

Pengaruh Implementasi Media Kahoot Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 30 Bone

Nurhariyandani^{1*}, Muhammad Ali², Romi Adiansyah³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bone

Received 21 September 2024

Revised 05 Desember 2024

Accepted 11 Desember 2024

Published 31 Desember 2024

Corresponding Author

Nurhariyandani,

nhariyandani@gmail.com

Distributed under



CC BY-SA 4.0

ABSTRACT

The purpose of this study was to show the effect of Kahoot media on biology teaching, especially in increasing student learning motivation at SMAN 30 Bone. This study employed a quantitative research approach with a one-group pre-test-post-test design. The sample for this study consisted of 29 students from class XI MIPA. The sampling procedure used was purposive sampling. This study employs data collection strategies in the form of pre-test and post-test questionnaires for student learning motivation and documentation. Based on the results of descriptive analysis with SPSS Version 23, it is known that there is an increase in student scores after treatment, where the pre-test value is 68.28 and the post-test is 89.79. In addition, in determining the hypothesis, researchers conducted a t-test or paired sample on both tests and obtained a value of $0.000 < 0.05$. Based on the results of the analysis, the hypothesis is accepted. Thus, this study shows that the implementation of Kahoot media affects the motivation of students in class X MIPA SMAN 30 Bone.

Keywords:

Kahoot, motivation, biology learning

1 PENDAHULUAN

Proses pendidikan saat ini telah berkembang secara bertahap dan mengalami transformasi, di mana teknologi digital diintegrasikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penyediaan dan kualitas layanan pendidikan. Oleh karena itu, para pendidik harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan, memperoleh kemahiran, dan menunjukkan kompetensi dalam menggunakan perangkat teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran sebagai respons terhadap kemajuan teknologi. Teknologi digital semakin memacu motivasi siswa di abad ke-21 dengan menyediakan pengetahuan lebih cepat, meningkatkan keterampilan, dan memungkinkan guru untuk lebih mudah membuat sumber belajar (Fu'ad et al., 2022). Teknologi digital diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan ide-ide kreatif guna membantu proses pembelajaran. Tantangan potensial yang dapat muncul selama proses pembelajaran antara lain siswa yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran, keterbatasan guru dalam mengelola perangkat atau aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran, dan munculnya kebosanan dalam kegiatan pembelajaran (Hidayat et al., 2023).

Guru merupakan pelaku utama dalam pengembangan pembelajaran. Disamping itu, hasil belajar di sekolah menjadi salah satu faktor penentu prestasi siswa. Apabila guru mempunyai kemampuan mengajar yang efektif, maka proses belajar mengajar dan pembelajaran yang diarahkan oleh guru akan menghasilkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan (Munirah et al., 2023). Di zaman modern ini, guru diharapkan memiliki pemahaman dan kemahiran yang komprehensif dalam perangkat lunak pendidikan dan memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa mereka.

Media pembelajaran yaitu alat, bahan, atau teknik yang dimanfaatkan pada proses belajar-mengajar dalam penyampaian materi. Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman, meningkatkan efisiensi kegiatan pengajaran, dan menumbuhkan minat serta perhatian peserta didik (Hamzah et al., 2022). Kurangnya penggunaan media dalam pendidikan merupakan salah satu indikator kurangnya kecerdikan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran. Seorang guru tidak hanya harus mengutamakan materi pelajaran, tetapi juga bisa memanfaatkan penggunaan media dengan maksimal. Tujuannya agar siswa dapat memahami isi mata pelajaran. Media pembelajaran memberikan beberapa keuntungan, antara lain meningkatkan kejelasan penyampaian pesan dan informasi, serta memandu fokus siswa selama tugas pembelajaran (Haniko et al., 2023).

Salah satu pendekatan potensial yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembuatan kuis interaktif dan mendorong penggunaan teknologi yaitu aplikasi Kahoot.

Aplikasi ini merupakan alat pembelajaran visual yang bertujuan untuk menangkap dan mengarahkan perhatian siswa terhadap isi pelajaran (Perdana et al., 2020). Dengan kata lain, media Kahoot dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus mereka terhadap topik yang sedang dibahas.

Kahoot adalah platform pendidikan gratis yang menggabungkan empat komponen berbeda: permainan, kuis, diskusi, dan survei. Berdasarkan informasi tersebut, bisa diartikan Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan gratis yang dapat digunakan untuk menilai hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Jannah & Pahlevi, 2020).

Kahoot bisa diaplikasikan dalam lingkungan pendidikan untuk berbagai tujuan, termasuk mengelola pre-test pasca-tes, dan soal latihan, memperkuat materi pembelajaran, memberikan dukungan perbaikan, dan menawarkan peluang pengayaan (Emilio et al., 2024). Penggunaan aplikasi Kahoot diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pendidikan, sehingga menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Kahoot adalah program online interaktif yang berfungsi sebagai sarana pendidikan di sekolah dalam bentuk permainan kuis online. Kahoot menawarkan pengganti penyajian penilaian pendidikan dalam format permainan. Kahoot adalah platform pembelajaran multimedia yang menggabungkan beberapa bentuk media seperti teks, foto, musik, video, dan grafik komputer (Sugiani, 2023).

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran masih menjadi perhatian oleh beberapa peneliti. Berikut beberapa penelitian mengenai pengaplikasian Kahoot untuk beberapa kebutuhan pembelajaran.

Penelitian pertama oleh Emilio et al., (2024), dengan judul penelitian “The effect of using Kahoot! for learning – A literature review”. Penelitian tersebut mengulas sebanyak 93 penelitian mengenai dampak Kahoot! pada pembelajaran. Temuan penelitian tersebut

menjelaskan bahwa Kahoot! dapat berdampak positif terhadap kinerja pembelajaran, dinamika kelas, serta sikap siswa dan guru. Namun, beberapa studi menunjukkan dampak yang tidak signifikan. Siswa menghadapi tantangan seperti koneksi internet yang tidak stabil, kesulitan membaca pertanyaan di layar proyeksi, dan tekanan waktu. Mereka juga menghadapi rasa takut kalah dan kesulitan untuk mengerjakan jawaban yang salah yang telah dikirimkan. Namun, secara keseluruhan, Kahoot! berpotensi meningkatkan hasil pembelajaran.

Penelitian lainnya yaitu dari Rosita (2022), dengan penelitiannya berjudul “The Implementation of Application Kahoot in Learning Process”. Temuan penelitian menjelaskan bahwa Kahoot sebagai game-based learning merupakan contoh perangkat lunak yang secara efektif memfasilitasi evaluasi berbasis permainan digital yang menarik. Aplikasi berbasis permainan ini menawarkan hasil yang menguntungkan dan memiliki konsekuensi untuk mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran, menjadikannya menarik dan menyenangkan.

Selanjutnya Yu (2021) dalam penelitiannya berjudul “A Meta-analysis of the Effect of Kahoot! on academic achievement and student performance”. Pada penelitian tersebut di temukan bahwa Kahoot dapat meningkatkan kinerja siswa secara signifikan dengan memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dalam berbagai bentuk seperti pilihan ganda, pengisian kosong, atau polling. Kahoot dapat memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan kapasitas memori siswa. Lebih lanjut, guru sering kali memberikan lencana kepada siswa, memotivasi mereka dan menunjukkan minat belajar mereka, sehingga menghasilkan kinerja yang lebih baik.

Dari uraian tersebut, penelitian ini dengan penelitian terdahulu terfokus pada penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian dimana penelitian ini lebih terfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa untuk menarik fokus mereka selama proses pembelajaran dalam mata pelajaran biologi.

Merujuk pada pre-observasi yang dilakukan peneliti, dalam proses pembelajaran, siswa belum mengoptimalkan motivasi belajar mereka sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Disamping itu, media pembelajaran belum dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Sehingga, mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya fokus pada saat proses belajar berlangsung.

Dengan demikian, tujuan pada penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 30 Bone. Temuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai wawasan berharga bagi guru dalam menanggapi kebutuhan siswa dan memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Lebih lanjut, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bagaimana pengaplikasian Kahoot berdampak pada hasil belajar siswa.

2 METODE

1. Jenis Penelitian

Peneliti menerapkan penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest post-test design*. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian ilmiah yang dilakukan untuk menguji hipotesis dengan cara menguji variabel-variabel tertentu. Tujuan utama dari penelitian eksperimen yaitu menentukan hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen. Disamping itu, desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu melakukan

penelitian eksperimental pada satu kelompok yang dipilih secara acak. Namun, tidak ada tes yang dilakukan untuk menilai stabilitas dan kejelasan kondisi kelompok sebelum pemberian *treatment* (Sugiyono, 2013).

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Keterangan:

O₁: Hasil pretest kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

X: Perlakuan menggunakan media *Kahoot*

O₂: Hasil posttest kelas eksperimen setelah diberi perlakuan

Sebelum menerapkan media pembelajaran *Kahoot*, peneliti melakukan pre-test kepada siswa untuk menilai tingkat pengetahuan awal mereka berkaitan dengan pembelajaran. Setelah melakukan pre-assessment, peneliti melanjutkan dengan melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pembelajaran edukatif dengan memanfaatkan platform *Kahoot*. Langkah terakhir yang dilakukan penulis adalah melakukan penilaian akhir (post-test) guna memperoleh perbandingan data antara pretest dan post-test.

2. Populasi dan Sampel

Populasi merujuk pada seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 30 Bone tahun ajaran 2023/2024. Populasi pada penelitian ini berjumlah 81 siswa. Adapun sampelnya sebanyak 29 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 15 perempuan. Peneliti menerapkan teknik “*Purposive sampling*” dimana peneliti memilih sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

3. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel bebas

Variabel bebas, juga dikenal sebagai independent variable, adalah variabel dalam sebuah penelitian atau eksperimen yang dimanipulasi atau diubah oleh peneliti untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel lain, yaitu variabel terikat (dependent variable). Variabel bebas adalah faktor yang dianggap sebagai penyebab atau pemicu dari perubahan yang diukur dalam variabel terikat. Penelitian ini fokus menganalisis dampak *Kahoot* sebagai variabel independen (X). *Kahoot* adalah sebuah game interaktif berbasis edukasi yang memiliki beberapa fitur. Salah satu fiturnya adalah ikon kuis, yang memungkinkan pengguna membuat kuis menggunakan *Kahoot* untuk tujuan pendidikan. Fitur ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton sehingga pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Variabel terikat

Variabel terikat atau variabel dependen adalah ukuran atau pengamatan yang menilai dampak variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah motivasi belajar siswa (Y). Tingkat motivasi individu berkorelasi langsung dengan kemungkinannya mencapai suatu tujuan. Motivasi diri sangat penting dan meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan suatu tindakan.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian memainkan peran penting dalam mengumpulkan data untuk penelitian. Untuk menjamin keakuratan data, penting untuk menggunakan instrumen penelitian yang valid dan dapat diandalkan. Instrumen yang diterapkan pada penelitian ini yaitu:

a. Lembar Angket (Kuesioner)

Kuesioner yang diaplikasikan pada penelitian ini yaitu kuesioner tertutup, karena mengharuskan responden untuk memilih salah satu jawaban yang dianggap benar saja. Pemberian angket digunakan untuk menilai tingkat motivasi siswa. Penilaian angket merujuk

pada *Skala Likert* dengan skor minimal 1 hingga maksimal 4. Pilihan skor Skala Likert 1-4 dapat meningkatkan kecepatan pengisian yaitu responden dapat menjawab lebih cepat karena kurangnya pilihan. Kuesioner diberikan pada pretest dan posttest.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode pengumpulan data dengan memeriksa catatan yang sudah ada sebelumnya. Dokumentasi digunakan untuk meningkatkan validitas data.

5. Teknik Pengumpulan data

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, berikut uraiannya:

a. Lembar Angket

Penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 8 variabel. Responden atau siswa mengisi angket dengan langsung menjawab pertanyaan yang ditentukan. Pengumpulan data melibatkan penggunaan nilai kuantitatif, khususnya 4, 3, 2, dan 1 untuk pertanyaan positif, dan 1, 2, 3, dan 4 untuk pertanyaan negatif. Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data dari partisipan penelitian mengenai peningkatan motivasi siswa dalam proses pembelajaran biologi.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis informasi yang sudah ada dalam bentuk dokumen. Teknik ini bertujuan untuk mengakses data yang telah dikumpulkan dan disimpan sebelumnya oleh orang lain, baik dalam bentuk tertulis, rekaman audio, video, atau format digital lainnya. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh data atau informasi berupa buku, arsip atau catatan.

6. Teknik Analisis data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil angket motivasi dianalisis dengan mengalikan jumlah skor kriteria (dengan skor maksimal 4 per item), jumlah item (40), dan jumlah responden (29 siswa). Analisis ini mengategorikan motivasi belajar siswa berdasarkan persepsinya. Berikut kategori hasil angket motivasi belajar siswa:

Tabel 2. Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat rendah

Sumber: Nasrah & Muafiah (2020)

Data hasil pengujian akan diperiksa secara obyektif dengan menggunakan pendekatan deskriptif yaitu dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dan persentase keberhasilan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23.

b. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah sekelompok data mengikuti distribusi normal. Data dianggap normal jika p-value lebih dari 0,05 ($p > 0,05$). Sebaliknya jika nilainya kurang dari 0,05 ($P < 0,05$) maka dianggap tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang variasinya sama. Jika p-value kurang dari 0,05 maka data yang diuji tidak menunjukkan homogenitas sesuai dengan syarat pengujian uji homogenitas.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah pernyataan atau proposisi yang diajukan untuk diuji melalui proses pengumpulan dan analisis data. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika p-value kurang dari 0,05, maka kelompok data yang diperiksa menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik setelah mendapat perlakuan.

H1: Terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan

H0: Tidak terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini diterapkan pembelajaran seperti pada umumnya, penelitian diawali dengan memberikan Pre-test berupa angket motivasi belajar sebelum perlakuan dan post-test yang diberikan setelah perlakuan menggunakan media Kahoot. Untuk menguji apakah pengaplikasian media tersebut memberikan pada peningkatan motivasi belajar siswa di SMAN 30 Bone.

3.1. Analisis statistik deskriptif

Penelitian ini melakukan analisis statistik deskriptif terhadap data angket motivasi belajar, menghitung nilai mean, maksimum, minimum, dan standar deviasi. Temuan penelitian tentang peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan media pembelajaran Kahoot disajikan dalam tabel.

a. Data hasil Pre-test siswa

Hasil Pre-test siswa diperoleh sebelum diberikan perlakuan dengan media Kahoot dalam pembelajaran biologi. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

Tabel 3. Data Statistik Pretest Motivasi Belajar Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah sampel	29
Nilai minimum	59
Nilai maksimum	73
Rata-rata (mean)	68.28
Rentang (range)	14
Standar devias	3.52
Median	69
Modus	69

Sumber: Olahan SPSS versi 23

Berdasarkan analisis data pada tabel di atas, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada pre-test adalah 68,28. Lebih lanjut hasil tersebut juga menunjukkan nilai minimum sebesar 59 dan maksimum 69. Berikut tabel distribusi frekuensi (f) dan persentase (%) dari hasil pretest:

Tabel 4. Distribusi f dan % Hasil Pre-test

Interval	%	F	Kategori
90-100	0	0	Sangat tinggi
80-89	0	0	Tinggi
65-79	82.7	24	Sedang
55-64	12.1	5	Rendah
0-54	0	0	Sangat Rendah

Sumber: Olahan data peneliti 2024

Tabel 4 menunjukkan bahwa skor pre-tes tergolong sedang, dengan 82,7% (24 siswa) dalam kategori ini dan 17,1% (5 siswa) dalam kategori rendah. Tidak ada

siswa yang memperoleh skor dalam kategori persentase sangat rendah, tinggi, atau sangat tinggi. Merujuk pada data tersebut menjelaskan bahwa pada hasil pre-test, tingkat motivasi siswa berada pada tingkat sedang.

b. Data hasil post-test motivasi belajar

Berikut hasil analisis post-test siswa mengenai motivasi belajar setelah diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media interaktif Kahoot:

Tabel 5. Data Statistik Post-test Motivasi Belajar Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah sampel	29
Nilai minimum	83
Nilai maksimum	93
Rata-rata (mean)	89.79
Rentang (range)	10
Standar devias	2.59
Median	91
Modus	91

Sumber: Olahan SPSS versi 23

Data penelitian menunjukkan nilai rata-rata 89,79 untuk motivasi belajar siswa setelah tes, dengan skor median 91 dan nilai minimum dan maksimum masing-masing 83 dan 93. Lebih lanjut, tabel berikut menunjukkan distribusi frekuensi (f) dan persentase (%):

Tabel 6. Distribusi f dan % Hasil Post-test

Interval	%	f	Kategori
90-100	58.5	17	Sangat tinggi
80-89	42.2	12	Tinggi
65-79	0	0	Sedang
55-64	0	0	Rendah
0-54	0	0	Sangat Rendah

Sumber: Olahan data peneliti 2024

Mengacu pada tabel tersebut, nilai Pre-test berada pada rentang 90-100 yang tergolong sangat tinggi. Persentase siswa dalam kategori ini adalah 58,8%, dengan total 17 orang. Disamping itu, kategori tinggi terdiri dari 12 orang, terhitung 41,2% dari total jumlah siswa. Lebih lanjut, data tersebut juga menunjukkan bahwa tidak ada satu pun siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sedang, rendah, atau sangat rendah pada hasil post-test motivasi belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah pemberian perlakuan dengan Kahoot, motivasi belajar siswa menunjukkan perubahan yang signifikan.

Selain itu, untuk mendapatkan pemahaman komprehensif mengenai indikator dan kategorisasi motivasi belajar siswa dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 7. Kategorisasi Motivasi Belajar Pre-test per Indikator

No	Indikator	Skor Rata-rata	Kategori
1	Tekun dalam mengerjakan tugas	72	Sedang
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	68.10	Sedang
3	Menunjukkan minat	69.66	Sedang
4	Senang bekerja mandiri	67.93	Sedang
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	70.17	Sedang
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	67.24	Sedang
7	Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu	65.34	Sedang

8	Senang mencari dan memecahkan masalah	66.38	Sedang
---	---------------------------------------	-------	--------

Sumber: Olahan data peneliti 2024

Merujuk pada tabel di atas, data tersebut menunjukkan bahwa dari delapan indikator yang menjadi penilaian dalam kategorisasi motivasi belajar siswa pada pre-test, rata-rata skor siswa berada pada kategori sedang.

Tabel 8. Kategorisasi Motivasi Belajar Post-test per Indikator

No	Indikator	Skor Rata-rata	Kategori
1	Tekun dalam mengerjakan tugas	91.50	Sangat tinggi
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	87.59	Tinggi
3	Menunjukkan minat	88.10	Tinggi
4	Senang bekerja mandiri	89.31	Tinggi
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	91.55	Sangat tinggi
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	90.34	Sangat tinggi
7	Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu	89.31	Sangat tinggi
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	89.31	Tinggi

Sumber: Olahan data peneliti 2024

Berdasarkan data tersebut dari 8 indikator motivasi belajar siswa, terdapat 4 indikator termasuk ke dalam kategori sangat tinggi dan 4 indikator termasuk ke dalam kategori tinggi. Pemberian post-test berupa angket motivasi belajar siswa, dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan yaitu menerapkan media Kahoot dalam proses pembelajaran.

3.2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data kelompok sampel mengikuti distribusi normal atau tidak. Ukuran sampel sebanyak 29 orang dipilih, dan uji Kolmogorov-Smirnov digunakan. Berikut hasilnya:

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Motivasi_Belajar	Posttest_Motivasi_Belajar	.133	29	.200 [*]	.946	29	.142
		.196	29	.006	.897	29	.008

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Setelah dilakukan uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pre-test sebesar 0,06 lebih besar dari ambang batas sebesar 0,05. Begitu pula dengan nilai signifikansi post-test sebesar 2,0, juga lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui keseragaman data. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan Levene Statistics. Berikut hasil pengujianya:

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest_Posttest_Motivasi_Belajar	Based on Mean	3.163	1	.081
	Based on Median	2.175	1	.146
	Based on Median and with adjusted df	2.175	1	.146
	Based on trimmed mean	3.105	1	.084

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas

Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,84 lebih besar dari ambang batas 0,05. Oleh karena itu, ditentukan bahwa data tersebut menunjukkan varians yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menilai dampak perlakuan sebelum dan sesudah dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan. Pengujian hipotesis menggunakan Paired Samples Test dan berikut hasil pengujiannya:

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest_Motivasi_Belajar - Posttest Motivasi Belajar	77.534	10.793	1.417	74.696	80.372	54.708	57	.000

Gambar 3. Hasil Uji Paired Sample Test

Merujuk pada tabel di atas, data menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana lebih kecil dari ambang batas yang telah ditentukan yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat menyimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran dengan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran biologi Kelas XI MIPA SMAN 30 Bone Tahun Ajaran 2023/2024. Penerapan media Kahoot pada pembelajaran biologi memberikan pengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa. Hal tersebut merujuk pada penilaian yang diawali dengan pengujian sebelum mengimplementasikan Kahoot. Hal ini dapat ditunjukkan dari data hasil pemberian pre-test dan post-test kepada siswa.

Hasil tes yang diberikan di awal sebelum perlakuan menunjukkan nilai 68,28 (kategori: sedang) dan meningkat setelah diberikan perlakuan berupa penerapan Kahoot dalam proses pengajaran. Hasil yang diperoleh dari tes akhir setelah perlakuan adalah 89.79 (kategori: tinggi). Selain itu, pada penelitian ini, peneliti menganalisis motivasi belajar siswa dengan memberikan angket dimana terdiri dari 8 indikator. Merujuk analisis masing-masing indikator, hasil post-test siswa menunjukkan bahwa nilai tertinggi dicapai pada indikator pertama yaitu “Ketekunan menghadapi tugas” dengan nilai 91,50 dan termasuk dalam kelompok sangat tinggi.

Pemanfaatan media pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan berdampak dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak berbasis media. Menurut (Priuntari & Stevanus, 2022), siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Hal tersebut juga didukung dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan dengan memanfaatkan media yang menarik seperti Kahoot dapat mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran menjadikannya menarik dan menyenangkan (Rosita, 2022).

Penerapan Kahoot dalam proses pembelajaran memberikan beragam penilaian berdasarkan angket yang diberikan. Hasil angket menunjukkan respon yang positif serta antusias mereka terkhusus pada menghadapi tugas. Hal ini menunjukkan bahwa setelah pemberian perlakuan, Kahoot meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa (Jannah & Pahlevi, 2020). Hal tersebut juga didukung dengan penelitian Emilio et al. (2024) yang

menjelaskan bahwa Kahoot dapat berdampak positif terhadap kinerja pembelajaran, dinamika kelas, serta sikap siswa dan guru. Dengan demikian, proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Charline et al. (2024) siswa dapat menunjukkan motivasi yang tinggi ketika pendekatan pembelajaran menggunakan media proyektor dan speaker. Selain itu, pemanfaatan sumber daya pendidikan penting dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi pelajaran.

4 KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Merujuk pada temuan dan pembahasan penelitian, penerapan media Kahoot mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Biologi Kelas XI MIPA SMAN 30 Bone. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai motivasi belajar siswa setelah pemberian treatment dengan nilai pre-test 68.28 dan post-test 89.79 dengan nilai $p\text{-value } 0.000 < 0.05$. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kahoot dalam pengajaran biologi berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 30 Bone.

4.2 Saran

Merujuk pada rangkaian pembahasan hingga pada kesimpulan, peneliti merasa penting memberikan beberapa saran meliputi saran kepada para pendidik, dan untuk peneliti kedepannya. Bagi pendidik, dapat memanfaatkan segala fasilitas media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menghidupkan suasana kelas. Bagi peneliti kedepannya, sekiranya dapat menggunakan beberapa variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada Kahoot terhadap motivasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Charline, C., Jo, S., & Frédéric, E. (2024). Use of Learning Media to Increase Student Motivation in Junior High School. *World Psychology*, 3(1), 62–76. <https://doi.org/10.55849/wp.v3i1.605>
- Emilio, A., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3380–3386.
- Fu'ad, M., Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2022). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 Pendahuluan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(1), 11–18.
- Hamzah, P., Syawaludin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., & Hanim, S. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Untuk Memudahkan Guru Dalam Penyampaian Materi Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal*, 4(2), 2862–2868.

- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran in-teraktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Educa-tion*, 6(1), 6933–6942.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berban-tuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompe-tensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Per-kantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Munirah, Mumtahanah, Sumiati, & Zulfa. (2023). Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas dan Pengaruhnya ter-hadap Peningkatan Belajar Siswa di SMA. *IQRA: Jurnal Magister Pendi-dikan Islam*, 3(2), 109–120. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/iqra/article/view/13659%0Ahttps://journal.unismuh.ac.id/index.php/iqra/article/viewFile/13659/6642>
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Mo-tivasi Belajaar dan Hasil Belajar Dar-ing Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendi-dikan*, 08(02), 290–306.
- Priuntari, A. S., & Stevanus, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Ter-hadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sds San-to Markus 1 Jakarta. *Psiko Edukasi*, 20(2), 189–197. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3705>
- Rosita, R. (2022). The Implementation of Application Kahoot in Learning Pro-cess. *Social, Humanities, and Educa-tion Studies (SHEs): Conference Series*, 5, 572–577.
- Sugiani, K. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 457–474. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA, CV.
- Yu, Z. (2021). A meta-analysis of the effect of Kahoot! on academic achievements and student performance. *Research Square*, 42(3), 553–568. <http://dx.doi.org/10.21203/rs.3.rs-842089/v1>