

Pengaruh Kuis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

The Effect of Kahoot on the Learning Motivation of Grade IV Students in Madrasah Ibtidaiyah

Rofiatun Nisa'

STIT Al-Fattah Siman Sekaran Lamongan

e-mail: fyansa1214@gmail.com

Abstrak: Kondisi belajar di rumah yang membuat peserta didik tidak bisa belajar bersama guru dan peserta didik lainnya di kelas. Hal ini membuat peserta didik menjadi malas untuk belajar dan lebih memilih bermain game yang ada pada *handphoneya*. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis kuis *online* adalah *kahoot*. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif untuk menguji peserta didik setelah diberikan *treatment* berupa menerapkan media pembelajaran *kahoot*. Instrumen penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik menggunakan *google form*. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencari validitas, reliabilitas, uji normalitas serta linearitas, uji hipotesis dengan uji t. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh hasil uji t_{hitung} sebesar 4.163, sedangkan t_{tabel} sebesar 2.101. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.163 > 2.101$) artinya dengan adanya media pembelajaran berupa *quiz* seperti ini, apalagi yang bisa dimainkan oleh peserta didik pada *smartphoneya* masing-masing membuktikan bahwa kuis *kahoot* bisa menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang menyenangkan, karena dapat membuat kesan belajar yang baru dan menimbulkan motivasi belajar bagi peserta didik.

Kata Kunci: Gamifikasi pembelajaran, Kuis interaktif, Kahoot, Motivasi belajar, Kuis *online*

Abstract: *The current learning condition at home makes the students unable to study with teachers and other students in class. This makes them feel lazy to study and prefer to play games. For this reason, learning media is needed. One of the interactive learning media based on online quizzes is Kahoot. The method used in this study was experimental quantitative to test the students' learning motivation after being given a treatment in the form of Kahoot application. This research used a questionnaire as the instrument given to the students via Google Form. The data analysis procedure in this study covered validity, reliability, normality and linearity tests, and the hypothesis testing using t-test. Based on the results of the hypothesis testing, it was found the $t_{observed}$ value 4.163, while the t_{table} value was 2.101. Because $t_{observed} > t_{table}$ ($4.163 > 2.101$), it means that through the learning media in the form of an online interactive quiz where the students can play on their respective smartphones, using Kahoot can be one of the choices to create fun learning because it can create the good impression among the students and instil their learning motivation.*

Keywords: Gamification, Interactivity, Kahoot, Learning motivation, Online quiz.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

A. Pendahuluan

Pada akhir tahun 2019, seluruh dunia tertimpa musibah hadirnya pandemi covid-19. Sampai pertengahan tahun 2021 ini virus tersebut belum bisa dihilangkan dan masih menyebar ke seluruh penduduk yang ada di dunia. Hal ini mengakibatkan banyak sekali sektor yang terdampak tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memutuskan bahwa seluruh sekolah yang ada di Indonesia melaksanakan Sistem pembelajaran secara online (Wulandari, 2020). Fenomena ini terjadi di luar dugaan pendidik, sehingga tidak ada persiapan yang matang dari segi sarana dan prasarana (Rahmi, 2020). Pembelajaran yang awal mulanya dilaksanakan di sekolah sekarang menjadi di rumah masing-masing berakibat pada guru yang menghadapi tantangan tak terduga untuk mengajar secara holistik dengan jarak jauh (Martín-Sómer, Moreira, & Casado, 2021). Pembelajaran jarak jauh menuntut guru untuk mencari rangkaian kegiatan yang dapat mendukung dan memenuhi kebutuhan peserta didik selama pembelajaran online, sehingga pembelajaran tetap menyenangkan dan bermakna walaupun dilaksanakan di rumah.

Pembelajaran *Online* yang telah berlangsung selama 1,5 tahun ini tentunya sangat melelahkan bagi peserta didik. Dampak dari belajar secara online peserta didik menjadi merasa bosan, kurang fokus, sehingga motivasi belajarnya rendah. Ini memiliki dampak serius pada peserta didik khususnya peserta didik menjadi pasif dan tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan secara optimal (Rosiyanti, Widyasari, Ardiansyah, & Istiqomah, 2020). Motivasi belajar adalah sebuah kegiatan yang sangat penting dalam keberhasilan belajar peserta didik. Apalagi kondisi saat ini yang membuat peserta didik tidak bisa belajar bersama guru dan peserta didik lainnya di kelas. Peserta didik harus belajar sendiri di rumah masing-masing dan dituntut untuk mandiri dalam memahami materi yang ada. Hal ini membuat peserta didik menjadi malas untuk belajar dan lebih memilih bermain game yang ada pada HP. Sehingga, motivasi dalam belajar di rumah peserta didik semakin menurun dan semakin malas untuk belajar.

Berdasarkan hasil survei kepada peserta didik kelas IV di MIN 2 Lamongan dapat disimpulkan bahwa 78,9% peserta didik kurang semangat belajar di rumah, guru hanya sering memberikan tugas via *Whatsapp Group* tanpa memberikan penjelasan materi maupun diskusi terkait materi yang diajarkan. Guru hanya tinggal menagih tugas untuk dikumpulkan. Semangat peserta didik menjadi menurun dalam belajar dan sering tidak mengerjakan tepat waktu sehingga menjadikan motivasi peserta didik dalam belajar menjadi rendah. Untuk itu diperlukan adanya sebuah tindakan untuk mengembalikan semangat peserta didik saat belajar dari rumah seperti saat ini, harus ada sebuah kompetisi. Dengan adanya kompetisi, seluruh peserta didik akan tergerak untuk menjadi seorang pemenang. Berdasarkan hasil wawancara di MIN 2 Lamongan, sejumlah 92,4% peserta didik menjawab memilih menjadi seorang pemenang dan ingin mendapatkan nilai yang paling tinggi untuk memenangkan sebuah permainan. Dapat disimpulkan

bahwa sebagian besar peserta didik senang dalam kompetisi. Salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis kuis online adalah *kahoot*.

Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah benar motivasi belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran yang menyenangkan salah satunya bentuk gamifikasi seperti kuis *online* kahoot ini. Untuk menimbulkan motivasi belajar yang tinggi peserta didik bisa dengan berbagai cara antara lain: memberikan arahan terkait pentingnya materi yang dipelajari; memberikan pujian ataupun hadiah; mengajak untuk bersaing ataupun berkompetisi agar peserta didik termotivasi untuk menjadi juara dalam pembelajaran; memberikan pujian; sesekali mengadakan *punishment* akan tetapi yang mendidik seperti menyuruh untuk kedepan kelas untuk mengerjakan soal, menghafal, dan lain-lain; memberikan perhatian kepada tiap peserta didik; melatih kebiasaan dalam belajar peserta didik baik secara kelompok maupun individu, menerapkan metode pembelajaran yang berbeda pada tiap pertemuan (Suharni & Purwanti, 2019). Dari beberapa cara yang dijelaskan dalam penelitian tersebut, salah satu cara yang dapat diterapkan agar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan mengajak peserta didik untuk berkompetisi. Dalam berkompetisi, media yang cocok diterapkan adalah adalah media gamifikasi seperti kahoot yang cocok diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran interaktif kahoot adalah tipe media yang bisa di akses secara *online* baik oleh guru maupun peserta didik. Media pembelajaran berbasis kuis kahoot ini membuat peserta didik menjadi lebih berkonsentrasi, karena dapat membuat kesan belajar yang baru dan menimbulkan motivasi belajar bagi peserta didik karena menginginkan untuk menjadi pemenang. Kahoot merupakan *quiz online* yang bisa diakses melalui *website* dan mampu membuat peserta didik semangat untuk bisa menguasai materi. Awalnya kahoot dipelopori oleh Johan Brand, Jamie Broker, dan Morten Vervik di sebuah *join project* dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada bulan maret 2013 yang kemudian dipublikasikan pada bulan September 2013. Bisa dikatakan bahwa sekarang terdapat 70 juta guru yang mengajar menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis *quiz online* Kahoot ini dan terdapat 1,6 miliar pengguna memainkan kuis *online* kahoot (Widya Ayuningtyas & Zulfah, 2021).

Dalam menggunakan kuis *online* kahoot ini menjadikan senang dan semangat dalam menjawab soal yang ada pada kuis *online* dalam proses belajar mengajar jarak jauh saat ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis quiz kahoot telah terbukti memberikan dampak yang lebih baik terhadap motivasi belajar peserta didik dari pada yang diajar menggunakan media konvensional. Oleh karena itu, media pembelajaran Kahoot merupakan salah satu media kuis *online* yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran jarak jauh (Kusumaningrum & Pramudiani, 2021).

Sementara itu kelebihan dari aplikasi kahoot dibandingkan dengan aplikasi lain adalah bahwa kahoot menggunakan bahasa yang sederhana, sehingga mudah dipahami. Melalui aplikasi kahoot juga, guru dapat mengajak peserta didik untuk menggunakan teknologi dengan baik (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020). Ada juga kelebihan lainnya

yaitu siswa dapat melihat hasil *quiz* yang mereka ambil, dan melakukannya secara langsung. Selain itu, kahoot juga memberikan *reward* kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan cepat dan hati-hati. *Reward* yang diberikan berupa peringkat dari setiap peserta didik, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat dalam mendapatkan *reward* atau *ranking*. Selain itu, kahoot memiliki suara yang menantang dan tampilan yang menarik sehingga permainan menjadi lebih hidup (Wigati, 2019).

Penelitian terdahulu mengatakan bahwa hasil penelitian mendapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $8,46 > 2,07$, kesimpulan dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot membantu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Wijayanti, Hermanto, & Zainuddin, 2019). Penelitian lain mengatakan bahwa kualitas proses pembelajaran dengan menerapkan media kahoot pada uji coba yang pertama berada pada kategori sangat baik sebesar 75,46% dan mendapatkan tingkat sangat baik kembali pada uji coba yang kedua sebesar 85,42%. Dengan adanya dua kali uji coba tersebut, maka penelitian ini mendapatkan kesimpulan hasil penelitian terkait media kuis online kahoot ini efektif serta layak diterapkan dalam proses pembelajaran peserta didik (Rahim, Rahman, & Putri, 2020).

Untuk itu penelitian ini menarik untuk diteliti karena merupakan salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang ditawarkan oleh peneliti adalah kahoot. Karena kahoot memiliki kelebihan seperti soal yang disajikan dalam permainan ini memiliki alokasi waktu yang terbatas, sehingga mampu melatih peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat dalam memecahkan masalah dan membuat peserta didik merasa tertantang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan kuis *online* Kahoot, tingkat motivasi belajar peserta didik kelas IV setelah adanya penerapan kuis *online* kahoot, serta menguji pengaruh penggunaan media kuis online kahoot pada siswa kelas IV terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik. Hal ini dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Metode

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif untuk menguji apakah meningkat atau tidaknya motivasi belajar peserta didik setelah diberikan *treatment* berupa menerapkan media pembelajaran kahoot. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan membandingkan hasil dari angket kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil angket untuk kelas eksperimen yang merupakan kelas dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot dan kelas kontrol yang merupakan kelas tanpa ada penerapan media pembelajaran Kahoot dengan hanya menggunakan media penugasan melalui *whatsapp group* yang biasa digunakan oleh guru. Kemudian setelah pembelajaran selesai, kedua kelas tersebut dibagikan angket motivasi belajar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MIN 2 Lamongan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas IV sejumlah 40 peserta didik di MIN 2 Lamongan yang terdapat 2 kelas yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 peserta didik dan kelas B sebagai

kelas kontrol dengan jumlah 20 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh karena sampel dalam penelitian ini terlalu kecil (Arikunto, 2002). Sehingga sampel dari penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik baik kelas A maupun kelas B dengan total 40

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik menggunakan *google form* yang akan dibagikan oleh guru dalam *whatsapp grup* kelas IV MIN 2 Lamongan. Angket yang disebarkan kepada peserta didik adalah untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran kahoot serta peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran kahoot dalam pembelajaran *online* saat ini. Angket kemenarikan media pembelajaran kahoot digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah penerapan kuis *online* kahoot ini dalam pembelajaran. Indikator kemenarikan media pembelajaran kahoot antara lain: 1) materi pembelajaran yang diberikan sesuai dengan yang ada dalam soal pada media pembelajaran, 2) peserta didik mampu belajar mandiri dengan bantuan media ini, 3) proses pembelajaran berbantu media menjadi lebih menarik, 4) mudah dalam mengoperasikan media, 5) navigasi yang ada dalam media pembelajaran cukup mudah, 6) ada petunjuk dalam menggunakan media dan sangat jelas digunakan, 7) ukuran dan jenis huruf dalam media, 8) penggunaan bahasa dalam media, 9) gambar dan animasi yang ditampilkan dalam media.

Pada penelitian ini, angket motivasi belajar dibuat berdasarkan indikator dari motivasi belajar yaitu antara lain: 1) memiliki keinginan dan ambisi untuk berhasil; 2) memiliki stimulus dan kepentingan untuk belajar; 3) adanya angan-angan serta impian di masa depan; 4) adanya pujian dalam belajar; 5) adanya kemenarikan dan ketertarikan dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang mendukung yang mengakibatkan peserta didik mampu belajar dengan baik (Uno, 2014). Dari beberapa indikator tersebut, dibuat acuan dalam membuat butir pertanyaan dalam angket. Sedangkan untuk dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk mengumpulkan visualisasi gambar yang berkaitan dengan kegiatan penerapan media pembelajaran kahoot, catatan terkait motivasi belajar peserta didik yang dimiliki guru.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan mencari validitas tiap butir pertanyaan dalam angket serta reliabilitas angket yang disebarkan. Untuk mencari validitas menggunakan rumus *product moment* sedangkan untuk mencari reliabilitas angket menggunakan *alpha cronbach*. Sebelum kuesioner dibagikan, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan pengujian kuesioner terlebih dahulu untuk menyatakan bahwa kuesioner tersebut valid dan dapat dipercaya. Data dikatakan valid jika sesuai dengan kenyataan. Valid artinya alat ukur yang digunakan untuk mengukur adalah benar (Sugiyono, 2012). Mengenai perolehan uji validitas instrumen angket yang berjumlah 20 peserta didik dengan jumlah 30 butir angket, setelah diuji cobakan diperoleh 25 butir angket yang dinyatakan valid. Artinya 5 item angket dinyatakan tidak valid. Kelima butir soal tersebut dinyatakan tidak valid karena kalimat-kalimatnya tidak dipahami oleh siswa. Selanjutnya uji reliabilitas instrumen angket dimaksudkan untuk

mengetahui konsistensi angket. Dengan kriteria angka *cronbach's alpha* $> r_{\text{tabel}}$. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *cronbach's alpha* diperoleh hasil perhitungan uji reliabilitas sebesar 0,90. Hal ini menunjukkan bahwa angket yang digunakan reliabel (konsisten) karena perolehan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,90 > 0.38 .

Sedangkan untuk mencari perhitungan tingkat penerapan kuis online kahoot dan tingkat motivasi belajar peserta didik menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Kemudian tahap selanjutnya adalah uji persyaratan sebelum uji hipotesis dengan menggunakan uji normalitas serta linearitas. Setelah data diuji dan dinyatakan normal dan linear, maka tahap selanjutnya adalah uji hipotesis dengan mencari pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan uji t. Perhitungan analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16.

C. Hasil dan Pembahasan

Tingkat kemenarikan kuis *online Kahoot* Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MIN 2 Lamongan dengan menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data dengan jumlah item pernyataan sebesar 25 yang dibagikan kepada 20 peserta didik, dengan perolehan hasil secara kuantitatif tingkat kemenarikan kuis *online Kahoot* nilai tertinggi diperoleh sebesar 92 sedangkan untuk perolehan nilai terendah sebesar 82. Klasifikasi tingkat kemenarikan kuis *online kahoot* sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Kemenarikan Kuis *Online Kahoot*

Kategori	Ketentuan	Frekuensi	Presentase
Baik	$\geq 86,71$	13	65%
Sedang	86,71 s/d 82.88	6	30%
Buruk	≤ 82.88	1	5%
Jumlah		20	100%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat kemenarikan kuis *online kahoot* pada tabel 1 dengan sejumlah 13 peserta didik atau 65% berada pada tingkat baik, sedangkan 6 peserta didik atau 30% ada pada tingkat sedang, yang lainnya sejumlah 1 peserta didik atau 5% ada pada tingkat buruk. Artinya berdasarkan angket respon yang di jawab oleh peserta didik mayoritas mengatakan bahwa tingkat kemenarikan kuis *online Kahoot* ini berada pada kategori baik sehingga dapat dikatakan layak sebagai salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

Platform pembelajaran berbasis game berupa kuis kahoot ini digunakan untuk mengkaji kemampuan pemahaman peserta didik khusus pada nilai formatif atau sebagai selingan pada pembelajaran yang biasa dilaksanakan guru dan peserta didik. Efek penggunaan Kahoot untuk mempengaruhi kinerja belajar peserta didik yang semakin

meningkat, dinamika kelas yang tidak membosankan dan semakin menarik (Wang & Tahir, 2020). Penggunaan Kahoot mendorong perhatian dan pemahaman konsep pengetahuan, serta salah satu permainan yang sangat diminati oleh peserta didik (Martín-Sómer et al., 2021). Kahoot memperbaiki kualitas pembelajaran pembelajaran di kelas, terdapat pengaruh tertinggi dalam hasil penelitian ini pada semangat dalam pembelajaran, keikutsertaan, antusias, dan pengalaman belajar menjadi meningkat. Temuan yang diperoleh dalam penelitian ini mengatakan jika dengan adanya permainan berbentuk *game* yang edukatif dalam proses belajar mengajar akan menurunkan gangguan dan menambah kualitas proses belajar mengajar di luar apa yang disediakan pada kelas konvensional (Licorish, Owen, Daniel, & George, 2018).

Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Berdasarkan hasil pengisian angket terkait motivasi belajar dengan 25 butir pernyataan dan dibagikan kepada 20 orang peserta didik, perolehan hasil kuantitatif tingkat motivasi belajar mendapatkan nilai tertinggi sebesar 87 serta nilai yang paling rendah sebesar 60. Klasifikasi tingkat motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Tingkat Motivasi Belajar

Kategori	Ketentuan	Frekuensi	Presentase
Tinggi	$\geq 85,01$	10	50%
Sedang	85,01 s/d 56,78	7	35%
Rendah	$\leq 56,78$	3	15%
Jumlah		20	100%

Kesimpulan yang didapatkan adalah tingkat motivasi belajar peserta didik pada tabel 2 dengan jumlah 10 peserta didik atau 50% berada pada tingkat yang tinggi, sedangkan 7 peserta didik atau 35% ada pada tingkat yang sedang, sedangkan yang lainnya sejumlah 2 peserta didik atau 15% ada pada tingkat rendah. Artinya berdasarkan angket respon yang di jawab oleh peserta didik mayoritas mengatakan bahwa tingkat motivasi belajar ini berada pada kategori tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam belajar sudah adanya keinginan berhasil; sadar terhadap kebutuhan dalam belajar; memiliki cita-cita untuk bisa; dalam belajar peserta didik telah mendapat penghargaan; adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; adanya angan-angan serta impian di masa depan; adanya kemenarikan dan ketertarikan dalam belajar; adanya lingkungan belajar yang mendukung yang mengakibatkan peserta didik mampu belajar dengan baik.

Senada dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang dimiliki sangat tinggi dalam tertarik serta berkeinginan agar bisa dan mampu menang dengan persentase perolehan nilai 95%, persentase peserta didik dalam kriteria kebutuhan serta ambisi dalam belajar sebesar 87,2%, rajin mengerjakan tugas serta tekun mengerjakan soal yang diberikan walaupun menghadapi berbagai kendala mendapat persentase nilai sebesar 92,1% dan 80,2%, persentase sebesar 83,5% diperoleh jika telah timbul proses belajar mengajar yang menarik, serta persentase lain

sebesar 80% menunjukkan bahwa kegembiraan peserta didik dalam pemecahan soal-soal yang diberikan (Nasrah, 2020).

Peran motivasi belajar sebagai penguatan kegiatan belajar dapat dikatakan jika peserta didik yang mengikuti proses belajar mendapatkan sebuah masalah yang membutuhkan pemecahannya serta hanya dapat dibuka dengan suatu kegiatan yang pernah dilalui. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Motivasi dalam belajar memiliki peran dalam menguraikan tujuan dalam pembelajaran berkaitan erat dengan belajar yang bermakna. Peserta didik akan memiliki ketertarikan dalam proses belajar apabila pelajaran yang dikaji dapat mengetahui manfaat yang didapatkan dalam kehidupan serta dapat diimplementasikan. Ketekunan dalam belajar juga ditentukan oleh motivasi. Seorang peserta didik yang telah memiliki motivasi belajar yang tinggi akan rajin serta semangat dalam mempelajari ilmu tersebut (Alawiyah, 2020).

Pengaruh Kuis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, peneliti melakukan uji normalitas dan linearitas. Dasar pengambilan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal untuk jumlah responden sebanyak 20 responden baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil $0,977 > 0,05$ artinya bahwa variabel media *quiz online* kahoot dan motivasi belajar berdistribusi normal. Pengujian selanjutnya adalah uji linearitas. Dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai *sig. Deviation from linearity* $> 0,05$ maka terdapat pengaruh yang linear antara variabel media *quiz online* kahoot dan motivasi belajar. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS versi 16, diperoleh hasil $0,867 > 0,05$ artinya bahwa terdapat pengaruh yang linear antara media *quiz online* kahoot dan motivasi belajar.

Setelah dilakukan analisis uji prasyarat dan hasil dua data berdistribusi normal dan linear, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji t dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar peserta didik. Berikut data hasil hipotesis pengujian disajikan:

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.523	13.483		2.041	.069
	Media Quiz Kahoot	.793	.190	.796	4.163	.002

a. Dependent Variable: motivasi

Berdasarkan perhitungan tabel tersebut, terlihat nilai *constant* (a) nilainya 27,523 sedang nilai media *Quiz* Kahoot (b) nilainya 0.793 dan $a = 27.523$. Nilai konstanta ini menunjukkan bahwa apabila tidak ada variabel bebas (media *Quiz* Kahoot), maka variabel terikat yaitu motivasi belajar adalah sebesar 27.523. Dalam arti kata motivasi belajar bernilai 27.523 sebelum atau tanpa adanya variabel media *Quiz* Kahoot (dimana $X = 0$) dan $b = 0.793$

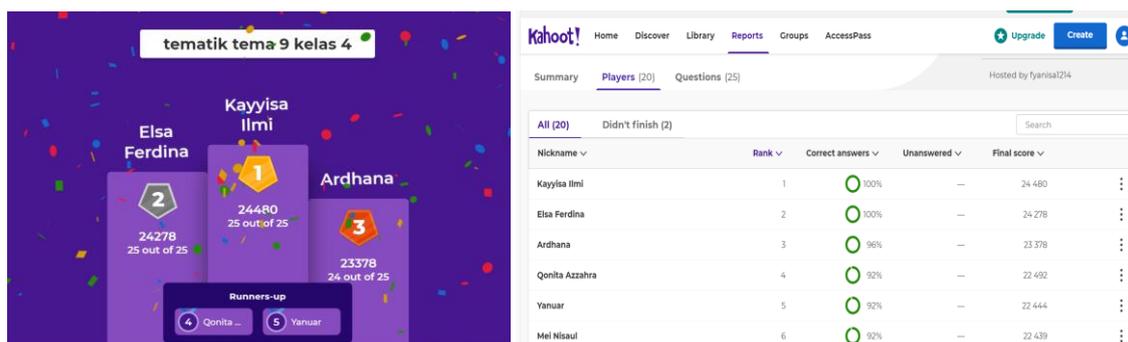
Nilai parameter atau koefisien regresi b ini menunjukkan bahwa setiap variabel media *quiz* kahoot meningkat 1 satuan, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 0.793 kali atau dengan kata lain setiap peningkatan motivasi belajar dibutuhkan variabel media *quiz* kahoot sebesar 0.793. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Sedangkan untuk pengujian hipotesis, diperoleh hasil nilai signifikansi dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar sig. $t < 5\%$ ($0.002 < 0.05$) dan hasil uji t_{hitung} sebesar 4.163 sedangkan t_{tabel} dengan $df = 18$ dan taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 2.101. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.163 > 2.101$) maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel media *quiz* kahoot berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar artinya semakin baik penerapan media *quiz* kahoot maka semakin baik pula tingkat motivasi belajar peserta didik.



Gambar 1. Aktivitas Peserta Didik Mengikuti Kuis Kahoot Mata Pelajaran Tematik

Dari gambar diatas dapat ditarik kesimpulan jika aktivitas peserta didik kelas eksperimen yang sedang mengerjakan *quiz* melalui aplikasi *online* kahoot. Dengan adanya *online quiz* kahoot, terlihat peserta didik lebih bersemangat dan kemauan untuk berhasil; membuat peserta didik terdorong untuk semangat dalam menguasai materi; dengan adanya *online quiz* kahoot peserta didik yang mendapat peringkat pertama merasa mendapat penghargaan dalam belajar; peserta didik merasa mendapat kemenarikan dalam proses belajarnya; proses belajar yang mendukung mendapat ilmu baru, yang menjadikan peserta didik dapat belajar dengan sungguh-sungguh.



Gambar 2. Tampilan Game pada Aplikasi Online Kahoot

Dengan adanya media pembelajaran berupa *quiz* seperti ini, apalagi yang bisa dimainkan oleh peserta didik pada *smartphone* masing-masing membuktikan bahwa kuis kahoot ini adalah salah satu pilihan dari beberapa media berbasis gamifikasi yang ada, karena dapat membuat belajar mengajar terasa lebih seru dan tertantang untuk menjadi juara. Guru harus mulai mengubah pola pembelajaran dengan mengemas media pembelajaran dengan sangat kreatif menggunakan teknologi yang telah berkembang pesat dengan berbagai karakteristik yang unik untuk mengatasi masalah menurunnya motivasi belajar di masa pandemi saat ini salah satunya dengan menggunakan media *game online quiz* kahoot ini.

Berdasarkan penelitian dari Sukowati menemukan bahwa jumlah 100% peserta didik merasakan gembira, 100% peserta didik mampu belajar banyak hal, dan 100% peserta didik menyarankan menggunakan kahoot ketika proses belajar mengajar (Sukowati & Sartono, 2020). Untuk itu, kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran proses belajar mengajar secara *online*. Penelitian tersebut membuktikan jika dalam belajar mengajar dapat berhasil dengan bantuan media pembelajaran kahoot yang digunakan sebagai solusi menurunnya motivasi belajar peserta didik, karena mampu menarik minat siswa dan dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih menghibur dan tidak bosan.

Hal ini sejalan dengan penelitian dari Muhammad & Tetep bahwa penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penelitiannya yang menunjukkan bahwa peserta didik terlihat sangat senang dan mengikuti pembelajaran dengan baik saat menggunakannya (Muhammad & Tetep, 2018). Aplikasi kahoot cukup efisien untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil nilai akhir dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya (Wang & Tahir, 2020). Selain itu, Andari juga menyampaikan pendapatnya tentang hasil belajar kelompok siswa dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang terbukti lebih efisien dibandingkan dengan menggunakan power point (Andari, 2020). Sedangkan menurut Daumiller, setelah melakukan kuis dengan kahoot secara rutin mampu memberikan dampak positif bagi peserta didik yaitu hasil belajar peserta didik meningkat dan peserta didik mendapatkan nilai yang lebih baik dari penggunaan media sebelumnya (Daumiller et al., 2021). Dari beberapa penelitian tersebut dinyatakan relevan dengan penelitian ini, dan dapat dibuktikan bahwa kahoot berpengaruh atau dapat meningkatkan motivasi belajar peserta

didik. Menurut Darmawan, kahoot merupakan alternatif pilihan dari berbagai media pembelajaran interaktif yang ada, karena dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun pendidik (Darmawan, 2020).

Temuan penelitian Licorist menunjukkan bahwa penggunaan permainan *online kahoot* di kelas cenderung meminimalkan gangguan pembelajaran dalam kelas, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang biasanya dilaksanakan menggunakan metode konvensional. Terlihat peserta didik ada dorongan untuk meningkatkan perhatian, fokus serta interaksi dan keaktifan selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *online kahoot* di kelas membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Licorish et al., 2018). Berdasarkan beberapa penelitian yang telah terlaksana tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang menarik berbasis gamifikasi yang dapat dimainkan di *smartphone* peserta didik masing-masing dimana saja maupun kapan saja.

D. Simpulan

Hasil yang didapatkan dalam penelitian yang dilaksanakan pada kelas IV MIN 2 Lamongan, dapat disimpulkan bahwa 1) tingkat kemenarikan kuis *online kahoot* 65% termasuk dalam kategori baik artinya kuis *online Kahoot* dapat dikatakan layak sebagai salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. 2) Tingkat motivasi belajar siswa MIN 2 Lamongan 50% termasuk dalam kategori tinggi artinya motivasi belajar peserta didik dalam belajar sudah adanya keinginan berhasil; sadar terhadap kebutuhan dalam belajar; memiliki cita-cita untuk bisa. 3) Pengaruh media pembelajaran quiz kahoot terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.163 > 2.101$) artinya penggunaan media pembelajaran *online quiz kahoot* merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Penggunaan *online quiz kahoot* terbukti memberikan dampak yang lebih baik terhadap motivasi belajar peserta didik dibandingkan peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional.

Dalam penelitian ini tentunya kami telah melakukan penelitian dengan sebaik mungkin, namun ada keterbatasan yang dialami oleh peneliti, seperti karena penelitian ini dilakukan pada masa pandemi, ada beberapa peserta didik yang bermasalah dengan jaringan internet, sehingga terlambat menyelesaikan *quiz* yang disediakan. Selain itu, guru harus menjalin kerja sama yang baik dengan orang tua, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri terlebih dahulu.

Daftar Rujukan

- Alawiyah, S. (2020). Manajemen stress dan motivasi belajar siswa. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(2).
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi*

- Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. 2017.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Daumiller, M., Rinas, R., Hein, J., Janke, S., Dickhäuser, O., & Dresel, M. (2021). Shifting from face-to-face to online teaching during COVID-19: The role of university faculty achievement goals for attitudes towards this sudden change, and their relevance for burnout/engagement and student evaluations of teaching quality. *Computers in Human Behavior*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106677>
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Martín-Sómer, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19. *Education for Chemical Engineers*, 36. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.05.005>
- Muhammad, Y. M., & Tetep, T. (2018). Implementation of Kahoot Application to Improving of Interest of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI of SMA Negeri 1 Garut). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v2i1.399>
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Rahim, R., Rahman, M. A., & Putri, E. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot untuk Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- Rahmi, R. (2020). Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(2). <https://doi.org/10.24235/ath.v30i2.6852>
- Rosiyanti, Widyasari, Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *Seminar Penelitian LPPM UMJ Jakarta*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Suharni, & Purwanti. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1). <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Sukowati, & Sartono, E. K. E. (2020). The Implementation of Kahoot!: (A Game-Based Student Response System): A Tool Used in Improving Learning Motivation of Elementary School Students. *PervasiveHealth: Pervasive Computing Technologies for Healthcare*. <https://doi.org/10.1145/3377571.3377620>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021). Analisa Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainuddin, Z. (2019). Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot. *Sigma*, 4(3). <https://doi.org/10.36513/sigma.v4i3.640>
- Wulandari, I. M. (2020). Peran Guru Mengoptimalkan Unit Kesehatan Sekolah Untuk Melakukan Pencegahan Covid-19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.88>