

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KESETARAAN PAKET C DI SKB NEGERI SURABAYA

Risky Imama Azliah¹, Heru Siswanto²

¹Pendidikan Luar Sekolah, ²Pendidikan Luar Sekolah

E-mail: riskyimama79@gmail.com, herusiswanto@unesa.ac.id

Received 2022;

Revised 2022;

Accepted 2022;

Published Online 2022;

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Abstrak: Pemanfaatan handphone saat ini semakin memudahkan setiap kegiatan dari manusia. Akibat perkembangan inilah tercipta suatu inovasi dan paradigma baru dalam dunia pendidikan salah satu contoh yakni munculnya sebuah media pembelajaran berbasis *information communication technologies*. Media tersebut merupakan salah satu jawaban dari munculnya berbagai masalah diantaranya yakni kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Kahoot merupakan media berbasis ICT yang dapat meningkatkan motivasi belajar dikelas sehingga terciptanya iklim belajar yang menarik, nyaman dan tentunya tidak pernah membosankan. Penelitian ini dilakukan di SKB Negeri Surabaya dengan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian korelasional sedangkan teknik analisis data menggunakan regresi dengan bantuan software 2SPSS 26, tujuan yang ingin dicapai yakni mengetahui pengaruh pemanfaat kahoot dikelas. Subjek dalam penelitian ini ialah warga belajar paket c SKB Negeri Surabaya yang berjumlah 51 responden. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SKB Negeri Surabaya memiliki nilai signifikansi $0.000(<0,05)$ pada uji regresi yang telah dilakukan dan uji hipotesis parsial menunjukkan T_{hitung} 6,600 yang lebih besar dari T_{tabel} yakni 2,00 ($6,600>2,00$) kesimpulan dari hasil tersebut yakni H_0 ditolak dan H_1 diterima yang bermakna terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran kahoot terhadap motivasi peserta didik

Kata Kunci: Kahoot, Motivasi Belajar, Media Belajar

Abstract: The use of gadgets today makes it easier for every human activity. As a result of this development, an innovation and a new paradigm in the world of education is created, one example of which is the emergence of a learning media based on information communication technologies. The media is one of the answers to the emergence of various problems including boredom in teaching and learning activities in the classroom. Kahoot is an ICT-based media that can increase learning motivation in the classroom so as to create an interesting, comfortable and certainly never boring learning climate. This research was conducted at SKB Negeri Surabaya with quantitative research methods and the type of correlational research while data analysis techniques using regression with the help of SPSS 26 software. The subjects in this study were residents of the Surabaya State SKB package c students, totaling 51 respondents. The results showed that the influence of kahoot learning media on students' learning motivation at SKB Negeri Surabaya had a significance value of $0.000 (<0.05)$ in the regression test that had been carried out and the partial hypothesis test showed T_{count} 6,600 which was greater than T_{table} , namely 2.00 ($6,600>$). 2.00) the conclusion from these results is that H_0 is rejected and H_1 is accepted which means that there is an effect of the application of kahoot learning media on the motivation of students

Keywords: Kahoot, Learning Motivation, Learning Media

Pendahuluan

Keefektifan dan keberhasilan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi beberapa komponen, diantaranya yakni media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang diperlukan untuk membantu menyampaikan pesan dan memberikan stimulus terhadap pikiran, perasaan, perhatian, kepada peserta didik untuk memfasilitasi proses belajar yang sadar, terarah, dan terkendali. Media pembelajaran juga bermakna sebagai jembatan dalam proses transmisi informasi (Miarso, 2011) Media belajar mempunyai beberapa fungsi, ada 5 fungsi media diantaranya fungsi komunikatif sebagai alat penyalur pesan sehingga tidak ada kekeliruan ketika penyampaian, kedua yakni fungsi motivasi yang berarti media sebagai bahan ajar dapat memotivasi siswa agar semangat dalam belajar, fungsi ketiga yakni kebermaknaan yang diyakini dapat lebih bermakna ketika dalam proses pembelajaran siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam menganalisis, fungsi ke empat adalah penyamaan persepsi yang berarti kemajemukan antar siswa dapat diatasi sehingga para peserta didik memiliki ideologi yang selinier terhadap informasi yang disampaikan dan fungsi kelima ialah fungsi individualis yang bermakna Perbedaan latar belakang antar siswa menuntut guru melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan cara belajar yang berbeda (Wina, 2014). Pentingnya pemilihan jenis media belajar yang linear dengan kebutuhan pembelajaran maka keunikan proses pembelajaran akan tercipta sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal. Jenis media pembelajaran menurut (Sudjana & Ahmad Rivai, 2011) dapat diklasifikasikan menurut sifat, kemampuan keterjangkauan dan teknik atau cara pemakaian.

Kehadiran media sangat dibutuhkan dalam model pembelajaran jenis apapun serta guru dengan semestinya memberikan perhatian penuh mengenai media yang akan diterapkan sehingga manfaat dari media pembelajaran itu sendiri dapat terwujud, adapun manfaat media pembelajaran yaitu: (i) meningkatkan motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh keunikan proses belajar mengajar sehingga perhatian siswa terpusat (ii) tujuan pembelajaran akan tercapai karena penerapan materi lebih terstruktur dan menjadikan siswa faham terhadap materi yang disampaikan. (iii) beragamnya metode mengajar yang akan diterapkan tidak hanya sebatas komunikasi verbal dan yang terakhir menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran seperti mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, memerankan serta interaksi secara tertulis maupun tidak tertulis lainnya (Sudjana & Ahmad Rivai, 2011).

Encyclopedia of Educational Research menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut ; pertama, meletakkan dasar dasar yang kongkrit untuk berpikir. Kedua yakni memperbesar perhatian peserta didik dan terakhir ialah memberikan pengalaman nyata yang dapat meningkatkan kemandirian peserta didik. Kehadiran media pembelajaran sering dianggap tidak penting oleh sebagian pendidik karena munculnya beberapa kendala diantaranya ; terhambat masalah biaya, keterbatasan alat maupun akses, sukar dalam membuat media yang relevan, dll. Kendala tersebut tidak semestinya terjadi apabila keterampilan dan keahlian telah dimiliki sejak awal oleh pendidik karena beragamnya jenis media yang dapat dimanfaatkan serta dapat dikelola kembali sesuai kondisi lapangan yang tentunya sesuai dengan tujuan awal pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang nyaman dan peserta didik tentunya terhindar dari rasa jenuh.

Kejenuhan ketika proses pembelajaran dapat terjadi jika peserta didik merasa lelah dari segi mental maupun fisik selanjutnya peserta didik merasa ilmu maupun keterampilan yang diperoleh tidak mendatangkan hasil dan terkesan tidak berkembang sehingga berdampak pada motivasi belajar. Lemahnya motivasi dapat menurunkan semangat melakukan aktivitas tertentu salah satunya proses kegiatan belajar mengajar sehingga berdampak pada rendahnya mutu prestasi belajar, pentingnya kehadiran motivasi belajar dalam diri seorang peserta didik sehingga dampak yang dirasakan ialah peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran (Nashar, 2014).

Manfaat kehadiran motivasi bagi siswa adalah sebagai berikut : (1) mengingatkan mengenai tujuan awal belajar, proses dan hasil akhir yang akan diperoleh (2) memberikan informasi bahwa kekuatan usaha belajar berpengaruh terhadap hasil yang akan diraih (3) menjadikan proses belajar terarah serta berkesinambungan (4) menambah semangat dalam belajar (5) menyadarkan bahwa proses belajar akan berkelanjutan sampai bekerja bahkan sampai akhir hayat (Kompri, 2016). Berbagai alasan dan implikasi yang menurunkan semangat atau motivasi belajar siswa ketika proses pembelajaran dikelas, diantaranya penggunaan media pembelajaran cenderung tidak berubah dari masa ke masa, kurangnya penggunaan dan kreativitas guru dalam pengembangan pembelajaran sehingga diperlukan inovasi terutama dalam penerapan media pembelajaran agar dapat membangkitkan kembali motivasi belajar peserta didik.

Menyongsong era serba digital ini, teknologi dapat dimanfaatkan dalam menunjang seluruh kegiatan salah satunya kegiatan positif belajar mengajar hal tersebut sesuai konstitusi yang berlaku yakni UU ITE

nomor 11 tahun 2008 dengan topik utama Pemanfaatan Teknologi Informasi, Transaksi Elektronik yang memuat beberapa tujuan penting yakni : Mencerdasakan kehidupan bangsa sebagai upaya memperluas informasi yang ditujukan kepada masyarakat, memperluas daya pikir serta keahlian seseorang dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dan tentunya bertanggung jawab atas apa yang dilakukan. Dengan pemanfaatan teknologi inilah kemudian muncul media pembelajaran berbasis information communication technologies. Kelebihan pembelajaran dengan teknologi diyakini dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi, mendorong siswa dalam mengerjakan latihan soal serta membangkitkan siswa ketika terjadi kebosanan.

Media ICT Kahoot hadir dalam menjawab permasalahan terutama ketika terjadi kebosanan, kahoot merupakan software media pembelajaran edukatif yang pastinya terdapat hubungan timbal balik dua arah serta bersifat menyenangkan. Penelitian (Ebru, 2017) tentang “ perbandingan pemakaian socrative, kahoot, dan plicker. Sejumlah siswa senang ketika proses pembelajaran menerapkan media kahoot dengan prosentasi jumlah siswa yang menyenangi kahoot sebanyak 75%” Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi diyakini dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi serta siswa terhindar dari rasa bosan dan kejenuhan. (Koesnandar, 2006) mengatakan “beberapa faktor yang dapat membantu siswa dalam memahami materi disekolah, berfikir rasional dan dapat mengembangkan kemampuan siswa salah satunya yakni dengan penggunaan media teknologi. Selain itu pemanfaatan teknologi yang didalamnya berisi animasi, ilustrasi dan berbagai warna dalam bidang pendidikan dapat membangkitkan serta merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan soal (Arsyad, 2010). Media ICT sangat penting dalam KBM terbukti pada angket yang tersebar dan dianalisis dengan jumlah 63,15% motivasi belajar peserta didik amat tinggi (Alfiandra & Mulkan mulyadi, 2016).

Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan sebuah permasalahan seperti media pembelajaran yang diterapkan ialah menggunakan media cetak yang didalamnya hanya terdapat uraian materi tanpa adanya audio ataupun hal menarik lainnya sehingga peserta didik kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut peneliti berminat melakukan penelitian dengan topik “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa Kesetaraan Paket C di SKB Negeri Surabaya”

Metode

Sesuai poin pembahasan diatas dan mempertimbangkan beberapa aspek lain maka peneliti memutuskan menggunakan metode kuantitatif. Menurut (Arikuntoro, 2006) kuantitatif merupakan penelitian yang tidak asing dengan angka, mulai pengumpulan hingga penafsiran data sampai hasil yang diperoleh. Jenis penelitian yang dipilih yakni penelitian korelasional, (Riyanto, 2017) penelitian korelasional ialah suatu study yang didalamnya mengkaji suatu peristiwa antara variabel atau beberapa variabel dengan variabel lain. Variabel prediktor merupakan variabel bebas yang artinya digunakan untuk memprediksi dan variabel terikat ialah variabel yang diprediksi.

Jenis regresi sederhana dipilih dalam penelitian ini sebagai teknik analisis data dengan bantuan perangkat lunak SPSS v.26. Analisis regresi digunakan untuk mengetahui kapasitas hubungan antara dua variabel atau lebih, selain itu analisis regresi juga digunakan menetapkan arah hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent (Ghozali, 2013).

Lokasi yang digunakan dalam penelitian yakni SKB Negeri Surabaya beralamatkan di Gg. Palem No.1 Tanah Kali Kediinding, Kec. Kenjeran, Kota Surabaya, Jawa Timur 60124. Selanjutnya populasi, populasi ialah keseluruhan subjek penelitian (Arikuntoro, 2006) dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa Kesetaraan Paket C SKB Negeri Surabaya yang berjumlah 51 orang dan selanjutnya pengambilan sampel, sampel ialah sebagian dari populasi yang diteliti. Ari juga mengatakan, seluruh responden boleh dijadikan sampel penelitian jika keseluruhan responden kurang dari 100 orang. Berpedoman pendapat arikuntoro maka peneliti memutuskan bahwa jumlah populasi dan sampel berjumlah 51 orang.

Kuisisioner dipilih sebagai upaya pengumpulan data dalam penelitian ini, jenis kuisisioner yang dipilih yakni kuisisioner tertutup dibagikan secara langsung kepada responden sehingga memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan dan memberi jawaban yang telah disediakan, item soal berisi tentang pengaruh media kahoot terhadap motivasi siswa. Uji validitas dan uji reliabilitas dilaksanakan terlebih dulu sebelum proses pendistribusian kuisisioner kepada responden dengan tujuan kuisisioner memberikan hasil yang akurat. Alat ukur skala Likert dipilih dalam kuisisioner ini, menurut (Sugiyono, 2016) skala likert digunakan untuk “ memudahkan pengukuran pada persepsi, pendapat yang diutarakan, dan sikap yang

dimiliki oleh responden maupun sekelompoknya mengenai sesuatu yang diteliti.” Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear, sugiyono juga berpendapat sebelum membuat keputusan sebaiknya melakukan uji regresi linear, sehingga dapat diketahui pengaruh atau tidaknya variabel independent terhadap variabel dependent.

Hasil

A. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan atas pendistribusian data yang dianalisis dan juga kenormalan dari variabel yang diteliti (Sugiyono, 2016). Pengambilan keputusan dilakukan dengan hasil uji Asymp. Sig. (2-tailed) pada program SPSS versi 26 for Windows. Apabila Sig. lebih besar dari (\geq) 0,05 dapat disimpulkan bahwa distribusi data bersifat normal dan sebaliknya apabila nilai Sig. lebih kecil dari (\leq) 0,05 maka hasil yang diperoleh dari distribusi data tidak normal. Peneliti memilih tabel uji Kolmogorov Smirnov pada program SPSS versi 26 untuk mengetahui distribusi variabel penelitian ini. Hasil asumsi kenormalan variabel media kahoot terhadap motivasi belajar yang tersaji pada tabel dibawah :

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		51
Normal Parameters	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	3,46338731
Most Extreme Differences	Absolute	0,080
	Positif	0,080
	Negatif	0,036
Test Statistik.		0,080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Sumber ; olahan data 2022

Hasil tabel 1 diatas dapat diketahui dari hasil Kolmogorov Smirnov nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,200 dimana nilai probabilitas lebih kecil dari nilai signifikansi diatas ($0,2 > 0,05$). Kesimpulan dari hasil uji data diatas bahwa pendistribusian data bersifat **normal**.

B. Hasil Uji Linearitas

Uji liniaritas berguna untuk menganalisis data, apakah data yang sudah dipilih peneliti bersifat linear antara variabel X dengan Y. Kriteria pengujian berdasarkan hasil sig. linearity yakni hubungan antara variabel kahoot dengan variabel motivasi belajar. Hasil tes dikatakan linear jika nilai signifikan *Deviation from liniarty* yang dihasilkan adalah lebih besar dari ($>$) 0,05 dan hubungan variabel X dengan Y dikatakan tidak linier jika sig *Deviation from liniarty* kurang dari $>0,05$. Hasil dibawah merupakan hasil pengujian linearitas ;

Tabel 2 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Tabel			
		df	Sig.
Motivasi Belajar * Media Pembelajaran Kahoot	(Combined)	15	3,285
	Linearity	1	40,042
	Deviation from Linearity	14	0,659
			0,796

Sumber ; Olahan Data 2022

Kesimpulan yang diperoleh dari data diatas bisa diketahui bahwa variabel kahoot memiliki **hubungan yang linear** dengan variabel Y karena nilai signifikansi *Deviation from liniarty* sebesar 0,796 dan diketahui nilai tersebut lebih besar dari probabilitas yakni ($>$) 0,05.

C. Uji Hipotesis Regresi Sederhana

Regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui, mengkaju dan mengukur variabel terikat dipengaruhi atau tidak oleh variabel bebas (Sugiyono, 2016). Hasil analisis uji regresi sederhana pada penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut ;

Tabel 3 Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error		
Constant	17.506	5,132	3,411	,001
Media pembelajaran kahoot	,628	,094	6,660	,000

a. Dependent Variable : MOTIVASI BELAJAR

Sumber : Data Olahan 2022)

Berdasarkan paparan data diatas, dapat diketahui nilai signifikansi (Sig.) media pembelajaran kahoot 0,000 dan nilai probabilitas 0,05, sehingga kesimpulan yang diperoleh $0,00 < 0,05$ dari hasil tersebut diketahui H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan artian media kahoot berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

D. Uji Hipotesis Parsial (Uji T)

Uji Hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah variabel (Y) dipengaruhi oleh Variabel X secara parsial (sendiri-sendiri) Tabel dibawah menunjukkan hasil uji hipotesis parsial ;

Tabel 4. Uji Hipotesis Parsial

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error		
Constant	17.506	5,132	3,411	,001
Media pembelajaran kahoot	,628	,094	6,660	,000

a. Dependent Variable: MOTIVASII BELAJAR

Sumber ; Olahan Data 2022

Tabel output SPSS 26 for windows “Coefficients” diatas diketahui (sig) dari variabel media pembelajaran kahoot 0,000. Kriteria dan dasar pengujian hipotesis apabila nilai probabilitas yakni 0,05 lebih besar > dari Sig serta nilai T_{hitung} 6,660 yang lebih besar dari T_{tabel} yaitu 2,00 ($6,660 > 2,00$) maka disimpulkan H_0 tidak diterima dan H_1 diterima. Tabel diatas memperoleh hasil $0,05 > 0,00$ yang artinya ada dampak positif antara media pembelajaran kahoot (X) terhadap motivasi siswa (Y).

E. Uji Pengaruh Secara Simultan (Uji F)

Uji F dilakukan agar peneliti mengetahui antar variabel terdapat pengaruh secara kolektif, bersama sama atau tidak ada pengaruh sedikitpun. Berikut tabel hasil dari uji F yang sudah dilakukan oleh peneliti;

Tabel 5. Uji Pengaruh Secara Simultan (UJI F)

ANOVA ^a				
Model		Df	F	Sig.
1	Regression	1	44,359	,000
	Residual	49		
	Total	50		

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR
 b. Predictors: (Constant), MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT

Sumber : Data Olahan (2022)

Hasil pengujian yang dilakukan, uji F memperoleh nilai F_{hitung} senilai 44,359 dan F_{tabel} yakni 4,04 maka disimpulkan $F_{hitung} > F_{tabel}$. Perolehan nilai signifikan diatas adalah 0,00 dan diketahui lebih kecil dari probabilitas 0,05 sehingga hasil akhir yang diperoleh yakni kedua variabel berpengaruh secara simultan, bersama sama atau kolektif.

F. Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan antar variabel yang ditinjau dengan nilai koefisien korelasi.

Tabel 6. Tingkat Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2016)

Apabila nilai koefisien korelasi yang diperoleh dua variabel semakin besar hingga mendekati 1 maka variabel tersebut memiliki tingkat hubungan yang sangat kuat dan jika semakin kecil maka berlaku sebaliknya.

Correlations			
		(X)	(Y)
Media Kahoot (X)	Pearson Correlation	1	,689**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	51	51
Motivasi Belajar (Y)	Pearson Correlation	,689**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	51	51
** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)			

Sumber ; Olahan Data 2022

Hasil tabel Corelations menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,689 sehingga dikategorikan kuat dan nilai sig 0,000 yang lebih kecil dari alpha 0,05 maka kesimpulan yang diperoleh yakni H_0 tidak diterima H_1 diterima dan variabel media kahoot memiliki hubungan yang kuat terhadap motivasi belajar siswa SKB Negeri Surabaya.

Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh hipotesis parsial atau uji t pada variabel media pembelajaran kahoot (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) di SKB Negeri Surabaya. Kriteria hasil pengujian dengan menggunakan taraf signifikan (α) = 0,05 yang ditentukan melalui kriteria pengujian. seluruh tahapan telah dilakukan dengan bantuan SPSS Forr Windows 26.0 maka diperoleh hasil dari uji hipotesis parsial nilai dari signifikan yaitu 0,00 lebih kecil dari nilai aplha 0,05 (0, 00 < 0, 05) serta nilai T_{hitung} 6,660 yang lebih besar dari T_{tabel} yaitu 2,00 (6,660>2,00) dengan hasil perhitungan tersebut maka H_0 tidak diterima dan H_1 dinyatakan valid atau diterima yang artinya motivasi belajar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh media kahoot. Tabel Corelations menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,689 sehingga dikategorikan kuat dan nilai sig 0,000 yang lebih kecil dari alpha 0,05 maka kesimpulan yang diperoleh yakni variabel media kahoot memiliki hubungan yang kuat terhadap motivasi belajar siswa SKB Negeri Surabaya.

Hasil yang diperoleh dari variabel media pembelajaran kahoot (X) tersebut berdasarkan pada penyebaran angket atau kuisiner secara langsung melalui hardfile, kemudian disebar pada seluruh responden yang memenuhi syarat yakni 51 responden. Seluruh responden sepakat dan beranggapan bahwa media pembelajaran kahoot cocok diterapkan, pernyataan tersebut terbukti pada kuisiner yang diisi responden dengan pilihan poin 4 (setuju) dan poin 5(sangat setuju) dengan jumlah keseluruhan 83,80% yang berarti bahwa media pembelajaran kahoot di SKB Negeri Surabaya mendapat apresiasi dan beberapa siswa sepakat mengenai penerapan kahoot yang digunakan untuk media pembelajaran demi meningkatnya motivasi belajar.

Hasil penelitian ini selinier dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dwi, 2019) yang meneliti tentang media pembelajaran berbasis hypermedia yakni kahoot berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pada jurnal tersebut mengatakan bahwa ; “ Kahoot menyenangkan untuk belajar serta pengembangan Learning Object. Selain meningkatkan semangat belajar siswa, kahoot mempunyai beberapa kelebihan yang lain diantaranya menciptakan iklim belajar yang menarik, terhindar dari kebosanan dalam proses belajar serta

mempermudah siswa ketika guru memberikan materi.” Kesimpulan dari penelitian tersebut yakni media kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Kuisisioner dalam penelitian yang dibuat serta sebarluaskan oleh (Barus & Soedewo, 2018) menyatakan kelebihan yang dimiliki media kahoot dalam prosesntasi sebesar 98,6% yakni bertambahnya motivasi belajar yang terdapat pada diri seseorang, kemudian pada angka 97,2 % menjelaskan mengenai minat seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran dan 94,7 % membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Buku berjudul *Instructional technology and media learning* karya Sharon E Smaldino sebagai mana dikutip oleh (Irwan, 2019) yang mengatakan bahwa proses belajar menjadi menarik jika menggunakan model *game learning* karena beberapa faktor pendukung diantaranya ; Atraktif, menciptakan pola permainan dalam belajar menjadikan peserta didik lebih aktif sehingga suasana belajar yang tercipta lebih menyenangkan. Kedua inovasi, karena adanya pola permainan tersebut membuat peserta didik tidak jenuh dan terkesan nyaman ditengah rutinitas pembelajaran yang normal. Ketiga ialah terciptanya model permainan edukasi yang diterapkan sesuai sehingga peserta didik merasa senang. Yang terakhir yakni mengurangi kebosanan, karena terdapat variasi permainan dan pola pembelajaran. Kesimpulan dari literatur diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran kahoot yang berbasis *game based learning* menjadi instrumen atau alat pembelajaran yang efektif dan juga dipercaya menjaga pola dan semangat belajar siswa

Peserta didik maupun guru beranggapan bahwa proses pembelajaran menggunakan kahoot menjadi menyenangkan karena bertumpu pada model belajar yang didalamnya terdapat komunikasi peserta didik serta rekan rekanya turut terlibat aktif dalam pembelajaran hal tersebut sesuai pendapat (Harlina & Ahmad, 2017) sedangkan (Christiani, Adrianto, & Anggraini, 2019) dengan adanya Kahoot membuat pengajar merasa beruntung karena terdapat beberapa variasi serta inovasi dalam media pembelajaran, pengajar dapat membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik. “Kahoot mempunyai potensi besar terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik karena dapat menggerakkan serta membangkitkan keaktifan dalam belajar baik visual atau verbal” (Darren, 2017)

Kesimpulan dari penelitian ini yakni terdapat beberapa jenis media pembelajaran interaktif yang salah satunya adalah kahoot, kahoot diyakini mampu merangsang fikiran peserta didik untuk selalu mengingat materi yang telah disampaikan guru, rangsangan tersebut diciptakan kahoot dalam bentuk kuis yang kini digemari kaum milenial serta memberikan kondisi belajar yang kekinian dan tentunya permasalahan mengenai kebosanan yang dialami peserta didik dapat teratasi dengan adanya media pembelajaran kahoot berbasis digital yang diharapkan sesuai dengan tujuan awal pembelajaran. dan dari hal ini dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran kahoot ketika proses pembelajaran berlangsung adalah menjadi komponen penting dalam menambah motivasi siswa. Penilaian media kahoot dalam penelitian ini menjadi salah satu aspek yang dinilai dan menghasilkan penilaian yang signifikan, sehingga hal ini dapat menjadi pemicu pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi siswa.

Secara keseluruhan pendapat beberapa para ahli dan penjabaran dalam penelitian sebelumnya maka peneliti berhasil menyusun beberapa kesimpulan bahwa penelitian ini dapat membuktikan teori yang telah ada sebelumnya bahwa media pembelajaran kahoot telah memenuhi standar dalam upaya memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa secara signifikan, hal tersebut dinilai dari aspek yang terdapat pada indikator variabel motivasi siswa.

Simpulan

Secara keseluruhan peneliti telah berhasil melakukan seluruh rangkaian penelitian sehingga memperoleh beberapa simpulan diantaranya :

1. Media pembelajaran kahoot (X) memperoleh nilai $T_{hitung} 6,660 > T_{tabel} 2,00$ sedangkan nilai signifikan pada variabel media pembelajaran kahoot (X) lebih kecil dari nilai alpha yang telah ditentukan yakni $0,00 < 0,05$ dari perolehan hasil tersebut dinyatakan hipotesis₀ ditolak dan Hipotesis₁ diterima, yang artinya variabel media pembelajaran kahoot berpengaruh positif secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SKB Negeri Surabaya.
2. Hasil tabel Corelations menunjukkan koefisien korelasi sebesar **0,689** sehingga dikategorikan **kuat** dan nilai sig 0,000 yang lebih kecil dari alpha 0,05 maka kesimpulan yang diperoleh yakni H₀ tidak diterima H₁ diterima dan variabel media kahoot memiliki hubungan yang kuat terhadap motivasi belajar siswa SKB Negeri Surabaya.

Saran

Setelah melakukan penelitian serta menimbang hasil penelitian yang diperoleh maka terdapat saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang bersangkutan yaitu :

1. Kepala SKB Negeri Surabaya, diharapkan dapat melakukan monitoring, evaluasi terhadap media pembelajaran yang diterapkan secara berkala sehingga motivasi dari peserta didik maupun pendidik dapat meningkat serta memperbaiki fasilitas sarana prasarana baik fasilitas pengajaran maupun fasilitas umum agar civitas akademika SKB Negeri Surabaya merasa nyaman dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan tentunya dapat berdampak positif
2. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan suatu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang diberikan kepada siswa. Hal tersebut bisa diperoleh dengan mengikuti pengembangan dan peningkatan kompetensi guru melalui diklat ataupun pelatihan lainnya.
3. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pustaka, acuan serta rujukan pengembangan penelitian dengan topik yang sama.

Daftar Rujukan

- Alfiandra, & Mulkan mulyadi. (2016). Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Media Ispring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SMK Negeri 2 Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 1-12.
- Arikuntoro. (2006). *Prosedur Penelitian – Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Barus, & Soedewo. (2018). *Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor*. Bandung: Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, FEMA, IPB.
- Christiani, Adrianto, & Anggraini. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Darren, H. I. (2017). Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Stident Performance. *Turkish Online Journal Of Distance Education-TOJDE*, 82.
- Dwi, H. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *jurnal.ustjogja.ac.id*.
- Ebru, D. S. (2017). Ask Response Play Learns : Student's View On Gamification Based Interactive Response System. *Journal of Education Ans Instructional Studies Un The World*, Vol.7, Issue: 3, ISSN: 2146-7463.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 21 update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harlina, & Ahmad. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Seminar Serantau.
- Irwan, H. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Motivasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 130.
- Koesnandar. (2006). Pengembangan perangkat lunak pembelajaran mltime media interaktif. *Jurnal Teknodik*.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosa Karya.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nashar. (2014). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Riyanto, Y. (2017). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sudjana, N., & Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wina, S. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.