



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 5595-5608

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Jaringan Dasar di SMKN 1 Majalengka

Ferdy Kurniadi

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Email: kurniadiferdy123@gmail.com

Abstrak

Aplikasi Kahoot merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan. Penggunaan aplikasi Kahoot dapat menarik engagement yang meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran TKJ materi media dan jaringan telekomunikasi diharapkan mampu memberikan variasi pada proses kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguji efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam memotivasi siswa pada materi media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *post test only control group design*. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas X.1 yang berjumlah 33 orang sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas X.2 yang berjumlah 34 orang sebagai kelas kontrol. Teknik analisis dalam penelitian ini dengan pengujian *Independent sampel t-test* dan uji *N-gain* menggunakan aplikasi SPSS. Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam memotivasi siswa pada materi media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka berada pada kategori efektif.

Kata Kunci: *Aplikasi Kahoot, Motivasi Siswa*

Abstract

The Kahoot application is a learning platform that can be used by all age groups, from elementary school children to university students, with its engaging and user-friendly features. The use of the Kahoot application can attract engagement that enhances students' motivation to learn in class. Therefore, by utilizing the Kahoot application in the subject of Computer and Network Engineering (TKJ), specifically on the topic of media and telecommunication networks, it is expected to provide variation in the learning process that can increase students' learning motivation. This study aims to describe and test the effectiveness of using the Kahoot application in motivating students on the topic of media and telecommunication networks in grade X at SMK 1 Majalengka. The research uses an experimental method with a post-test only control group design. The sample in this study consists of 33 students from class X.1 as the experimental class and 34 students from class X.2 as the control class. The analysis technique used in this study includes the Independent Sample t-test and N-gain test using SPSS software. The analysis results concluded that the use of the Kahoot application in motivating students on the topic of media and telecommunication networks in grade X at SMK 1 Majalengka falls into the effective category.

Keywords: *Kahoot App, Student Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media yang disediakan oleh pihak sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping guru mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Nurul dkk, 2020).

Dalam proses pembelajaran, pemilihan media pembelajaran ini penting karena akan berpengaruh pada kelancaran proses belajar sekaligus hasil belajar di kelas. Pemilihan media yang tepat akan menghasilkan proses belajar yang baik dan karena itu akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Sebaliknya, pemilihan media yang tidak tepat akan berdampak pada lemahnya proses belajar mengajar, dan karenanya pula akan berdampak pada lemahnya hasil belajar. Keberadaan media pembelajaran memberikan

kemudahan bagi guru untuk menyampaikan konten pembelajaran. Dalam suatu kelas, terdapat banyak siswa di mana setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami konten pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konten pembelajaran, maka media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk menentukan keberhasilan suatu pembelajaran (Muldiasani, 2021).

Dihadapkan dengan kemampuan calon guru yang akan menjadi guru masa depan, maka penguasaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi sangat urgen saat ini. Teknologi merupakan tantangan yang harus dikuasai dan diintegrasikan dalam pembelajaran. Namun memerlukan banyak pertimbangan agar guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat proses pengalaman pendidikan lebih efektif (Nurul dkk, 2020). Maka sebagai calon guru hendaknya menguasai berbagai teknologi informasi minimal pernah merasakan pengalaman belajar melibatkan teknologi. Penguasaan literasi digital dan informasi yang menjadi kemampuan abad 21 tentunya mendukung penciptaan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pada platform 4.0 ini, seorang guru dihadapkan mengadaptasi pendekatan saintifik (*scientific approach*) yang berbasis TPACK yaitu *framework* dari pengintegrasian *Technology Knowledge-Pedagogical Knowledge* dan *Content Knowledge* ke dalam sebuah konteks pembelajaran (Nurul dkk, 2020).

Penggunaan TPACK yang dapat dipilih saat ini adalah melalui media pembelajaran mobile learning. Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di smartphone berbasis android. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan. Dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dapat menggunakan *platform* ini (Lisnani dan Emmanuel, 2020). Penggunaan aplikasi Kahoot dapat menarik engagement yang meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga mahasiswa. Para peserta yang menggunakan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di layar

android, tablet, atau komputer masing-masing, lalu para siswa diberi waktu untuk menjawab. Jika jawaban benar atau salah otomatis akan langsung ditampilkan di layar. Pada setiap jawaban peserta, mendapat poin, termasuk yang menjawab paling bagus poinnya. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar animasi yang menarik, sedangkan di akhir game, Kahoot akan memberikan tampilan urutan poin tiga terbesar (Nurul dkk, 2020).

Aplikasi Kahoot juga akan merekap seluruh jawaban siswa, dan hasil bisa disimpan dalam *Microsoft Excel*. Sehingga dapat dijadikan input penilaian tiap pertemuan. Fitur yang disediakan juga menarik dan bermanfaat bagi guru (Hartanti, 2019). Fitur yang terbaru selain kuis, polling, jajak pendapat, game saat ini adalah fitur presentasi, pengguna dapat menggunakan presentasi yang digunakan dengan template yang disediakan atau yang dibuat sesuai selera. Kemampuan yang dimiliki oleh Kahoot akan memungkinkan meningkatkan minat, motivasi terhadap pembelajaran media dan sumber pembelajaran sehingga diharapkan hasil belajar siswa bisa meningkat. Dalam membangun sistem pendidikan yang efektif dan efisien, motivasi belajar siswa memiliki peran yang sangat vital (Muldiasani, 2021). Sebagai salah satu faktor kunci dalam kualitas pendidikan, motivasi belajar yang tinggi dapat memacu siswa untuk belajar dengan lebih giat dan konsisten, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih baik (Salay, 2019). Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka mereka akan lebih termotivasi untuk mencari dan memahami informasi, memperdalam pemahaman, serta menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih baik (Rosa, 2020). Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien (Hasmirati et al., 2023).

Dalam observasi awal pembelajaran di SMKN 1 Majalengka khususnya jurusan teknik komputer dan jaringan (TKJ), di temukan bahwa interaksi antara peserta didik dan pendidik masih belum optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik secara diam-diam mengoperasikan *handphone* ataupun bergurau dengan sesama teman saat pendidik sedang menjelaskan. Salah satu faktor penyebabnya adalah guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh siswa dengan media pembelajaran yang standar, misalnya powerpoint atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang terbatas, sehingga mengakibatkan siswa jenuh dan fokus peserta didik yang mudah teralihkan.

Disisi lain, meskipun sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti jaringan internet sudah optimal, namun kurang dimanfaatkannya internet oleh pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Sehingga di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) pada mata pembelajaran jaringan dasar masih terdapat siswa yang nilainya dibawah KKM, dengan standar KKM yaitu 70. Siswa yang lulus sebanyak 17 siswa sedangkan yang belum lulus sebanyak 19 siswa dengan persentase siswa yang lulus 42,22 % sedangkan yang belum lulus sebanyak 52.78%. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat tradisional dan monoton. Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa jenuh dan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran

. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab permasalahan pada siswa yaitu kurangnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar menurut Muldiasani (2021) ialah suatu bentuk kekuatan yang datangnya dari diri siswa baik dari dalam ataupun luar, sehingga dapat mendorong siswa agar bisa melakukan kegiatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diinginkan. Motivasi belajar yang dari dalam ialah suatu perasaan suka, senang dan ketertarikannya terhadap mata pelajaran, sedangkan motivasi belajar dari luar yaitu sebuah dorongan faktor lingkungan baik dari orang tua, guru ataupun teman-temannya. Maka dari itu perlunya sebuah motivasi belajar untuk siswa agar menimbulkan rasa suka dan ketertarikannya untuk belajar mata pelajaran. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran TKJ diharapkan mampu memberikan variasi pada proses kegiatan pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk berinteraksi tidak hanya mendengarkan, tetapi memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat agar terciptanya interaksi yang kreatif dan mengurangi kelemahan dalam kegiatan belajar yang bersifat konvensional, karena aplikasi *Kahoot* ini bisa digunakan untuk *formatif assessment* yang memiliki kelebihan berupa fitur pengkoreksian otomatis dan pengaturan lama waktu pengerjaan soal, pengacakan jawaban setiap pertanyaan dan melakukan persentasi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dan menguji efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam memotivasi siswa pada materi Media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2021) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *post test only control group design*. Kelompok eksperimen menerima perlakuan yang diuji, sedangkan kelompok kontrol tidak. Dalam penelitian ini diambil sampel dua kelas secara acak. Kelas pertama menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam memotivasi siswa pada materi Media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka, sedangkan kelas kedua tidak menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam memotivasi siswa pada materi Media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner dan tes Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa Jurusan TKJ kelas X di SMKN 1 Majalengka Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 108 Siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel acak sederhana (*simple random sampling*), sehingga sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas X.1 SMKN 1 Majalengka yang berjumlah 33 orang sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas X.2 SMKN 1 Majalengka yang berjumlah 34 orang sebagai kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 20 Januari - 21 Februari 2025 pada siswa kelas X SMKN 1 Majalengka. Pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan 6 kali pertemuan sesuai dengan kesepakatan dengan guru mata pelajaran TKJ. Pelaksanaan pada kelas eksperimen peneliti melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* untuk memotivasi siswa jurusan TKJ pada materi media dan jaringan telekomunikasi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran pada modul yang telah dibuat sedangkan kelas kontrol tidak. Setelah pelaksanaan berakhir kemudian peneliti memberikan postes dan membagikan Kuisisioner. Selanjutnya setelah mendapatkan hasil tes dan hasil Kuisisioner dan dilakukan analisa tes dan Kuisisioner siswa. Adapun hasil analisa tes dan Kuisisioner siswa adalah sebagai berikut:

Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kuisisioner motivasi diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan proses pembelajaran TKJ dengan menggunakan penggunaan aplikasi *Kahoot* di kelas eksperimen dan tanpa penggunaan aplikasi *Kahoot* di kelas kontrol. Tujuan dari penyebaran Kuisisioner motivasi adalah untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran TKJ. hasil motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas control sebagai berikut:

Tabel 1. Data Statistik Hasil Kuisisioner Motivasi

Deskripsi	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Motivasi Ekstrinsik	Motivasi Intrinsik	Keseluruhan	Motivasi Ekstrinsik	Motivasi Intrinsik	Keseluruhan
Mean	48.0606	55.1515	103.2121	42.9706	48.5588	91.5294
Modus	51.00	53.00	93.00	44.00	48.00	90.00
Std. Deviasi	4.92404	4.79662	9.35333	2.41818	3.41291	3.84735
Variance	24.246	23.008	87.485	5.848	11.648	14.802
Minimum	39.00	47.00	86.00	38.00	41.00	85.00
Maximum	55.00	63.00	117.00	48.00	56.00	100.00
Sum	1586.00	1820.00	3406.00	1461.00	1651.00	3112.00

Berdasarkan tabel 1 diatas di atas diketahui motivasi ekstrinsik pada kelas eksperimen diperoleh 1586, motivasi intrinsik pada kelas eksperimen diperoleh 1820 dan nilai keseluruhan diperoleh 3406. Sedangkan motivasi ekstrinsik pada kelas kontrol diperoleh 1461, motivasi intrinsik pada kelas kontrol diperoleh 1651 dan nilai keseluruhan diperoleh 3112. Hal ini menunjukkan bahwa Kelas eksperimen menunjukkan skor motivasi ekstrinsik sebesar 1586, lebih tinggi 125 poin dibanding kelas kontrol yaitu 1461. Ini menunjukkan bahwa peserta di kelas eksperimen cenderung lebih terdorong oleh faktor-faktor luar, seperti pemberian nilai, mengetahui hasil, hadiah/pujian (*reward*), hukuman (*punishment*), persaingan dengan teman (*competition*), memberi ulangan/ujian. Skor motivasi intrinsik kelas eksperimen adalah 1820, lebih tinggi 169 poin dari kelas kontrol yaitu 1651. Hal Ini menandakan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih termotivasi oleh minat, hasrat untuk belajar, cita-cita, tujuan yang diakui. Nilai total gabungan motivasi intrinsik dan ekstrinsik kelas eksperimen adalah 3406, sedangkan kelas kontrol memperoleh 3112. Dengan selisih 294 poin, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat motivasi belajar secara keseluruhan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Deskripsi Data Hasil Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot pada materi media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMKN 1 Majalengka. Berikut data hasil postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil deskriptif statistik sebagai berikut:

Tabel 2. Data Statistik Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	33	70.00	100.00	84.5455	6.70873
Kontrol	34	46.67	90.00	72.3532	10.23443
Valid N (listwise)	33				

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa pada kelas eksperimen dijelaskan bahwa jumlah siswa sebanyak 33 orang didapat hasil yang diperoleh siswa adalah nilai minimum 70,00 dan nilai maksimum 100. Nilai rata-rata (*mean*) didapat 84,55 dengan nilai simpangan baku 6,70. Sedangkan pada kelas kontrol dijelaskan bahwa jumlah siswa sebanyak 34 orang didapat hasil yang diperoleh siswa adalah nilai minimum 46,67 dan nilai maksimum 90. Nilai rata-rata (*mean*) didapat 72,35 dengan nilai simpangan baku 10,23. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai minimum, nilai maksimum dan rata-rata hasil postes lebih baik dari pada nilai pretes.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan uji t berpasangan, sebagai salah satu prasyarat data yang dianalisis diuji normalitas terlebih dahulu. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam uji normalitas adalah rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
	N	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.263524001
	Absolute	.261

Most Extreme Differences	Positive	.171
	Negative	-.245
Test Statistic		.245
Asymp. Sig. (2-tailed)		.201 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa didapatkan hasil uji normalitas data motivasi siswa dengan uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikan 0,201, hal ini berarti bahwa nilai signifikan > 0,05, hal ini berarti bahwa nilai signifikan 0,201 > 0,05. Dari data tersebut diketahui bahwa nilai signifikan lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

a. Uji *Independent Sampel T-Test*

Hipotesis dalam setiap penelitian perlu di uji untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis kebenaran yang telah dirumuskan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan bantuan software SPSS versi 25 untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi siswa

Tabel 4. Uji *Independent Sampel T-Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	5.566	.021	5.748	65	.000	12.1922	2.1210	7.9563	16.4281
	Equal variances not assumed			5.783	57.138	.000	12.1922	2.1082	7.9708	16.4136

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa uji statistik dengan uji t menghasilkan nilai t yaitu 5,748 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 1,689, sedangkan nilai signifikan yaitu 0,000, yang berarti signifikan $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi siswa.

b. Uji N Gain

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan hasil tes dilakukan melalui analisis gain-ternormalisasi. *Normalized gain* atau *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian (Sugiyono, 2021).

Tabel 5. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	33	-.17	.89	.4223	.30883
NGain_persen	33	-16.67	88.89	42.2324	30.88349
Valid N (listwise)	33				

Hasil uji *N-Gain* pada Tabel 5 Menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0.89. Karena nilai *N-gain* berada pada rentang $N-gain > 0,7$ maka kategori peningkatan termasuk ke dalam kategori tinggi. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dan nilai kelas kontrol untuk mengukur motivasi siswa pada materi media dan jaringan telekomunikasi berada pada kategori tinggi. Selain itu *N-Gain* persen sebesar 88.89 atau 89%. Karena nilai *N-gain* persen berada pada rentang >75 maka penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam memotivasi siswa pada materi media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka berada pada kategori Efektif.

Hasil belajar siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual dan klasikal. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 80, sedangkan ketuntasan klasikal akan tercapai apabila minimal 85% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil postes diketahui jumlah siswa yang nilainya >80

sebanyak 30 siswa atau 90,90%. Hal ini menunjukkan ketuntasan klasikal sudah tercapai karena > 85% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0.89. Karena nilai *N-gain* berada pada rentang $N-gain > 0,7$ maka kategori peningkatan termasuk ke dalam kategori tinggi. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dan nilai kelas kontrol untuk mengukur motivasi siswa pada materi media dan jaringan telekomunikasi berada pada kategori tinggi. Selain itu *N-Gain* persen sebesar 88.89 atau 89%. Karena nilai *N-gain* persen berada pada rentang >75 maka penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam memotivasi siswa pada materi media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka berada pada kategori efektif. Hal ini dikarenakan pada materi media dan jaringan telekomunikasi untuk kelas X di SMK 1 Majalengka, penggunaan *Kahoot* dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep penting dalam telekomunikasi, seperti jenis-jenis media transmisi, topologi jaringan, serta perangkat yang digunakan dalam komunikasi data. Pembelajaran berbasis *Kahoot* ini memberikan pendekatan yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

Selain itu salah satu tujuan utama penggunaan *Kahoot* adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam proses belajar yang berbasis *Kahoot*, siswa merasa lebih terlibat karena mereka dapat langsung berkompetisi dengan teman-teman mereka. Elemen kompetisi yang ada dalam *Kahoot*, di mana setiap jawaban yang benar mendapatkan poin dan ranking yang ditampilkan secara real-time, memicu semangat belajar siswa. Ini membantu mereka merasa lebih termotivasi untuk memahami materi yang sedang dipelajari agar bisa mendapatkan hasil yang lebih baik dalam permainan tersebut. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran media dan jaringan telekomunikasi di kelas X SMK 1 Majalengka dapat dikategorikan sebagai efektif. Hal ini berdasarkan pada beberapa faktor.

Faktor pertama yaitu tingkat partisipasi yang tinggi: siswa terlihat lebih aktif berpartisipasi saat *Kahoot* digunakan karena kuisnya yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan elemen permainan juga mengurangi rasa bosan siswa terhadap materi yang biasanya dianggap teknis dan sulit. Faktor kedua yaitu pemahaman materi yang lebih baik: dengan menggunakan *Kahoot*, siswa diberikan kesempatan untuk mengulang materi yang sudah diajarkan melalui soal-soal yang disajikan dalam bentuk quiz. Hal ini membuat siswa

dapat mengingat kembali konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Faktor ketiga yaitu umpan balik langsung: dalam Kahoot, siswa langsung mendapatkan umpan balik mengenai jawaban yang benar atau salah. Ini memberikan mereka kesempatan untuk memahami kesalahan yang telah dilakukan dan memperbaikinya sebelum melanjutkan ke soal berikutnya.

Berdasarkan hipotesis awal diketahui H_0 = tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi siswa, sedangkan H_1 = terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi siswa. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikan $< \alpha$ (0,05) maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi siswa atau H_1 diterima, Sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikan $> \alpha$ (0,05) maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi siswa atau H_0 diterima.

Hasil uji t menghasilkan nilai t yaitu 5,748 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 1,689, sedangkan nilai signifikan yaitu 0,000, yang berarti signifikan $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Andari (2020) yang menjelaskan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi siswa. Dengan fitur yang menyenangkan, elemen kompetisi, dan umpan balik langsung, Kahoot mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa untuk belajar. Siswa merasa lebih terlibat, bersemangat, dan percaya diri dalam menghadapi pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, Kahoot dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada motivasi ekstrinsik menunjukkan bahwa Kelas eksperimen menunjukkan skor motivasi ekstrinsik sebesar 1586, lebih tinggi 125 poin dibanding kelas kontrol yaitu 1461. Ini menunjukkan bahwa peserta di kelas eksperimen cenderung lebih terdorong oleh faktor-faktor luar, seperti pemberian nilai, mengetahui hasil, hadiah/pujian, hukuman, persaingan dengan teman, memberi ulangan/ujian. Skor motivasi intrinsik kelas eksperimen adalah 1820, lebih tinggi 169 poin dari kelas kontrol yaitu 1651. Hal Ini menandakan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih termotivasi oleh minat, hasrat untuk belajar, cita-cita, tujuan yang diakui. Nilai total gabungan motivasi intrinsik dan ekstrinsik kelas eksperimen adalah 3406, sedangkan kelas kontrol memperoleh 3112. Dengan selisih 294 poin, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat motivasi belajar secara keseluruhan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa intervensi atau perlakuan khusus yang diberikan pada kelas eksperimen dengan penggunaan aplikasi kahoot menunjukkan tindakan atau perlakuan positif terhadap peningkatan motivasi siswa, baik dari aspek ekstrinsik maupun intrinsik. Peningkatan lebih besar terlihat pada motivasi intrinsik, yang menunjukkan adanya pengaruh mendalam terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar

Perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol yang diperoleh siswa setelah menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran menunjukkan adanya dampak positif dari aplikasi tersebut dalam meningkatkan motivasi siswa. Hasil motivasi siswa pada kelas eksperimen yang lebih baik daripada kelas kontrol mencerminkan bahwa Kahoot berperan efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dan lebih memahami materi pelajaran. Media pembelajaran ini berhasil membuat siswa lebih terlibat, lebih fokus, dan lebih termotivasi untuk belajar. Proses yang menyenangkan, kompetitif, serta umpan balik instan memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka secara cepat dan efektif, yang tercermin dalam hasil yang lebih baik pada posttest. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot bisa dianggap sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Untuk meningkatkan motivasi siswa, baik intrinsik maupun ekstrinsik, sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan mendukung. Menurut Helnanelis & Ulyanti (2023) motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan menciptakan lingkungan yang mendorong siswa merasa diberdayakan, diakui, dan dihargai dalam proses belajar akan meningkatkan motivasi mereka secara keseluruhan. Seiring waktu, peningkatan motivasi ini dapat membantu siswa untuk belajar lebih efektif dan lebih bermakna, dengan keseimbangan yang baik antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam memotivasi siswa pada materi media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka berada pada kategori efektif. Selain efektif terhadap motivasi, berdasarkan data hasil penelitian penggunaan aplikasi kahoot berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi media dan jaringan telekomunikasi pada kelas X di SMK 1 Majalengka. Data menunjukkan rata-rata peningkatan nilai siswa yang menggunakan aplikasi kahoot 0.89 dibandingkan dengan yang tidak menggunakan aplikasi kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 9(2), 30–51.
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- Helnelis, H., & Ulyanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3886-3894.
- Lisnani, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran IPA. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 4(2), 155-167.
- Muldiasani, G. (2021). Analisis Upaya Guru Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Secara Daring: Penelitian Deskriptif Kualitatif terhadap guru kelas IV Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Ismawati, F. (2022). Penerapan metode pembelajaran blended learning dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 20–29.
- Nurul Fazriyah Dkk, 2020. Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang Volume VI Nomor 01*.
- Rhiskita, T., Beauty, C., Rachman, A., & Tuasikal, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 499–507.
- Rosa, N. (2020). Hubungan dukungan sosial terhadap motivasi belajar daring mahasiswa pada masa pandemi covid-19. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 147–153.
- Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TCL) Dengan Student Centered Learning (SCL). *Education*,(1), 1–12.
- Sugiyono. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.