginkan. Pemilihan metode yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang baru kepada peserta didik guna untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi saja namun diharapkan dapat untuk dikembangkan kembali.

a) Saran Pemanfaatan

- Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis web sebagai media pembelajaran.
- Media pembelajaran berbasis web ini dapat diteruskan dan dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut agar produk yang dibuat dapat disempurnakan.

b) Desiminasi

Agar produk dapat di gunakan sepenuhnya oleh guru sebagai pengajar dan siswa sebagai bahan pembelajaran mengenai mata pelajaran teknologi jaringan berbasis WAN maka dibutuhkan pengembangan lagi sehingga produk yang dirancang mendapatkan hasil yang maksimal.

c) Perancangan Produk Lebih Lanjut

Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya agar dapat mendesain web pembelajan agar lebih menarik dari sebelumnya sehingga media yang akan dikembangkan dapat lebih menarik perhatian siswa maupun guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan, Budiarto. 2019. " Media Pembelajaran Kahoot". (1 Mei 2019)
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011),15.
- Gemma M Boden & Lindsay Hart, "Kahoot! Game-based Student Respon System", Compass: Journal of Learning and Teaching, No.1, Vol 11 (2018).
- Gres Dyah Kusuma Ningrum" Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar" Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, vol.9, No.1 (2018),23.

- Hamzah B. Uno, Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan, (Jakarta: Bumi aksara Hamzah, 2007), 23.
- Iskandar, Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru, (Jakarta: Referensi. 2012), hlm 180.
- Ismail MA-A, dan Mohammad JA-M, Kahoot : A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education, *Education in Medicine Journal*, Vol 9 No.2, 2017, Hal 20.
- M, Miftah. "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal Kwangsan*. No. 2. Volume 1. 2013.
- Mc. Donald, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara. 2013), hlm. 158.
- Muhibbin Syah. Psikologi Belajar; Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar, Jogjakarta: Rajagrafindo Persada. 2020
- Muzzam, Motivasi Belajar : Pengertian dan ciri-ciri, (Jogjakarta: Rajagrafindo Persada. 2013).
- Nilda Miftahul Janna, "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss," no. 18210047 (n.d.).
- Notoadmojo, S. 2005. Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara. 2013), hlm. 161.
- Purwa Atmaja Prawira, Psikologi Pendidikan Dalam Persepektif Baru, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hal. 319
- Riduwan, Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Penelitian Pemula, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 31
- Rifa'i. "Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar". Jogjakarta: Rajagrafindo Persada. 2012.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana, Pembelajaran Berbasis Tegnologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian, pertama (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).
- Sardiman, Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 75.
- Sayiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 148.
- Sugiyono. 2013 Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,kualitatif dan R&D. bandung
- Sumarso, Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro, (Sleman : Deepublish, 2019), hlm.9-10.
- Yudhi Munadi, Media Pembelajaran (Jakarta: Refrensi (GP Press Group), 2013), hlm. 8 dan Calon Pendidik. CV. Pustaka Abadi.
- Warkintin, & Berkhamas Mulyadi, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CDInteraktif PowerPointUntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
- Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). PENGGUNAANAPLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE DALAM MEMBANGUNKEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.
- Winatha, R., & Setiawan, K. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.