

ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA

Nur Hayati

Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia. Email: nhayatitii@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Article History

Received: 01-12-2024
Revision: 31-12-2024
Acceptance: 31-12-2024
Published: 31-12-2024

Abstrak: Pembelajaran matematika sering kali dianggap rumit, sehingga membutuhkan strategi yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot menjadi salah satu solusi yang menjanjikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Dengan menggunakan metode kualitatif, data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memperkuat interaksi antara siswa dan guru. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat dan kestabilan internet. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kahoot efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika didukung oleh infrastruktur yang memadai.

Katakunci: Kahoot, Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika, Teknologi Pembelajaran, Media Interaktif

Abstract: Mathematics learning is often considered complex, requiring strategies to enhance students' motivation and understanding. Technology-based learning media, such as Kahoot, offers a promising solution. This study aims to analyze the impact of using Kahoot on students' learning motivation at SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Using a qualitative method, data were collected through observation, interviews, and documentation. The results show that Kahoot increases students' enthusiasm and engagement in learning, creates an enjoyable learning atmosphere, and strengthens interactions between students and teachers. However, challenges such as device limitations and internet stability were identified. This

study concludes that Kahoot is an effective interactive learning medium that can boost students' learning motivation when supported by adequate infrastructure.

Keyword: *Kahoot, Learning Motivation, Mathematics Learning, Educational Technology, Interactive Media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya menghadapi tantangan yang cukup besar, terutama karena banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan rumit. Penelitian oleh (Febriyani et al., 2022) menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika dapat disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika dan merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya, sebagai sekolah yang berorientasi pada pendidikan berbasis nilai-nilai Islam, upaya untuk mengatasi tantangan ini melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi sangat penting.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Kahoot. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kuis interaktif. Menurut (Made et al., 2024), Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran online yang menyediakan pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa serta menguatkan materi yang telah diajarkan, baik melalui diskusi kelompok maupun individu. Dengan elemen kompetisi yang

menyenangkan, Kahoot dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya, diharapkan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mempererat interaksi antara siswa dan guru, serta membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Metode kualitatif memungkinkan pengumpulan data yang mendalam melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran (Pramita, 2023). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat menggali informasi secara lebih detail mengenai dampak dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan Kahoot di sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Menurut penelitian oleh (Syelfia Dewimarni et al., 2022), motivasi siswa dapat meningkat ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh

pemahaman yang lebih baik mengenai seberapa efektif Kahoot dalam meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Kontribusi dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Kahoot, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi pengembangan pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya, serta di sekolah-sekolah lainnya.



Gambar 1. Siswa mengerjakan kuis Kahoot

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya yang dikenal dengan reputasinya dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis karakter dan teknologi. Penelitian berfokus pada kelas VIII D

yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka mewakili kelompok siswa dengan tingkat pemahaman yang beragam terhadap materi matematika. Dengan waktu penelitian 2×40 menit di bulan November 2024. Durasi penelitian yang relatif singkat ini dimaksudkan untuk memfokuskan pengumpulan data pada satu topik tertentu menggunakan media pembelajaran Kahoot, guna melihat pengaruhnya terhadap motivasi dan pemahaman siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII D di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya, yang berjumlah 30 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada rekomendasi guru mata pelajaran matematika yang menilai kelas tersebut memiliki tingkat motivasi belajar yang bervariasi, sehingga dapat memberikan data yang lebih representatif.

Pengumpulan data dilakukan dalam dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 40 menit. Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan media Kahoot dan cara menggunakannya dalam pembelajaran. Selanjutnya, pada pertemuan kedua, siswa mengikuti pembelajaran matematika yang memanfaatkan Kahoot sebagai alat bantu utama, dengan fokus pada penyelesaian soal interaktif dan diskusi kelompok.

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi: Mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, termasuk partisipasi mereka dalam menjawab kuis dan interaksi antar siswa maupun dengan guru.

2. Wawancara: Melakukan wawancara terstruktur dengan beberapa siswa dan guru untuk mendapatkan informasi tentang pengalaman mereka dalam menggunakan Kahoot serta dampaknya terhadap motivasi belajar.

3. Dokumentasi: Mengumpulkan data pendukung berupa hasil kuis Kahoot, foto kegiatan, dan catatan lapangan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani, 2023). Proses analisis dilakukan melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VIII D di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya yang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil kuis, kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi tentang

tingkat partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa.

Berikut adalah tabel yang menggambarkan persentase peningkatan berdasarkan hasil penelitian:

Tabel 1. Persentase Peningkatan

Aspek yang Dianalisis	Sebelum Penggunaan Kahoot	Setelah Penggunaan Kahoot	Persentase Peningkatan
Tingkat Partisipasi Siswa	65%	85%	20%
Tingkat Motivasi Siswa	60%	80%	20%
Tingkat Pemahaman Siswa	Rata-rata skor 70	Rata-rata skor 85	15%

1. Tingkat Partisipasi Siswa

Observasi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan Kahoot. Sebelum penggunaan Kahoot, tingkat keaktifan siswa dalam diskusi kelas hanya mencapai 65%. Setelah penggunaan Kahoot, tingkat keaktifan meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Tingkat Motivasi Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dan angket, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Sebelum penggunaan Kahoot, hanya 60% siswa yang merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika. Setelah penggunaan Kahoot, motivasi siswa meningkat menjadi 80%. Siswa menyatakan bahwa elemen gamifikasi dalam Kahoot

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga mereka lebih fokus dan bersemangat untuk memahami materi.

3. Tingkat Pemahaman Siswa

Hasil dokumentasi kuis menunjukkan peningkatan pada rata-rata skor siswa. Sebelum menggunakan Kahoot, rata-rata skor siswa pada evaluasi awal adalah 70. Setelah pembelajaran dengan Kahoot, rata-rata skor meningkat menjadi 85. Dengan demikian, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang dianggap sulit.

Dari analisis ketiga aspek sebelumnya enunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Kahoot, sebagai platform berbasis gamifikasi, memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui kuis interaktif yang menyenangkan. Aplikasi Kahoot sangat membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat memperkenalkan model pembelajaran berbasis teknologi kepada siswa dengan cara yang mudah dan efektif (Assegaf et al., 2022).

B. Pembahasan

Penggunaan media berbasis teknologi, seperti Kahoot, dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian

yang dilakukan oleh (Mattawang & Syarif, 2023), media pembelajaran berbasis teknologi, terutama yang mengandung unsur gamifikasi, seperti Kahoot, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini karena elemen permainan dalam Kahoot menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif, yang secara tidak langsung mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Penelitian oleh (Rachmawati Prasetiani & Sukirman, 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dan tertantang dalam setiap sesi pembelajaran.

Salah satu tujuan dari penggunaan Kahoot adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian oleh (Marwa et al., 2023) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran, seperti yang dilakukan melalui Kahoot, dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang lebih sulit, termasuk dalam matematika. Melalui kuis interaktif yang disediakan oleh Kahoot, siswa diberi kesempatan untuk mengulang materi yang telah dipelajari dan memperoleh umpan balik langsung. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami dan mengingat konsep-konsep penting dalam pembelajaran matematika.

Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi antara siswa. Sebuah studi oleh (Hidayat et al., 2022)

menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran kelompok dapat meningkatkan kerja sama antar siswa karena mereka saling berdiskusi dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Siswa yang mungkin merasa kurang percaya diri atau kurang aktif dalam pembelajaran tradisional cenderung lebih mudah berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan elemen permainan. Selain itu, dengan adanya aspek kompetisi dalam Kahoot, siswa termotivasi untuk meningkatkan kemampuan mereka, sehingga secara tidak langsung membantu membangun kerjasama dan komunikasi yang lebih baik di antara mereka.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika menawarkan berbagai kelebihan, seperti menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Platform ini juga melatih siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam belajar serta meningkatkan keterampilan motorik mereka melalui pengoperasian Kahoot. Kahoot meminimalkan gangguan teknis dan berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif, memungkinkan guru dan orang tua untuk membuat kuis. Selain itu, Kahoot dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seperti ponsel atau laptop, serta menarik bagi siswa dengan berbagai kategori yang dapat dipilih. Pembelajaran yang kolaboratif dan proses pendaftaran yang mudah juga menjadi keunggulan Kahoot, menjadikannya sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan

motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Cahyanti et al., 2023).

Meskipun Kahoot memiliki banyak keuntungan, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Beberapa guru mungkin tidak terbiasa dengan teknologi, dan fasilitas di sekolah yang kurang memadai bisa menghambat penggunaannya. Siswa juga bisa tergoda untuk membuka aplikasi lain yang tidak terkait dengan pembelajaran. Waktu kelas yang terbatas dan kurangnya waktu bagi guru untuk menyiapkan materi dengan Kahoot juga menjadi kendala. Selain itu, siswa bisa mencontek dengan melihat jawaban teman, dan penggunaan Kahoot membutuhkan perangkat infocus yang tidak selalu tersedia. Karena berbasis online, Kahoot memerlukan koneksi internet yang stabil, dan ada batasan jumlah kata dalam soal yang bisa dibuat.

Berdasarkan temuan-temuan di atas, penelitian ini memberikan rekomendasi agar Kahoot digunakan secara maksimal dalam pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Rekomendasi tersebut meliputi peningkatan penggunaan Kahoot dalam sesi pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, untuk memperkuat pemahaman materi dan meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, agar penerapannya lebih efektif, penting bagi guru untuk memberikan pelatihan kepada siswa dan memastikan bahwa infrastruktur teknologi di sekolah mendukung penggunaan aplikasi tersebut dengan baik. Rekomendasi ini sejalan dengan pendapat dari (Azzahra et al., 2024), yang menyatakan bahwa

pembelajaran berbasis teknologi yang didukung oleh infrastruktur yang baik akan menghasilkan pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar matematika. Siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran, serta meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan, seperti kurangnya keterampilan teknologi di kalangan guru, keterbatasan fasilitas sekolah, dan koneksi internet yang tidak selalu stabil. Secara keseluruhan, Kahoot terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, meskipun terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaannya.

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Kahoot, disarankan agar sekolah memberikan pelatihan teknologi bagi guru, serta meningkatkan fasilitas dan koneksi internet di kelas. Selain itu, guru dapat memanfaatkan waktu yang terbatas dengan merancang pembelajaran yang lebih terstruktur menggunakan Kahoot dan memastikan siswa dapat mengaksesnya dengan lancar. Penggunaan perangkat infocus yang memadai juga sangat penting untuk menunjang kelancaran pembelajaran berbasis Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Assegaf, Z. R., Susanti, W., Esi, N., & Yani, A. (2022). Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Adiba: Journal of Education*, 2(4), 507–516. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/196>
- Azzahra, A. F., Rahmi, N., Sabri, A., & Hidayatullah, R. (2024). *TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS*. 5(6), 863–878.
- Cahyanti, Y. R., Megasari, D. C., & Rofisian, N. (2023). Peran Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPAS Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(01), 160–163.
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Febriyani, A., Hakim, A. R., & Nadun, N. (2022). Peran Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1546>
- Made, N., Wati, S., Wayan, N., & Permana, D. (2024). *Widyadari PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT PENDAHULUAN Pendidikan adalah salah satu bidang di mana kemajuan dunia telah berubah secara signifikan sebagai hasil dari kemajuan komunikasi dan teknologi modern. Perkembangan*

- pendidikan di In. 25(2), 303–314.*
<https://doi.org/10.59672/widya.dari.v25i2.4132>
- Marwa, Kresnadi, H., & Pranata, R. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD Mujahidin Pontianak. *Journal on Education, 06(01), 6760–6769.*
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology, 2(1), 33–42.*
<https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Pada, B., Pelajaran, M., Siswa, I. P. S., Viii, K., Smpn, D. I., Salim, H. N., Cyly, Z., Dalu, A., & Utama, A. H. (2022). *1, 2, 3 123. 3(2), 20–27.*
- Pramita, K. N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Dalam Ranah Aspek Kognitif Pada Jenjang Pendidikan Dasarpada Mi Assalafiyah Timbangreja. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 6(2), 403–411.*
- Rachmawati Prasetiani, D., & Sukirman, S. (2024). Analisis Penggunaan Kahoot! dalam Meningkatkan Keterlibatan, Efektivitas Pembelajaran, dan Pengalaman Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal on Education, 6(4), 20783–20794.*
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6185>
- Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, & Laila Marhayati. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dikelas Vii Smp Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(8), 1935–1940.*
<https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1024>