

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI

Friska Patrecia Purba¹, Mian Siahaan², Nova Yunita Sari Siahaan³

^{1,2,3}Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, Medan,
Indonesia

Corresponden E-Mail; friskapatrecia.purba@student.uhn.ac.id

Abstrak

Rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi mendorong perlunya inovasi dalam metode pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Kahoot!, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) dan non-equivalent control group, melibatkan 59 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, angket, dan observasi kelas, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 53,33 pada pretest menjadi 82,67 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 42,76 menjadi 55,07. Selain itu, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen juga meningkat secara signifikan, terlihat dari antusiasme yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih aktif, dan partisipasi yang lebih besar dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini membuktikan bahwa Kahoot! tidak hanya efektif dalam meningkatkan pencapaian kognitif, tetapi juga mendukung aspek afektif siswa dengan menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan kompetitif. Integrasi media digital interaktif seperti Kahoot! dapat dipertimbangkan sebagai strategi penting bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Dengan demikian, Kahoot! memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai media pendukung dalam pembelajaran modern yang mendorong keberhasilan akademik sekaligus menumbuhkan motivasi belajar jangka panjang.

Kata kunci : Kahoot; pembelajaran berbasis permainan; motivasi belajar, hasil belajar, pendidikan ekonomi.

Abstract

The low motivation and unsatisfactory learning outcomes of students in economics subjects have encouraged the need for innovative teaching approaches that integrate technology into the classroom. This study aimed to analyze the effect of Kahoot!, a game-based learning platform, on students' learning motivation and academic achievement in economics at SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan in the 2024/2025 academic year. A quantitative method with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group was employed, involving 59 students divided into experimental and control classes. Data were collected through tests, questionnaires, and classroom observations, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and independent sample t-tests. The results demonstrated that the use of Kahoot! had a significant positive impact on both motivation and learning outcomes. Students in the experimental class showed substantial improvement, with their average score rising from 53.33 on the pretest to 82.67 on the posttest, while the

control class only improved from 42.76 to 55.07. Moreover, motivation levels in the experimental group increased considerably, as evidenced by higher enthusiasm, stronger engagement, and more active participation during learning activities. These findings suggest that Kahoot! is not only effective in enhancing cognitive achievement but also fosters affective aspects of learning by creating a dynamic, enjoyable, and competitive learning environment. The integration of such interactive digital media can be considered an important strategy for teachers to improve the quality of instruction, particularly in economics subjects that often appear abstract and less engaging for students. Therefore, Kahoot! holds great potential to serve as a complementary tool in modern pedagogy, supporting both immediate academic success and long-term motivation in learning.

Keywords: Kahoot!; game-based learning, student motivation, learning outcomes, economics education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sistematis untuk mengembangkan potensi individu baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun moral. Melalui pendidikan, diharapkan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Kualitas pendidikan dapat dilihat dengan sistem pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermutu bagi siswa yang tercermin dari sejauh mana sistem pendidikan mampu mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Kualitas pendidikan mencakup berbagai aspek, yaitu hasil belajar, keterampilan, kurikulum, metode pembelajaran, ketersediaan sumber daya pendidikan (Wang & Tahir, 2020).

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak manusia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara".

Dalam dunia pendidikan era revolusi 4.0 sangat membantu mengembangkan kualitas pendidikan. Seiring perkembangan teknologi, metode pengajaran tradisional mulai dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Baik tidaknya mutu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh seorang peserta didik mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai pada tingkat pendidikan tinggi. Hasil belajar siswa yang dimaksud adalah hasil belajar siswa khususnya disekolah.

Media pembelajaran bagian penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena dengan penggunaan alat, bahan, atau sumber daya yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif, menarik, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media ini dapat berupa berbagai macam bentuk seperti gambar, video, audio, buku, perangkat lunak, atau bahkan teknologi digital lainnya yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik (Kohnke & Moorhouse, 2022).

Era digital saat ini, di mana informasi begitu mudah diakses, peran media pembelajaran dalam sistem pembelajaran menjadi semakin penting sudah banyak tersedia media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, salah satunya adalah aplikasi *Kahoot*. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui kuis interaktif. Kahoot tidak hanya dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dirancang untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi (Basuki & Hidayati, 2019).

Selain itu Kahoot memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa mengenai tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang kekuatan dan kelemahan mereka dalam belajar, yang lebih baik. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, dimana banyak konsep yang bersifat abstrak, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti Kahoot dapat menjadi jembatan untuk membantu siswa mengaitkan teori dengan praktik nyata (Bawa, 2019).

Mata pelajaran Ekonomi memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan yang relevan untuk memahami dinamika ekonomi dalam masyarakat. Namun, cara penyampaian materi yang monoton dan kurang interaktif sering membuat siswa kehilangan minat dalam belajar. Hal ini tentu berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa sehingga cenderung hanya mengandalkan hafalan tanpa memahami esensi dari konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang bersifat interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa secara lebih efektif. Inovasi ini dapat berupa digital, permainan edukatif, atau pendekatan berbasis diskusi dan simulasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Lin, Ganapathy, & Kaur, 2018).

Proses pembelajaran disekolah memiliki tujuan yang jelas, yaitu agar semua siswa dapat memperoleh motivasi yang tinggi dan hasil belajar yang memuaskan. Untuk mencapai hal tersebut, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari faktor eksternal. Kualitas hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk memperjelas dan memperkaya materi pelajaran (Pintor Díaz, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap siswa kelas XI SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan, terlihat bahwa mereka memiliki motivasi yang rendah dalam berusaha meraih hasil belajar yang baik, khususnya dalam mata pelajaran Ekonomi. Selama proses pembelajaran, siswa tampak kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan guru (Bicen & Kocakoyun, 2018). Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi mereka dalam diskusi kelas serta kurangnya respons terhadap pertanyaan yang diajukan. Bahkan, banyak diantara mereka yang menunjukkan perilaku yang tidak kondusif, seperti mengobrol dengan teman sebangku, mengganggu konsentrasi teman lainnya, serta menimbulkan keributan didalam kelas (Downie, Gao, Bedford, Bell, & Kuit, 2021a).

Selain itu, beberapa siswa tampak kehilangan fokus dan menunjukkan tanda-tanda kelelahan, seperti mengantuk dikelas yang mengindikasikan rendahnya tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Akibatnya, hal ini berpengaruh negatif terhadap hasil belajar mereka. Siswa umumnya hanya belajar ketika menghadapi ujian dan jarang melakukan pembelajaran secara rutin (Downie, Gao, Bedford, Bell, & Kuit, 2021b). Kondisi ini bukan tanpa alasan, karena siswa cenderung merasa jenuh dan bosan selama pembelajaran berlangsung, yang disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang monoton oleh guru. Masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa kelas XI SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan, seperti rendahnya motivasi dan hasil belajar, disebabkan oleh banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75.

Tabel 1. Data Peserta didik yang mencapai KKM dan yang tidak mencapai KKM Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan

No	Kelas	Jumlah siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
				<75	%	<75	%
1	XI-1	29	75	10	34,4%	19	65,5%
2	XI-2	30	75	13	43,3%	17	56,6%

Berdasarkan tabel 1.1 diatas terdapat 65,5% siswa yang tidak mencapai KKM 75 di kelas XI-1 dan 56,6% siswa yang tidak mencapai KKM 75 di kelas XI-2. Hasil belajar siswa yang rendah terbukti dari nilai UTS masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. oleh karena itu peneliti mengamati media Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan yang telah dilakukan, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimensemu (quasy-experimental). (Pokhrel, 2024) Metode ini digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group design, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelas Kontrol, pembelajarannya menggunakan metode Konvensional dan pada kelompok Eksperimen, pembelajarannya menggunakan media pembelajaran Kahoot. Pemilihan sampelnya tidak perlu melalui rendominasi, kedua kelompok yang diperbandingkan tersebut tidak harus setara benar dan hampir sama. Penelitian ini bersifat menguji, maka semua variabel diuji menggunakan instrumen pengukuran atau tes yang sudah distandarisasikan dan dibakukan karena untuk

memperoleh informasi yang merupakan perkiraan yang dapat diperoleh data sebenarnya. Menurut (MARBUN, 2022) Metode penelitian kuantitatif seperti Quasy Eksperimen biasanya digunakan dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan variabel yang relevan. Adapun tujuan dari penelitian jenis eksperimen ini yaitu untuk menguji variabel dalam suatu penelitian apakah terdapat pengaruh pada variabel lainnya.

Sesuai dengan judul penelitian, maka penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan yang terletak di Jl. Pengabdian No 72, Bandar Setia, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Prov Sumatera Utara Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas XI SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan Tahun ajaran 2024/2025

Menurut Sugiyono (Mudanta, Astawan, & Jayanta, 2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji dan diambil kesimpulannya. Populasi tidak hanya mengacu pada jumlah objek atau subjek yang diteliti, tetapi juga mencakup seluruh karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. dengan demikian, populasi tidak terbatas pada manusia saja, melainkan juga mencakup benda atau fenomena alam lainnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa 59 orang.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan untuk penelitian menurut Sugiono (Asterina & Sukoco, 2019) Umniah Sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Menurut pendapat lain, sampel adalah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu”. Sehingga sampel merupakan bagian dari populasi yang ada, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada. Dalam teknik pengambilan sampel-sampel ini penulis menggunakan teknik sampling purposive. Sugiyono (Nas, 2019) menjelaskan bahwa “Sampling Purposive” adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan yang digunakan dalam memilih sampel secara purposive dalam penelitian ini adalah berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti.

Pada penelitian ini penelitian mengambil kelas XI1, XI2 SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2024/2025 dengan jumlah masing-masing

Dengan demikian maka Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu keseluruhan jumlah siswa kelas XI-1 dan XI-2 berjumlah 59 orang. Jadi penelitian ini mengambil kelas XI-1 menjadi kelas eksperimen dan kelas XI-2 menjadi kelas kontrol.

Teknik analisis data bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Secara umum, ada beberapa langkah analisi data yang bisa diterapkan untuk menganalisis hasil penelitian kuantitatif ini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2024/2025 penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimensemu (quasy-experimental) dengan melibatkan dua kelas XI yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media Kahoot sedangkan dikelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data yang dikumpulkan meliputi hasil pretest dan posttest serta motivasi belajar siswa menggunakan angket (Arifin & Mahmud, 2022).

Sebelum melaksanakan penelitian, instrumen telah terlebih dahulu di uji coba dengan menggunakan uji validitas dan uji reabilitas untuk digunakan di soal pretest dan posttest. Hasil analisis yang diperoleh pada uji validitas dan reabilitas dilihat pada lampiran

Deskripsi Data Penelitian Hasil Belajar

Analisis data penelitian dilakukan untuk memperoleh kesimpulan penelitian yang dilakukan.

Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Hasil Belajar	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kelas Kontrol	.155	29	.073	.933	29	.066
	Kelas Eksperimen	.138	30	.147	.943	30	.113
Posttest	Kelas Kontrol	.122	29	.200*	.947	29	.157
	Kelas Eksperimen	.150	30	.082	.951	30	.175

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada masing-masing kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki distribusi normal. Pengujian ini sangat penting karena salah satu prasyarat dalam penggunaan uji statistik parametrik seperti uji-t adalah data harus berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest dengan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Namun, karena jumlah sampel dalam setiap kelompok kurang dari 50 siswa, maka penentuan keputusan lebih didasarkan pada hasil uji Shapiro-Wilk yang dianggap lebih tepat untuk ukuran sampel kecil (Rivai, 2021).

Berdasarkan hasil uji normalitas hasil belajar menggunakan metode Shapiro-Wilk, dapat diketahui bahwa data pretest pada kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,066. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka data pretest kelas kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai pretest pada kelas kontrol cukup merata dan tidak menyimpang dari distribusi normal (Sukayana, Telagawathi, & Rahmawati, 2023).

Selanjutnya, pada pretest kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,113. Nilai ini juga melebihi batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Distribusi normal pada kelompok ini menandakan bahwa kondisi awal antara kedua kelas cenderung seimbang dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik lanjutan (Lestari, Ardana, & Suryawan, 2022). Untuk posttest, kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,157 dan kelas eksperimen sebesar 0,175. Kedua nilai ini juga lebih besar dari 0,05, yang berarti data posttest dari kedua kelas berdistribusi normal. Dengan demikian, seluruh data—baik pretest maupun posttest dari kelas kontrol dan eksperimen—telah memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik, seperti uji-t, untuk melihat perbedaan hasil yang signifikan antara kedua kelas.

Tabel 2. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Motivasi_Belajar	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kelas Kontrol	.131	29	.200*	.947	29	.155
	Kelas Eksperimen	.157	30	.057	.959	30	.290
Posttest	Kelas Kontrol	.118	29	.200*	.948	29	.160
	Kelas Eksperimen	.152	30	.073	.962	30	.343

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Di olah peneliti

hasil uji normalitas data motivasi belajar dengan metode Shapiro-Wilk, diketahui bahwa data motivasi belajar siswa pada masing-masing kelompok menunjukkan distribusi yang normal. Pada pretest kelas kontrol, nilai signifikansi sebesar 0,155 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,290. Kedua nilai ini lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data motivasi belajar sebelum perlakuan pada kedua kelompok berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk data posttest motivasi belajar, kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,160, sedangkan kelas eksperimen sebesar 0,343. Sama seperti pada data pretest, nilai signifikansi posttest juga berada di atas 0,05. Hal ini menandakan bahwa distribusi data motivasi belajar setelah perlakuan juga memenuhi asumsi normalitas (Nande, Banda, & Mbaru, 2021). Dengan demikian, seluruh data motivasi belajar baik sebelum maupun sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk. Oleh karena itu, data tersebut layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t.

Tabel 3. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1.768	1	57	.189
	Based on Median	1.667	1	57	.202
	Based on Median and with adjusted df	1.667	1	54.599	.202
	Based on trimmed mean	1.763	1	57	.190
Posttest	Based on Mean	.253	1	57	.617
	Based on Median	.309	1	57	.581
	Based on Median and with adjusted df	.309	1	56.999	.581
	Based on trimmed mean	.247	1	57	.621

Sumber: Di olah peneliti

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah dua kelompok data, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki varians yang sama. Pengujian ini penting sebagai prasyarat dalam penerapan uji statistik parametrik, khususnya uji-t independen, yang mensyaratkan kesamaan varians antar kelompok. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan metode Levene, yang menguji kesamaan varians berdasarkan rata-rata (mean), median, median dengan penyesuaian derajat kebebasan (adjusted df), dan trimmed mean. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan dari uji tersebut (WATI, 2019).

Berdasarkan hasil uji Levene untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok (kelas kontrol dan kelas eksperimen) pada data pretest dan posttest adalah homogen (sama). Nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh pada pretest, baik berdasarkan mean 0.189, median 0.202, maupun trimmed mean 0.190, semuanya lebih besar dari 0,05. Begitu pula pada posttest, nilai signifikansi yang diperoleh, baik berdasarkan mean 0.617, median 0.581, maupun trimmed mean 0.621, juga lebih besar dari 0,05. Karena nilai-nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok. Artinya, data pretest dan posttest dari kelas kontrol dan eksperimen memenuhi asumsi homogenitas varians, sehingga uji statistik parametrik seperti uji-t dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Tabel 4. Uji Homogenitas Motivasi Belajar
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.611	1	57	.438
	Based on Median	.548	1	57	.462
	Based on Median and with adjusted df	.548	1	56.768	.462
	Based on trimmed mean	.610	1	57	.438
Posttest	Based on Mean	3.896	1	57	.053
	Based on Median	3.604	1	57	.063
	Based on Median and with adjusted df	3.604	1	54.446	.063
	Based on trimmed mean	3.964	1	57	.051

Tabel *Test of Homogeneity of Variances* di atas menunjukkan hasil uji Levene yang digunakan untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, adalah homogen atau tidak—baik pada data pretest maupun posttest. Uji ini penting untuk menentukan apakah analisis lanjutan dapat menggunakan uji statistik parametrik seperti uji-t independen, yang mensyaratkan kesamaan varians antar kelompok.

Pada data pretest, nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dari berbagai pendekatan, yaitu berdasarkan mean (0,438), median (0,462), median dengan penyesuaian derajat kebebasan (0,462), dan trimmed mean (0,438), semuanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians antara kelas kontrol dan eksperimen adalah homogen pada pretest. Sementara itu, pada data posttest, nilai signifikansi berada di ambang batas, yaitu berdasarkan mean (0,053), median (0,063), median dengan adjusted df (0,063), dan trimmed mean (0,051). Meskipun nilai-nilai ini sedikit mendekati 0,05, secara umum masih dapat dianggap tidak signifikan, sehingga varians pada posttest juga dianggap homogen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa baik data pretest maupun posttest memenuhi asumsi homogenitas varians, sehingga uji-t independen dapat digunakan dalam analisis perbedaan antara kedua kelompok.

Tabel 5. Uji Regresi Hasil Belajar

ANOVA^a

Model	Sum Squares	df	Mean Square	F	Sig.
-------	----------------	----	-------------	---	------

1	Regression	8512.009	1	8512.009	73.562	.000 ^b
	Residual	6595.618	57	115.713		
	Total	15107.627	58			

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

b. Predictors: (Constant), Media_Kahoot

Berdasarkan hasil uji ANOVA, diperoleh nilai **Sum of Squares total** sebesar 15.107,627 yang menunjukkan keseluruhan variasi pada variabel dependen yaitu *Hasil Belajar*. Dari jumlah tersebut, sebesar 8.512,009 dijelaskan oleh variabel independen yaitu *Media Kahoot* (regression), sedangkan sisanya 6.595,618 dijelaskan oleh faktor lain di luar model (residual/error). Dengan **df regression = 1**, diperoleh **Mean Square regression = 8.512,009**, sedangkan **Mean Square residual = 115,713**. Perbandingan keduanya menghasilkan **nilai F hitung sebesar 73,562**. Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga model regresi dinyatakan signifikan. Artinya, ada pengaruh yang sangat nyata antara penggunaan Media Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran, maka semakin besar pula kontribusinya dalam menjelaskan variasi hasil belajar, dibandingkan faktor-faktor lain di luar model penelitian.

Tabel 6. Uji Regresi Motivasi Belajar

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	926.710	1	926.710	9.434	.003 ^b
	Residual	5599.324	57	98.234		
	Total	6526.034	58			

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

b. Predictors: (Constant), Media_Kahoot

Sumber: Di olah peneliti

Berdasarkan hasil uji ANOVA, diperoleh nilai **Sum of Squares total** sebesar 6.526,034 yang menunjukkan jumlah keseluruhan variasi pada variabel dependen yaitu *Motivasi Belajar*. Dari total tersebut, sebesar **926,710** dijelaskan oleh variabel independen *Media Kahoot* (regression), sedangkan sisanya **5.599,324** berasal dari faktor lain di luar model (residual/error). Dengan **df regression = 1** dan **df residual = 57**, diperoleh **Mean Square regression = 926,710** serta **Mean Square residual = 98,234**. Hasil perbandingan keduanya menghasilkan **F hitung = 9,434** dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Kahoot memiliki pengaruh yang nyata terhadap *Motivasi Belajar* siswa. Besarnya variasi motivasi belajar yang dapat dijelaskan oleh Media Kahoot memang tidak sebesar faktor lain di luar model, tetapi tetap terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Kahoot! dalam proses pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Perbedaan yang cukup mencolok terlihat pada perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen yang meningkat dari 53,33 pada pretest menjadi 82,67 pada posttest, sementara kelas kontrol hanya meningkat dari 42,76 menjadi 55,07. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Siswa yang sebelumnya pasif dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif ketika dihadapkan pada kuis interaktif yang disajikan oleh Kahoot!. Dengan adanya fitur kompetisi dan peringkat yang ditampilkan secara langsung, siswa terdorong untuk lebih berkonsentrasi, sehingga pemahaman materi meningkat. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa pembelajaran ekonomi yang cenderung abstrak dapat lebih mudah diterima jika disajikan melalui pendekatan teknologi yang memadukan unsur hiburan dengan evaluasi. Selain memberikan dampak positif pada hasil belajar, penelitian ini juga memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan hasil angket, motivasi siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 65,44 menjadi 82,56 atau sekitar 26%. Peningkatan ini dapat diartikan bahwa siswa merasa lebih bersemangat, antusias, dan terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran ketika guru menggunakan media Kahoot! dalam menyampaikan materi. Situasi belajar yang lebih hidup, interaktif, serta adanya rasa ingin bersaing secara sehat dengan teman-teman mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan tidak hanya menjadi pendengar pasif (Sihaloho, Rahayu, & Wibowo, 2018). Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya peran faktor eksternal, seperti media pembelajaran, dalam menumbuhkan dorongan internal siswa untuk belajar (Andriyansyah, 2020). Dengan demikian, Kahoot! berfungsi bukan hanya sebagai sarana evaluasi hasil belajar, melainkan juga sebagai stimulus yang mampu menggerakkan siswa untuk lebih giat dan konsisten dalam belajar.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mukhlis (Parwati, 2022) yang membuktikan bahwa Kahoot! efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Perbandingan dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan Kahoot! tidak hanya relevan pada mata pelajaran tertentu, tetapi dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang studi termasuk ekonomi (Gunawan & Asrifan, 2020). Artinya, media ini bersifat fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di sekolah menengah. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan mengkaji dua aspek sekaligus, yaitu motivasi dan hasil belajar, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas Kahoot!. Dengan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar secara bersamaan, maka dapat dipahami bahwa Kahoot! mampu menciptakan pengalaman belajar

yang menyenangkan sekaligus bermakna. Oleh sebab itu, guru dapat menjadikan Kahoot! sebagai alternatif inovatif dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital (Vivitri & Sunardi, 2018).

Penggunaan *Kahoot!* memberikan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Kompetisi yang sehat serta umpan balik langsung dari media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif (Aditiany & Pratiwi, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* sebagai media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan baik aspek kognitif maupun afektif siswa secara signifikan (Mariatun, Arisinta, & Ali, 2020).

Keunikan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media *Kahoot!* tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga secara bersamaan mengukur dan menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran nyata di sekolah menengah atas

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot! memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Bandung Percut Sei Tuan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajar dengan Kahoot! dari 53,33 pada pretest menjadi 82,67 pada posttest, sedangkan kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional hanya meningkat dari 42,76 menjadi 55,07. Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot! mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, karena media ini menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga siswa lebih fokus serta terdorong untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan ketika pembelajaran menggunakan Kahoot!. Berdasarkan hasil angket, rata-rata motivasi siswa kelas eksperimen meningkat dari 65,44 menjadi 82,56, atau sekitar 26%. Peningkatan ini membuktikan bahwa Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam menumbuhkan antusiasme, minat, serta keaktifan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kahoot! merupakan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi hasil belajar kognitif maupun motivasi siswa, sehingga layak untuk digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran di era digital.

Referensi

Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Smp Negeri

- 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 18(02), 102–109. <https://doi.org/10.25134/Equi.V18i2.4420>
- Andriyansyah, A. (2020). Pengaruh Metode Think Pairs Share Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Ekonomi Di Smea Taqwa Belitang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 4(2), 220. <https://doi.org/10.31851/Neraca.V4i2.5048>
- Arifin, S., & Mahmud, N. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kecemasan Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Kemampuan Metakognisi. *Mandalika Mathematics And Educations Journal*, 4(1), 11–20. Opgehaal Van <https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/Mandalika/Article/View/3155>
- Asterina, F., & Sukoco, S. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah, Motivasi Kerja, Dan Disiplin Guru Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(2), 208–219. <https://doi.org/10.31004/jptam.V4i3.661>
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! Or Quizizz: The Students' Perspectives. *Proceedings Of The 3rd English Language And Literature International Conference (Ellic)*, 202–211.
- Bawa, P. (2019). Using Kahoot To Inspire. *Journal Of Educational Technology Systems*, 47(3), 373–390. <https://doi.org/10.1177/0047239518804173>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions Of Students For Gamification Approach: Kahoot As A Case Study. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)*, 13(02), 72. <https://doi.org/10.3991/Ijet.V13i02.7467>
- Downie, S., Gao, X., Bedford, S., Bell, K., & Kuit, T. (2021a). Technology Enhanced Learning Environments In Higher Education: A Cross-Discipline Study On Teacher And Student Perceptions. *Journal Of University Teaching And Learning Practice*, 18(4), 9437–9441. <https://doi.org/10.53761/1.18.4.12>
- Downie, S., Gao, X., Bedford, S., Bell, K., & Kuit, T. (2021b). Technology Enhanced Learning Environments In Higher Education: A Cross-Discipline Study On Teacher And Student Perceptions. *Journal Of University Teaching And Learning Practice*, 18(4). <https://doi.org/10.53761/1.18.4.12>
- Gunawan, G., & Asrifan, A. (2020). Penerapan Kerja Kelompok Kegiatan Mgmp Guru Ekonomi Dalam Menyusun Rpp Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik. *Celebes Education Review*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.37541/Cer.V2i1.318>
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2022). Using Kahoot! To Gamify Learning In The Language Classroom. *Relc Journal*, 53(3), 769–775. <https://doi.org/10.1177/00336882211040270>
- Lestari, N. P. P., Ardana, I. M., & Suryawan, I. Putu P. (2022). Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Denpasar Di Masa Pandemi. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 16(1), 1858–0629.
- Lin, D. T. A., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification In Higher Education. *Pertanika Journal Of Social Sciences And Humanities*, 26(1), 565–582.
- Marbun, L. H. E. (2022). Pengaruh Intensi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Di Sma Negeri 1 Sunggal. *Repository Universitas Hkbp Nommensen*.

- Mariatun, I. L., Arisinta, O., & Ali, C. Y. (2020). Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Bangkalan. *Eco-Socio: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 76–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.31597/Ecs.V4i2.570>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/Mi.V25i2.26611>
- Nande, M., Banda, Y. M., & Mbaru, Y. (2021). Penerapan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Model Pembelajaran Cooperative Script. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 396–403. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i2.319>
- Nas, S. (2019). Pengaruh Adversity Quotient, Motivasi Belajar, Dan Persepsi Siswa Tentang Cara Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ix Smpn Se-Kecamatan Wara Utara Kota Palopo. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30605/Pedagogy.V3i2.1191>
- Parwati, H. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Type Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kebutuhan Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Media Zoom Meeting Dalam Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas X Ips 3 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman Jogoro. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi*, 3(2), 132–140.
- Pintor Díaz, P. (2017). Gamificando Con Kahoot En Evaluación Formativa. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.22370/leya.2017.3.2.709>
- Rivai, A. (2021). Pengaruh Pengawasan, Disiplin Dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/Maneggio.V4i1.6715>
- Sihaloho, L., Rahayu, A., & Wibowo, L. A. (2018). Pengaruh Metakognitif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Efikasi Diri Siswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(2), 121. <https://doi.org/10.26740/Jepk.V6n2.P121-136>
- Sukayana, K., Telagawathi, N. L. W. S., & Rahmawati, P. I. (2023). Pengaruh Kepemimpinan, Pengawasan, Dan Motivasi Penerima Manfaat Terhadap Efektivitas Program Bantuan Rumah Tidak Layak Huni Kabupaten Buleleng. *Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik*, 10(3), 911–922. <https://doi.org/https://doi.org/10.37606/Publik.V10i3.750>
- Vivitri, M., & Sunardi, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Mengoptimalkan Metode Ekspositori Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Viii Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Rafa*, 4(2), 152–163. <https://doi.org/10.19109/Jpmrafa.V4i2.2898>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect Of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2020.103818>
- Wati, R. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 8(2). <https://doi.org/10.47736/Tajdidukasi.V8i2.249>

