

**PEMANFAATAN “KAHOOT” SEBAGAI MEDIA ASESMEN PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS X SMA HANG TUAH 4 SURABAYA**

Karunia Rahayu Nur Amina

(Universitas Negeri Surabaya, Indonesia) karuniarahayuu22@gmail.com

Listyaningsih

(Universitas Negeri Surabaya, Indonesia) listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis internet mempunyai fitur dengan bentuk permainan kuis. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pemanfaatan “kahoot” sebagai media asesmen yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan *Quasi-Experimental Design*. Peneliti menggunakan desain *Posttest Only Control Design* sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai pada kelas control dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data terdiri atas pemberian tes melalui aplikasi kahoot dan angket respon peserta didik terhadap penggunaan kahoot mendapatkan persentase sebanyak 84% dan motivasi belajar awal sebanyak 51% dengan kriteria cukup baik dan motivasi belajar akhir sebanyak 86% dengan kriteria sangat baik. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji hipotesis dengan menggunakan rumus one sample t test. Berdasarkan hasil uji hipotesis *one sample t test*, output nilai tes diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, dengan pengambilan keputusan jika nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$ yakni pemanfaatan kahoot sebagai media asesmen dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pengenalan norma dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Kahoot, Motivasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

Abstract

Kahoot is an internet-based learning media with features in the form of a quiz game. This study aims to test of using "kahoot" as an assessment media can improve student motivation and learning outcomes. This research method uses Quasi-Experimental Design. The researcher used the Posttest Only Control Design so that the effect of treatment could be calculated by comparing the values in the control class and the experimental class. The data collection technique consisted of giving tests through the kahoot application and questionnaire of students' responses to the use of kahoot with a percentage of 84% and initial learning motivation of 51% with good criteria and final learning motivation of 86% with very good criteria. The data analysis technique used is a hypothesis test using the one sample t test formula. Based on the results of the one sample t test hypothesis, the output of the test value was obtained with a value of sig. (2-tailed) of $0.002 < 0.05$, with decision-making if the sig value is < 0.05 then H_0 is rejected and H_a is accepted, if the sig value is > 0.05 then H_0 is accepted and H_a is rejected. So it can be concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted because of sig. (2-tailed) of $0.002 < 0.05$, namely the use of kahoot as an assessment medium can increase students' motivation and learning outcomes in the subject of Pancasila Education, the introduction of norms in daily life.

Keywords: Kahoot, Motivation, Learning Outcomes, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan langkah yang serius menuju pembaruan beserta peningkatan efektivitas proses pembelajaran disebut dengan inovasi. Pendidikan yang inovatif mencakup berbagai aspek, diantaranya dari metode pengajaran, teknologi pendidikan, kurikulum, hingga evaluasi hasil belajar. Perkembangan teknologi saat ini melaju cepat mampu membuat sebuah inovasi yang bisa

membantu optimalisasi didalam evaluasi pembelajaran yang efektif, karena teknologi telah menyarankan beragam kemudahan didalamnya. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mengoptimalkan kegiatan pembelajaran peserta didik (Arief Masyrufin 2022).

Penggabungan teknologi ini memberikan kemungkinan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, mengakomodasi gaya belajar beragam siswa, dan

membuka akses terhadap sumber daya pendidikan global. Inovasi juga dapat terlihat dalam penyusunan kurikulum yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta masyarakat. Tidak hanya teknologi, pola pengajaran yang inovatif, seperti pendekatan berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan penggunaan permainan pendidikan, juga menjadi bagian penting dari revolusi pendidikan. Pola ini mendorong kreativitas, pemikiran kritis, dan kemampuan pemecahan masalah. Maa'ruf mengatakan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. pendidik dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran melalui media digital. (Silvia Permatasari, Zulhafizhdkk, 2023).

Perubahan yang terjadi dalam pendidikan di era digital memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber informasi dengan cepat dan mudah. Oleh karena itu, pendidik harus dapat menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran mereka. (Rusdi dalam Silvia Permatasari dkk, 2023). Minimnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yakni minimnya kreativitas seorang pendidik sedang mengajar peserta didik.

Teknologi dalam pendidikan telah mengalami perkembangan pesat, dan salah satu alat yang semakin populer adalah Kahoot. Kahoot adalah platform kuis interaktif yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan edukatif secara real-time. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, Kahoot mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Hal ini sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung.

Salah satu keunggulan Kahoot adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui elemen kompetisi yang ada dalam setiap kuis, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Suasana permainan yang diciptakan oleh Kahoot membuat belajar terasa seperti sebuah aktivitas yang menyenangkan, bukan sekadar kewajiban. Ketika peserta didik merasa terlibat, mereka cenderung lebih fokus pada materi dan lebih cepat memahami konsep yang diajarkan.

Kahoot juga memberikan umpan balik instan setelah setiap pertanyaan, yang membantu peserta didik mengidentifikasi kesalahan mereka secara langsung. Umpan balik ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, tetapi juga membangun rasa percaya diri. Dengan mengetahui jawaban yang benar dan mendapatkan penjelasan, peserta didik merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan selanjutnya. Hal ini sangat penting dalam membangun motivasi belajar yang berkelanjutan. Selain itu, Kahoot memungkinkan guru

untuk menyesuaikan kuis dengan materi yang relevan dan menarik bagi peserta didik. Guru dapat membuat pertanyaan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal. Dengan cara ini, peserta didik merasa bahwa materi yang mereka pelajari relevan dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Akhirnya, integrasi Kahoot dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru. Dengan alat ini, guru dapat memantau kemajuan peserta didik secara real-time dan memperoleh wawasan tentang pemahaman mereka terhadap materi. Data yang diperoleh dari kuis dapat digunakan untuk merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, Kahoot menjadi salah satu contoh teknologi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidik tidak harus fokus pada satu hal dalam penggunaan media pembelajaran secara terarah dengan harapan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan efektif. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga menjadi kegiatan pembelajaran yang mendorong kreativitas pendidik, sistematis, dan membantu siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran menjadi penting karena bisa digunakan sebagai alat rangsangan belajar untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan mewujudkan area belajar yang tidak membosankan (Hartanti 2019).

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan dan peluang bagi para pendidik untuk mampu meningkatkan dan mengembangkan keterampilannya, khususnya keterampilan profesional (Nurgiansah, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran akan membantu mengoptimalkan peran pendidik dalam dunia pendidikan. Pendidikan abad 21 menuntut siswa dan guru untuk membentuk kemampuan mempelajari dan meningkatkan 4C, khususnya kolaborasi (Collaboration), komunikasi (Communication), berpikir kritis (Critical Thinking) dan kreativitas (Creative), 4C ini merupakan syarat tanggungjawab semua mata pelajaran.

Pemanfaatan materi pembelajaran berbasis teknologi harus merupakan proses dua arah untuk membina komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik yang dikenal dengan istilah feedback. Pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu jenis pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sepanjang hayat. Salah satunya ialah Kahoot yang digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran yang berbasis teknologi berupa penilaian pembelajaran berbasis

permainan dan dilengkapi dengan fitur pemantauan aktivitas yang dilakukan peserta didik. Kahoot dapat digunakan sebagai alat kegiatan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam lingkungan belajar yang menyenangkan, seru, menarik, bermanfaat dan tidak membosankan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar melalui format permainan edukatif. (Wulandari, Susilo Kuswandi, 2017).

Kahoot menjadi media pembelajaran berbasis internet mempunyai fitur dengan bentuk permainan kuis. Sebagai alat materi pembelajaran interaktif, Kahoot dapat digunakan untuk mengajarkan aktivitas seperti latihan soal, penyegaran, sebelum dan sesudah ulangan. Aplikasi Kahoot dapat diakses melalui ponsel sehingga dapat memudahkan peserta didik dan pendidik dalam menggunakannya dalam segala kondisi. Penggunaan Kahoot mempunyai berbagai fungsi, baik menjadi alat untuk memberikan materi, juga sebagai alat untuk menunjang interaksi social siswa. Penerapan pendekatan permainan ternyata dapat mempengaruhi perkembangan kompetensi sosial emosional dan kerjasama peserta didik.

Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media kahoot, SMA Hang Tuah 4 Surabaya belum memaksimalkan penggunaan inovasi sebagai media asesmen dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi prapenelitian, peserta didik kelas X tidak memperhatikan guru saat memaparkan materi. Tidak hanya dari observasi prapenelitian, pengakuan dilakukan oleh peserta didik yang mengakui bahwa kegiatan pembelajaran sangat membosankan dan tidak bias diterima secara paham.

Penyebab rendahnya motivasi belajar mungkin disebabkan dari penggunaan media dalam penyampaian materi yang kurang menarik, dan hanya memakai metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan asesmen hanya menggunakan asesmen konvensional yang mana hanya memakai satu jenis alat ukur yaitu tes tertulis, sedangkan dalam Kahoot memungkinkan para pendidik untuk membuat Latihan soal dalam beberapa bentuk, seperti pilihan ganda, isian singkat, serta mengurutkan jawaban yang benar. Soal yang dibuat juga dapat ditampilkan ke dalam beberapa bentuk, seperti menambahkan fitur gambar, video, dan suara yang tentunya tujuannya adalah memberi kesan menarik bagi siswa saat mengerjakan tugas atau penilaian. Namun penggunaan kahoot juga mendapatkan kendala dalam penggunaan jaringan internet. Handphone yang digunakan peserta didik juga menjadi penentu dalam efektifitas penggunaan media kahoot.

Potensi Kahoot terletak pada fleksibilitasnya sebagai alat pengajaran. Guru dapat dengan mudah menyusun pertanyaan kuis yang disesuaikan dengan materi

pembelajaran, memungkinkan penyesuaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas. Selain itu, penggunaan gambar, audio, dan video dalam kuis Kahoot dapat meningkatkan dimensi visual dan auditori dalam kegiatan pembelajaran, membantu peserta didik untuk lebih baik memahami dan meresapi konsep-konsep yang telah diajarkan. Keunggulan yang lain yakni kemampuan Kahoot untuk mendorong pembelajaran kolaboratif. Melalui mode permainan kelompok atau diskusi setelah setiap pertanyaan, Kahoot memberikan peluang bagi peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, dan kerjasama dalam menyelesaikan tantangan-tantangan pembelajaran. Ini tidak hanya membangun keterampilan sosial dan kerjasama, tetapi juga menciptakan atmosfer yang mendukung pertukaran ide dan pemahaman bersama.

Dengan potensi-potensi tersebut, kahoot bukan hanya menjadi alat pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memungkinkan penciptaan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan adaptif. Meskipun penerapan “Kahoot” dalam pendidikan Pancasila membawa banyak manfaat, namun potensi tantangan yang ada perlu diatasi. Pendidik harus memastikan konten yang dibuat di platform selaras dengan tujuan pendidikan dan mencerminkan hakikat Pancasila secara akurat.

Akses terhadap teknologi dan akses internet juga harus dipertimbangkan untuk pemerataan dan aksesibilitas untuk menjamin bahwa seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Kahoot terus menjadi alat pembelajaran yang relevan dan diminati karena kemampuan untuk mempermudah evaluasi pembelajaran. Evaluasi menyeluruh memberikan guru pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa memahami materi pembelajaran. Laporan dan statistik yang dibuat juga membantu guru mengubah dan memperbaiki pelajaran mereka. Fitri Rofiarti & Anisa Yunita Sari mengatakan bahwa keunggulan yang dimiliki oleh Kahoot! yaitu hasil yang didapat poin peserta didik saat menjawab latihan soal langsung dapat ditampilkan di layar, kemudian menjadi media penguji hasil belajar peserta didik. Irwan, et.al mengatakan bahwa kelebihan ini lah yang menjadikan platform Kahoot sebagai salah satu platform yang bisa digunakan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif, edukatif, dan memudahkan pendidik untuk memantau ataupun menilai capaian hasil belajar peserta didik.

Alternatif tujuan pembelajaran yang jelas beserta bermakna terkait erat dengan motivasi. Motivasi intrinsik, yaitu keinginan untuk belajar dan berkembang, memungkinkan siswa untuk menetapkan tujuan yang lebih bermakna dan relevan dengan perkembangan mereka. Memiliki tujuan yang jelas membantu mereka mengarahkan Upaya mereka, mengukur kemajuan

mereka, dan pada akhirnya menggapai hasil belajar yang lebih unggul. Saat menghadapi kesulitan atau kegagalan, siswa yang memiliki motivasi yang kuat lebih mampu mengatasi rasa frustrasi dan kekecewaan.

Motivasi ini mendorong untuk bangkit, belajar dari kesalahan, dan melihat kegagalan sebagai kesempatan untuk berkembang dan tumbuh. Motivasi juga mempengaruhi tingkat kepuasan dan kebahagiaan peserta didik terhadap proses belajar. Peserta didik yang termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran cenderung lebih puas dengan apa yang mereka capai. Rasa puas ini dapat menghasilkan lingkaran positif di mana tingkat motivasi meningkat seiring dengan hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, hubungan diantara hasil belajar dengan motivasi sangat penting untuk pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

Motivasi belajar mempunyai kendali yang sangat penting dalam keberhasilan akademik peserta didik. Peserta didik dengan tingkat motivasi yang tinggi cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Motivasi merupakan penggerak utama yang mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi dan memahami topik lebih dalam. Dalam konteks motivasi akademik, siswa yang termotivasi juga lebih besar kemungkinannya untuk terlibat dalam berbagai kegiatan belajar. Baik berkolaborasi dengan teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, atau mengerjakan proyek pembelajaran, siswa yang termotivasi memandang setiap peluang sebagai peluang untuk berkembang. Kegiatan-kegiatan ini bukan hanya meningkatkan pengalaman belajar tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, tingkat motivasi yang tinggi juga berdampak langsung pada prestasi akademik siswa.

Evaluasi sumatif dan formatif juga sangat penting untuk membuat siklus umpan balik yang memengaruhi hasil belajar siswa. Penilaian yang berkelanjutan dan menyeluruh dapat membantu pendidik dan siswa menemukan kekuatan, kelemahan, dan area pengembangan. Dengan demikian, hasil belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan menjadi lebih produktif. Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. Mengambil bagian dalam kegiatan praktikum, proyek kelompok, atau diskusi kelas dapat membantu dalam memahami konsep dan keterampilan praktis. Akibatnya, keberhasilan pembelajaran tidak selalu ditentukan oleh usaha pendidik, tetapi juga oleh motivasi peserta didik dan keterlibatan mereka dalam memaksimalkan hasil belajar mereka di setiap kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, hal ini dapat mendorong mereka untuk menjadi lebih giat dalam

belajar. Hal ini dapat dicapai melalui pengembangan sistem evaluasi yang berbeda yang dapat membuka pola pikir peserta didik menjadi lebih kritis dan luas, serta melalui latihan sering untuk mengerjakan soal-soal evaluasi yang dapat menumbuhkan pola pikir peserta didik. (Cahya Kurnia Dewi, 2018).

Istilah penilaian ialah peralihan bahasa dari istilah *assessment*, Menurut Anthony J. Nitko, istilah "penilaian" merupakan evolusi bahasa dari istilah "evaluasi". Pendidik sering melakukan penilaian selama kegiatan pembelajaran untuk memberikan berbagai informasi tentang proses dan hasil yang telah dicapai peserta didik. Di sisi lain, penilaian tidak selalu berfokus pada penguasaan bidang tertentu; sebaliknya, itu bersifat menyeluruh dan mencakup berbagai elemen, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan prinsip. (Ropii & Fahrurrozi, 2017). Dalam konteks proses dan hasil belajar, penilaian dapat didefinisikan sebagai suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berhubungan untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik untuk membuat keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Dalam konteks yang lebih luas, keputusan penilaian dapat mencakup keputusan mengenai peserta didik, kurikulum, dan program, atau keputusan mengenai pengelolaan pendidikan. (Ropii & Fahrurrozi, 2017).

Seperti penilaian hasil belajar, beberapa jenis evaluasi atau penilaian menggunakan tes sebagai alat pengumpulan data. Namun, kemajuan terbaru dalam jenis evaluasi atau penilaian ini dapat menunjukkan bahwa tes bukan satu-satunya alat untuk pengumpulan data. Tes dan evaluasi lebih kecil, dan ruang lingkupnya lebih kecil. (Ropii & Fahrurrozi, 2017). Dimungkinkan untuk melakukan penilaian dalam lingkungan internal, yaitu di antara mereka yang terlibat atau mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Misalnya, pendidik mengevaluasi prestasi belajar siswa, manajer mengevaluasi kinerja guru, dan sebagainya.

Evaluasi mencakup berbagai komponen sistem, seperti sistem pendidikan, kurikulum, dan pembelajaran. Ini dapat dilakukan oleh orang dalam (evaluasi internal) dan orang eksternal (evaluasi eksternal), seperti konsultan yang menilai program. Sementara tes adalah salah satu alat (alat) pengukuran, penilaian dan evaluasi lebih komprehensif dan mencakup pengukuran. Sementara penilaian dan evaluasi lebih kualitatif, pengukuran lebih terbatas pada hasil kuantitatif tentang kemajuan belajar peserta didik (*learning progress*).

Penilaian dan evaluasi juga pada dasarnya adalah proses membuat keputusan tentang nilai sesuatu. Hasil pengukuran (deskripsi kuantitatif) dan hasil pengamatan dan wawancara dapat menentukan keputusan penilaian

(deskripsi nilai). Keputusan penilaian (value judgement) tidak hanya didasarkan kepada hasil pengukuran (quantitative description), tetapi dapat pula didasarkan kepada hasil pengamatan dan wawancara (qualitative description), (Ropii& Fahrurrozi, 2017).

Penggunaan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran telah terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Aplikasi ini menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan untuk belajar, yang membuat siswa lebih terlibat dalam proses pendidikan. Dengan format permainan kuis yang kompetitif, Kahoot berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka merasa lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran.

Salah satu faktor yang mendorong peningkatan motivasi adalah elemen kompetisi yang ada dalam Kahoot. Peserta didik dapat melihat peringkat mereka secara real-time, yang mendorong mereka untuk berusaha lebih baik dan bersaing dengan teman-teman mereka. Rasa ingin tahu untuk mengetahui siapa yang akan menjadi pemenang membuat peserta didik merasa lebih bersemangat untuk belajar dan memahami materi yang diajarkan. Kahoot juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode tradisional. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui pertanyaan dan tantangan, mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa dapat berpartisipasi langsung dan memberikan jawaban secara langsung, mereka merasa lebih memiliki kendali atas pembelajaran mereka, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Selain itu, penggunaan Kahoot memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik instan kepada peserta didik. Setelah setiap pertanyaan, dapat melihat jawaban yang benar dan penjelasan singkat, sehingga mereka segera memahami kesalahan yang dilakukan. Proses ini tidak hanya membantu memperbaiki pemahaman peserta didik, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka, yang merupakan faktor penting dalam motivasi belajar. Kahoot juga memungkinkan fleksibilitas dalam pembelajaran, di mana peserta didik dapat mengakses kuis dari berbagai perangkat, baik itu smartphone, tablet, atau komputer. Kemudahan akses ini memudahkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar secara mandiri. Peserta didik merasa bahwa mereka memiliki lebih banyak kesempatan untuk berlatih dan menguji pengetahuan mereka di luar jam sekolah.

Lebih jauh lagi, penggunaan Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan positif. Ketika peserta didik merasa senang dan terhibur, mereka lebih cenderung untuk terlibat dalam pembelajaran. Suasana yang menyenangkan ini membantu mengurangi kecemasan yang mungkin dirasakan saat menghadapi ujian atau evaluasi, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih santai dan fokus. Kahoot juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan kuis dengan topik yang relevan dan menarik bagi siswa. Dengan memilih pertanyaan yang sesuai dengan minat peserta didik, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang

lebih berkesan. Ketika peserta didik merasa bahwa materi yang mereka pelajari relevan dan menarik, motivasi mereka untuk belajar pun akan meningkat.

Akhirnya, dengan terus mengintegrasikan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap positif terhadap belajar. Peningkatan motivasi ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama antar peserta didik yang lain. Dengan demikian, Kahoot menjadi alat yang sangat efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan penuh semangat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini bersifat kuantitatif. Metode Penelitian kuantitatif dapat dimaknai sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono,2022:15).

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode *Quasi-Experimental Design*. Penelitian quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui kausalitas tanpa adanya pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian. Peneliti menggunakan *Posttest Only Control Design* sehingga kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Populasi adalah seluruh objek dalam penelitian yang telah ditetapkan untuk dipelajari tes atau peristiwa yang mempunyai karakteristik tertentu dan kualitas penelitian, dan yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMA Hang Tuah 4 Surabaya tahun pelajaran 2024-2025. Sampel yang digunakan pada penelitian ini hanya terdiri dari dua kelas saja, yakni X-3 dan X-4 yang berjumlah 34 peserta didik.

Teknik pemilihan sampel ini berdasar pada Purposive Sampling, yakni teknik yang menentukan sampel berdasarkan pada pertimbangan peneliti mengenai sampel-sampel mana yang sesuai, bermanfaat dan dapat mewakili. Dimana kelas penelitian X-3 dan X-4 dinilai memiliki motivasi belajar rendah dan mengadu tentang titik jenuh pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kelas X-3 dijadikan kelompok kontrol dan X-4 dijadikan kelompok eksperimen.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan instrument pengumpulan data berupa kuisioner dan tes. Peserta didik akan diberikan lembar tes dan kuisioner yang sudah dibuat untuk mengukur tingkat motivasi belajar dan mengukur hasil belajar, dengan pertanyaan pemahaman materi menggunakan media

kahoot. Penelitian ini akan meminta pendapat mengenai penggunaan kahoot. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur minat, sikap, pendapat dan juga persepsi orang maupun kelompok yang berkaitan dengan peristiwa sosial.

Data yang diperoleh sebagai data yang mentah yang perlu untuk diolah. Maka langkah berikutnya adalah pengolahan data. Dasar pelaksanaan uji hipotesis efektif atau tidaknya pemanfaatan Kahoot menggunakan uji parametrik dengan uji T-test dengan dasar asumsi bahwa kelompok responden yang digunakan sebagai uji coba berdistribusi normal.

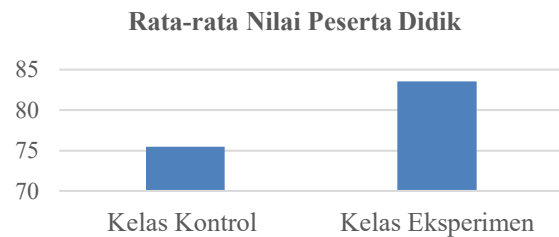
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses analisis data yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini yang digunakan sebagai asesmen adalah kahoot, dipilih dari beberapa media pembelajaran yang terkhusus pada asesmen. Pemilihan kahoot dapat dilihat dari penggunaan perangkat lunak, aplikasi yang interaktif yang membantu peserta didik menjadi berpikir kritis dan reflektif tentang materi yang telah dipelajari. Potensi Kahoot terletak pada fleksibilitasnya sebagai alat pengajaran. Guru dapat dengan mudah menyusun pertanyaan kuis yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, memungkinkan penyesuaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas. Selain itu, penggunaan gambar, audio, dan video dalam kuis Kahoot dapat meningkatkan dimensi visual dan auditori dalam kegiatan pembelajaran, membantu peserta didik untuk lebih baik memahami dan meresapi konsep-konsep yang telah diajarkan. Keunggulan yang lain yakni kemampuan Kahoot untuk mendorong pembelajaran kolaboratif.

Penelitian yang telah dilakukan selama kurang lebih dua minggu pada kelas X-3 dan kelas X-4 dengan dua kali pertemuan dimulai dengan pemberian soal tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak diujikan pada sampel penelitian. Tes ini digunakan untuk menguji kemampuan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Dilanjut dengan pemberian tes yang berbentuk aplikasi kahoot untuk mengetahui efektifitas penggunaan kahoot sebagai asesmen pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah itu dilanjut dengan mengisi kuisioner yang tersaji dalam *google form*. Pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan asesmen konvensional yakni penilaian memakai kertas dan alat tulis, sedangkan kelas eksperimen penilaiannya menggunakan media kahoot yang diakses melalui ponsel masing-masing peserta didik.

Dalam pengerjaan soal juga dapat mengamati peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada kelas kontrol peserta didik menjawab soal tes dengan selesai cepat dan yang penting terisi, sedangkan pada kelas eksperimen terdapat waktu dalam pengerjaan disetiap soal, jika waktu telah habis maka peserta didik tidak dapat mengisi soal tes dan langsung beralih pada soal berikutnya. Hal ini juga membentuk peserta didik untuk cekatan dan berpikir kritis dalam menjawab soal tes yang dikerjakan. Namun terdapat kendala saat pengambilan

data pada penelitian berlangsung, yakni jaringan internet lambat yang menghambat peserta didik dalam mengakses kahoot. Hal ini juga menjadi saran untuk pihak sekolah agar memperbaiki fasilitas jaringan internet, agar kegiatan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet menjadi lancar.



Gambar 1. Hasil Rata-rata Nilai Peserta Didik

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 75, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 83. Kedua nilai rata-rata tersebut didapatkan dalam perlakuan sampel yang berbeda. Kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan asesmen konvensional yakni penilaian memakai kertas dan alat tulis, sedangkan kelas eksperimen penilaiannya menggunakan media kahoot yang diakses melalui ponsel masing-masing peserta didik.

Motivasi belajar dapat dianggap menjadi kunci utama untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif di mana siswa tidak hanya menyerap informasi tetapi juga mengembangkan pemahaman yang mendalam dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk keberhasilan akademik. Dapat dikatakan terbukti bahwasanya penggunaan kahoot dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mendapatkan respon yang baik. Dari hasil perolehan rata-rata kuisioner ini menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran untuk mengetahui pemahaman peserta didik melalui soal kuis yang tersaji dalam kahoot tersebut.

Perbandingan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Pada kelas kontrol, di mana metode pembelajaran konvensional diterapkan, rata-rata nilai siswa cenderung lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menerapkan pendekatan inovatif dan interaktif. Kelas eksperimen berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dan memahami materi dengan lebih baik. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang variatif dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi akademis peserta didik.

Pada penelitian terdahulu yang sebelumnya diteliti oleh Jarot Tri Bowo Santoso, Anik Widiyanti pada tahun 2022 dengan judul Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar peserta didik yang efektif dan menyenangkan dengan tujuan untuk menganalisis keefektifan dan tingkat Keberterimaan peserta didik terhadap Kahoot! sebagai platform evaluasi hasil belajar Ekonomi di SMA Negeri 1

Gemuh kelas X IPS. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan aplikasi Kahoot! Efektif sebagai platform evaluasi hasil belajar ekonomi. Memperkuat penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat menunjukkan bahwa kahoot efektif sebagai media asesmen.

Dalam sebuah penelitian yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terungkap bahwa rata-rata nilai siswa di kelompok eksperimen jauh lebih tinggi. Kelompok eksperimen memanfaatkan Kahoot sebagai alat asesmen, yang terbukti meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Kahoot tidak hanya menjadikan proses belajar lebih mengasyikkan, tetapi juga membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Elemen kompetitif dan tantangan waktu dalam Kahoot mendorong siswa untuk berpikir dengan cepat dan berusaha memberikan jawaban terbaik. Ini menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung, di mana peserta didik saling membantu dan belajar bersama, sehingga berkontribusi pada peningkatan rata-rata nilai kelas.

Temuan dari penilaian ini menunjukkan bahwa metode asesmen yang kreatif dan interaktif, seperti Kahoot, dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kelompok eksperimen yang menerapkan metode ini tidak hanya berhasil memperoleh nilai yang lebih tinggi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media asesmen yang menarik bisa menjadi strategi yang ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik.

Tabel 1. Hasil Respon Motivasi Belajar Awal

No	Indikator	Total %	Kriteria
1	Adanya keinginan untuk berhasil	51 %	Cukup Baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		
3	Berusaha memperkirakan hasil berbagai strategi		
4	Kemampuan bangkit dari kegagalan		

(Data diolah oleh peneliti, November 2024)

Berdasarkan table di atas merupakan hasil respon motivasi belajar awal peserta didik yang mendapatkan total 51 % dengan kriteria cukup baik, yang berarti keinginan peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila cukup baik maka dapat ditingkatkan lagi agar mencapai kriteria baik. Angka ini mencerminkan adanya minat dan keinginan yang signifikan untuk belajar, meskipun masih ada sebagian peserta didik yang mungkin membutuhkan dorongan tambahan agar motivasi mereka meningkat. Dengan pemahaman ini, penting bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta didik, sehingga pencapaian akademis dapat lebih optimal.

Motivasi belajar yang rendah sering kali menjadi salah satu penghalang utama dalam mencapai keberhasilan

akademik peserta didik. Salah satu penyebab utama masalah ini adalah kurangnya antusiasme peserta didik saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ketika peserta didik tidak merasa tertarik atau terlibat dalam proses belajar, mereka cenderung kehilangan semangat dan tidak dapat memahami materi pelajaran secara maksimal.

Antusiasme yang minim bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang monoton, materi yang dianggap tidak relevan, atau kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Contohnya, jika pengajaran hanya dilakukan secara satu arah tanpa melibatkan peserta didik dalam diskusi atau aktivitas praktis, peserta didik mungkin merasa bosan dan kehilangan minat. Kondisi ini menyebabkan mereka kurang termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif pada prestasi akademik mereka. Selain itu, lingkungan belajar yang tidak mendukung juga dapat memengaruhi motivasi peserta didik. Ketika siswa merasa tidak aman atau tidak nyaman di kelas, mereka cenderung menarik diri dan enggan untuk berpartisipasi. Faktor-faktor seperti perundungan, tekanan dari teman sebaya, atau kurangnya dukungan dari guru dapat memperburuk situasi ini, sehingga peserta didik semakin tidak antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Faktor lain yang berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar adalah kurangnya relevansi materi yang diajarkan. Jika peserta didik merasa bahwa apa yang mereka pelajari tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari atau tujuan masa depan mereka, maka minat mereka untuk belajar akan berkurang. Ketika materi dianggap tidak relevan, peserta didik mungkin merasa bahwa usaha mereka sia-sia, yang pada gilirannya menurunkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, lingkungan belajar juga memainkan peran penting dalam memengaruhi motivasi. Lingkungan yang tidak mendukung, seperti kelas yang gaduh atau kurangnya fasilitas yang memadai, dapat membuat peserta didik merasa tidak nyaman. Ketika peserta didik merasa tidak fokus dan kehilangan minat untuk belajar. Lingkungan yang positif dan kondusif sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar.

Kurangnya umpan balik yang konstruktif dari guru juga dapat menjadi penyebab motivasi belajar yang rendah. Tanpa umpan balik yang jelas, peserta didik mungkin merasa bingung tentang kemajuan mereka dan tidak tahu bagaimana cara memperbaiki kesalahan. Umpan balik yang baik dapat membantu peserta didik memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta memberikan dorongan untuk terus belajar. Ketika peserta didik merasa tidak diperhatikan, motivasi mereka untuk belajar akan semakin menurun.

Akhirnya, faktor pribadi juga dapat memengaruhi motivasi belajar. Beberapa peserta didik mungkin mengalami masalah di luar lingkungan sekolah, seperti tekanan sosial atau masalah keluarga, yang dapat mengganggu fokus mereka pada pembelajaran. Selain itu, rendahnya rasa percaya diri juga dapat menjadi penghalang bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam

kegiatan belajar. Ketika peserta didik meragukan kemampuan diri mereka, motivasi untuk belajar pun bisa terpengaruh secara negatif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik guna meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan metode pengajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, permainan edukatif, atau teknologi interaktif, dapat membantu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan antusiasme mereka. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mereka akan merasa lebih terhubung dengan materi dan lebih termotivasi untuk belajar.

Dalam mengatasi masalah motivasi belajar yang rendah, diperlukan kerjasama antara guru, peserta didik, dan orang tua. Dengan memberikan dukungan yang tepat dan menciptakan lingkungan belajar yang positif, peserta didik dapat merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika antusiasme peserta didik meningkat, diharapkan prestasi akademik mereka juga akan meningkat, sehingga mereka dapat mencapai potensi terbaik dalam pendidikan.

Tabel 2. Hasil Respon Motivasi Belajar Akhir

No	Indikator	Total %	Kriteria
1	Adanya keinginan untuk berhasil	86 %	Sangat Baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		
3	Berusaha memperkirakan hasil berbagai strategi		
4	Kemampuan bangkit dari kegagalan		

(Data diolah oleh peneliti, November 2024)

Hasil dari analisis kuisioner respon peserta didik mengenai motivasi belajar akhir sebanyak 86 % dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dan penggunaan kahoot sebanyak 84% dengan kriteria sangat baik. Rata-rata peserta didik dalam kelas X-4 tertarik dalam menggunakan kahoot sebagai asesmen dalam kegiatan pembelajaran, Hal ini disampaikan secara langsung oleh peserta didik kepada peneliti. Peserta didik dalam kelas X-4 juga termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena dalam pengakuannya mata pelajaran ini sangat seru untuk dipahami dan dipelajari.

Kahoot, dengan desainnya yang interaktif dan menyenangkan, berhasil mengubah suasana pembelajaran yang seringkali dianggap membosankan menjadi pengalaman yang lebih menarik. Elemen-elemen permainan seperti kuis berwaktu, papan peringkat, dan visualisasi yang menarik mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, fitur-fitur ini juga mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, sehingga mereka terpacu untuk memberikan yang terbaik. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Pemanfaatan Kahoot sebagai platform pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan desain permainan yang menarik, Kahoot berhasil menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam berpartisipasi. Elemen kompetitif dalam Kahoot mendorong siswa untuk lebih giat menjawab pertanyaan, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Media Kahoot selain meningkatkan motivasi, juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Umpan balik instan yang diberikan oleh Kahoot memungkinkan peserta didik untuk segera mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hal ini mendorong siswa untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan melakukan upaya tambahan untuk menguasai materi tersebut. Selain itu, dengan menggunakan Kahoot, guru dapat dengan mudah mengukur pemahaman siswa secara keseluruhan dan mengidentifikasi konsep-konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, guru dapat memberikan perhatian khusus pada materi yang belum dikuasai peserta didik dan menyesuaikan metode pembelajarannya agar lebih efektif.

Motivasi belajar adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan akademik peserta didik. Sering kali, motivasi belajar peserta didik pada tahap awal cenderung rendah, terutama jika metode pembelajaran yang diterapkan tidak menarik atau interaktif. Namun, dengan diperkenalkannya alat seperti Kahoot, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan. Dalam analisis ini, kita akan membandingkan motivasi belajar yang rendah di awal dengan motivasi belajar yang tinggi di akhir setelah menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Di tahap awal, banyak peserta didik menunjukkan kurangnya minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Para peserta didik sering merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang diajarkan. Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang monoton, minimnya interaksi, dan materi yang dianggap tidak relevan sering kali membuat peserta didik kehilangan motivasi. Dalam kondisi ini, motivasi belajar para peserta didik berada pada tingkat rendah, yang berdampak negatif pada pemahaman dan prestasi akademik mereka.

Setelah penerapan Kahoot dalam pembelajaran, situasinya berubah secara drastis. Kahoot, sebagai platform kuis interaktif, berhasil menarik perhatian peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Dengan elemen kompetitif dalam permainan, peserta didik merasa lebih terlibat dan bersemangat untuk berpartisipasi. Suasana yang diciptakan oleh Kahoot membuat peserta didik merasa bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan, bukan sekadar kewajiban.

Salah satu hal menarik dari Kahoot adalah kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung. Setelah setiap pertanyaan, peserta didik dapat segera melihat jawaban yang benar dan penjelasan yang relevan. Proses ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka. Ketika peserta didik merasa lebih percaya diri, motivasi mereka untuk belajar pun meningkat.

Kahoot juga menciptakan peluang untuk interaksi sosial di antara peserta didik. Melalui kompetisi dalam kelompok, peserta didik dapat bekerja sama, saling mendukung, dan belajar dari satu sama lain. Pengalaman belajar kolaboratif ini sangat berbeda dari situasi awal, di mana peserta didik cenderung belajar sendiri dan merasa terasing. Lingkungan yang mendukung ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar mereka.

Perubahan dalam motivasi belajar ini juga tercermin dalam hasil evaluasi akademik. Peserta didik yang sebelumnya kesulitan memahami materi kini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan motivasi yang tinggi, para peserta didik lebih termotivasi untuk mempersiapkan diri dan belajar di luar jam sekolah. Keterlibatan yang tinggi dalam kuis Kahoot mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Lebih jauh lagi, Kahoot memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Beberapa peserta didik lebih suka metode visual, sementara yang lain lebih memilih interaksi. Dengan menawarkan variasi dalam cara belajar, Kahoot mampu memenuhi kebutuhan individu peserta didik, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka.

Penggunaan Kahoot juga menunjukkan bahwa pembelajaran tidak harus selalu serius. Dengan pendekatan yang lebih santai dan menyenangkan, peserta didik dapat mengatasi kecemasan yang sering muncul saat belajar. Ini menciptakan suasana belajar positif, di mana peserta didik merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi dan menyampaikan pendapat mereka. Kahoot memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi ajar dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Dengan membuat kuis yang relevan dan menarik, guru dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Ketika peserta didik merasa bahwa materi yang mereka pelajari berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, motivasi belajar mereka pun semakin meningkat. Walaupun ada perubahan signifikan dalam motivasi belajar peserta didik, penting untuk diingat bahwa Kahoot bukanlah satu-satunya solusi. Keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar tetap bergantung pada pendekatan keseluruhan yang diterapkan oleh guru. Integrasi teknologi harus dilakukan dengan cara yang mendukung proses pembelajaran, bukan menggantikan interaksi langsung antara guru dan peserta didik.

Menariknya, Kahoot membantu menciptakan rasa kebersamaan di antara peserta didik. Dengan berpartisipasi dalam kuis bersama, peserta didik merasa lebih terhubung dan saling mendukung. Rasa komunitas ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar, karena peserta didik merasa tidak sendirian dalam proses pembelajaran. Setelah penggunaan Kahoot, banyak peserta didik melaporkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat untuk belajar dan lebih aktif dalam diskusi kelas. Rasa memiliki terhadap proses pembelajaran yang diciptakan oleh Kahoot berkontribusi pada tingginya motivasi mereka. Ketika peserta didik merasa bahwa mereka memiliki kendali atas proses belajar, mereka lebih cenderung terlibat secara aktif.

Di akhir periode pembelajaran, evaluasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang awalnya rendah berhasil meningkat drastis. Hasil kuis dan ujian menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga lebih percaya diri dalam kemampuan mereka. Peningkatan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

Dengan membandingkan motivasi belajar awal yang rendah dan motivasi belajar akhir yang tinggi, jelas bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif yang signifikan. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif membantu menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar. Akhirnya, integrasi Kahoot dalam kegiatan pembelajaran adalah langkah yang efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi yang menarik dan interaktif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak positif pada prestasi akademik peserta didik. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam pendidikan untuk mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa “Pemanfaatan “Kahoot” sebagai media asesmen pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya. Dapat dilihat dari data yang telah diuji pada table hasil hipotesis one sample t test yang menggunakan SPSS versi 27. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) berjumlah sebesar $0,002 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Dalam penggunaan media kahoot selama kegiatan pembelajaran mendapati hasil angket motivasi belajar peserta didik awal sebesar 51% dan motivasi belajar akhir sebesar 86 % yang berkategori sangat baik berdasarkan kriteria indikator kuisisioner dan penggunaan kahoot mendapat hasil 84% dengan kriteria sangat baik. Hasil tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai skor 75 pada kelas kontrol dan rata-rata nilai 83 pada kelas eksperimen. Hal ini juga sejalan dengan teori gamifikasi Karl Kapp.

Dalam teori ini mendorong peserta didik untuk belajar dengan teman mereka dan saling memberi umpan balik. Dengan Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti simulasi, perangkat lunak, dan aplikasi interaktif, dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam atau berpikir kritis dan reflektif tentang materi yang dipelajari. Dapat dikatakan terbukti bahwasanya penggunaan kahoot dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan mendapatkan respon yang baik.

Saran

Penggunaan Kahoot ini dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang mana memberikan penyajian soal pemahaman materi dalam bentuk kuis, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan tertarik antusias pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan Kahoot diharapkan dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif, menguasai materi dengan mudah yang nantinya berpengaruh pada motivasi dan hasil belajarnya. Penggunaan Kahoot yang digunakan oleh peneliti dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada fitur-fitur kahoot dan telah terbukti efektif sebagai asesmen yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada kepala sekolah, guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, dan seluruh pihak di SMA Hang Tuah 4 Surabaya yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada para peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3 (1), 43–50.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walid, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EduTech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 63-73.
- Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kotagajah. *Swarna Dwipa*, 3(2), 54-63.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710-2714.
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171-185.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung. Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung. Penerbit Alfabeta