

Original Research

Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau

The influence of Kahoot learning media on students' learning motivation at SDN Nanga Bulik 6 Lamandau District

Icha Timart Diany Sinaga^{1,*}, Netto W. S. Rahan², Abdul Rahman Azahari²

¹ Sekolah Dasar Negeri Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau

² Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Palangka Raya.

Jl. H. Timang, Palangka Raya 73111, Indonesia

* Korespondensi: Icha Timart Diany Sinaga (Email: ichaxenna90@gmail.com)

<https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jem>

<https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>

Received: 21 January 2022

Revised: 2 February 2022

Accepted: 18 February 2022

Abstract

This article describes the effects of the learning medium Kahoot on the learning motivation of fourth grade students in SDN Nanga Bulik 6, Lamandau Regency. In a quasi-experimental study with an experimental class and a control class, the effect of the treatment was measured to 56 sample out of 138 student population. The results show that learning motivation increased by 14.62% (94.04 > 82.04) in the experimental class and by 2.75% (83.79 > 81.54) in the control class. Based on the significance value of the hypothesis test, it was concluded that there was a significant and positive effect of the learning media variable Kahoot on the learning motivation of the fourth grade students in SDN Nanga Bulik 6, Lamandau Regency.

Keywords

Kahoot, learning media, learning motivation

Intisari

Artikel ini mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi penelitian berjumlah 138 siswa dan sampel penelitian 56 siswa. Jenis penelitiannya adalah *quasi experiment* menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan motivasi belajar sebesar 14,62% (94,04>82,04) pada kelas eksperimen dan sebesar 2,75% (83,79>81,54) pada kelas kontrol. Berdasarkan nilai signifikansi pengujian hipotesis disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau.

Kata kunci

Kahoot, media pembelajaran, motivasi belajar

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena wabah pandemi Covid-19 yang merebak di seluruh dunia sejak akhir tahun 2019. Wabah tersebut berdampak terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Menurut pemantauan UNESCO, 191 negara telah memberlakukan penutupan nasional pada 13 April 2020, dan hal tersebut mempengaruhi 1.575.270.054 siswa atau 91,3% dari populasi siswa dunia (Setiawan, 2020).

Selanjutnya UNESCO menyarankan untuk menggunakan teknologi pembelajaran jarak jauh dan membuka *platform* pendidikan yang dapat digunakan sekolah dan guru untuk menjangkau peserta didik dan mencegah gangguan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dianggap sebagai alternatif yang baik digunakan di masa pandemi Covid-19. Pembelajarannya *daring* yang menggunakan jaringan internet memaksa mereka yang bekerja di dunia pendidikan membiasakan diri dan melek teknologi.

Fitriani et al. (2020) mengungkapkan pembelajaran secara daring setidaknya melibatkan unsur teknologi yang digunakan sebagai sarana dan jaringan sebagai sistem dalam suatu pembelajaran. Namun, kenyataannya peralihan pembelajaran konvensional ke pembelajaran dalam jaringan tidaklah mudah apalagi pada mata pelajaran matematika. Hingga saat ini siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Hal tersebut dapat dilihat dari kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran matematika belum maksimal. Siswa berpendapat bahwa matematika adalah mata pelajaran yang rumit untuk dipahami karena pembelajarannya kurang membangkitkan kreatifitas, membuat siswa berfikir serta malas untuk mempelajari (Siregar, 2017; Mustakim, 2020).

Menurut Pasal 40 ayat 2a UU No. 20 tahun 2003, pendidik dan tenaga kependidikan wajib dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Selain itu, saat ini Indonesia telah berada pada sistem pembelajaran abad 21 yang mana ciri cirinya adalah: 1) Literasi dasar yang meliputi peningkatan minat baca, literasi berhitung, sains, TIK, finansial dan juga literasi berbudaya; 2) Kompetensi berupa kompetensi berfikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi; 3) Membangun karakter yaitu membangun rasa ingin tahu, berinisiatif, berpendirian teguh dan semangat, berjiwa kepemimpinan dan berbudaya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru sebagai pendidik untuk dapat menciptakan suasana tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan, juga sarana dan prasarana yang mendukung. Jauhar (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, minat, dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran menurut Asyar (2011) adalah sebagai sumber belajar semantik, manipulatif, fiksatif, distributif psikologis, serta sosio kultural.

Media pembelajaran yang akan digunakan haruslah benar-benar terarah serta dapat dipahami oleh siswa agar dapat memperoleh hasil yang terbaik. Siswa akan mendapatkan pemahaman yang baik mengenai materi pelajaran apabila media pembelajarannya dirancang secara kreatif dan inovatif. Daryanto (2013) mengungkapkan manfaat media pembelajaran diantaranya adalah: 1) dapat memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, juga daya indera, 3) menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan anak berinteraksi langsung dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar secara mandiri berdasarkan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, 5) menggunakan rangsangan yang sama, memunculkan respon yang sama.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang

sangat membantu siswa dalam belajar, mampu meningkatkan motivasinya dalam belajar dan dalam memahami materi yang sulit. Motivasi belajar merupakan suatu hal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Adanya keberhasilan dalam belajar dapat dilihat bila ada keinginan untuk belajar dari dirinya sendiri. Hal ini merupakan prinsip yang utama dalam kegiatan Pendidikan juga pengajaran. Adanya dorongan atau hasrat untuk belajar inilah yang disebut sebagai motivasi (Sardiman, 2019).

Saat ini kita telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi adalah segala akses dapat kita temukan dengan mudah dan ini tentunya juga berdampak pada bidang pendidikan yang diharapkan dapat membuat mutu pendidikan di Indonesia menjadi meningkat. Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (Hikmawan & Sarino, 2018), sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa.

Sarana pembelajaran yang dapat digunakan guna meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran jarak jauh adalah Kahoot sebagai multimedia interaktif. Multimedia interaktif menurut Daryanto (2013) adalah multimedia yang penggunaannya dapat dikendalikan oleh pengguna. Pengguna dapat memilih apa yang ingin mereka lakukan untuk Langkah selanjutnya. Siswa dapat bekerja secara mandiri dan tidak hanya fokus pada Pendidikan sesuai arahan guru saat menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif mengintegrasikan animasi, teks, grafik, audio maupun video ke dalam satu paket yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri sehingga dan melatih keterampilan belajarnya setiap saat.

Lukman (2019) mengungkapkan bahwa Kahoot merupakan aplikasi yang rancangannya seperti *game*. Keunggulan dari Kahoot terlihat pada soal-soal yang disajikan pada aplikasinya dengan penyajiannya yang menggunakan batasan waktu dalam menjawabnya. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu, membuat siswa terlatih dalam berfikir secara cepat dan tepat ketika menyelesaikan soal yang diberikan menggunakan media Kahoot. Adapun keunggulan yang lain adalah jawaban dari soal pada media ini diwakili dengan gambar-gambar juga warna dan tampilan yang menarik baik yang ada pada perangkat guru maupun perangkat siswa. Media pembelajaran ini bisa digunakan di awal pembelajaran sebagai kegiatan apersepsi, bisa juga di saat pembelajaran berlangsung, di akhir pembelajaran, bahkan dapat juga untuk di rumah, sehingga baik di sekolah maupun di rumah siswa dapat memanfaatkan penggunaan *smartphone* mereka untuk hal-hal yang positif. Selain itu, karena fitur-fitur yang menarik perhatian siswa membuat siswa mengalami pengalaman dalam belajar. Siswa akan lebih mudah mengingat materi dalam waktu yang lama. Selain dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar,

media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis seberapa besar pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau.

2. METODOLOGI

Penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat perlakuan yang berbeda dari dua kelas, juga melihat pengaruh *treatment* yang terjadi pada motivasi siswa dalam belajar, di sehingga metode penelitian yang tepat digunakan adalah metode eksperimen. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sugiyono (2016) bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, serta adanya kontrol. Untuk jenisnya, karena penelitian ini dimaksudkan agar hasil penelitiannya mampu menunjukkan perubahan dari penggunaan media pembelajaran Kahoot di kelas IV, dan juga karena sampel yang digunakan sudah ditentukan sehingga jenis metode penelitian ini adalah jenis eksperimen kuasi (*quasi experiment*).

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sendiri sudah ditentukan atau tidak dipilih secara acak (*random*) sehingga rancangan penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen *nonequivalent control group design*, dalam artian desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016).

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau yang berjumlah 138 orang. Penentuan sampel menggunakan *purposive sampling* dan mengambil dua kelas yaitu IVA sebagai kelas eksperimen dan IVD sebagai kelas kontrol.

Data dikumpulkan dengan teknik non tes, yang dilakukan dengan mengamati secara sistematis, menyebarkan angket, atau meneliti dan memeriksa dokumen-dokumen. Angket diberikan kepada seluruh responden, yaitu siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengumpulkan data mengenai motivasi belajar matematika siswa. Penyebaran angket dilakukan sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment*. Dokumentasi digunakan dalam memperoleh data tertulis mengenai gambaran umum sekolah, sarana dan prasarana, juga data siswa yang hendak diteliti.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas. Validitas merupakan salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan dari sebuah instrumen. Dikatakan valid artinya instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sebuah instrumen yang valid artinya alat ukur yang dipakai untuk mendapatkan data (mengukur) itu adalah valid dan sebaliknya instrumen yang kurang valid artinya memiliki validitas yang rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2010). Uji validasi menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson.

Reliabilitas sama artinya dengan konsistensi atau keajegan. Reliabilitas yang tinggi pada suatu instrumen terjadi apabila instrumen pengumpul data yang dibuat memiliki hasil konsistensi dalam mengukur yang hendak diukur. Reliabilitas dapat membuat suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, atau dengan kata lain instrumen yang reliabel dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya. Setelah mengetahui jumlah item yang valid dengan menggunakan uji validitas sebelumnya, maka selanjutnya uji reliabilitas instrumen yang berorientasi bahwa angket yang digunakan pada penelitian ini dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Adapun uji reliabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas (Uji F) dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Adapun uji hipotesis yang digunakan adalah *independent t test* dengan taraf signifikansi 5% (0,05).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Coba Instrumen

Penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar matematika dalam pengambilan keputusan dari hipotesis yang diajukan. Angket yang telah disusun di uji cobakan kepada beberapa siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 34 butir soal yang valid dari yang sebelumnya berjumlah 40. Kemudian soal yang telah valid tersebut dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh nilai Alpha Cronbach adalah sebesar 0,901. Nilai reliabilitas tersebut berada pada kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa angket motivasi belajar reliabel.

3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Matematika di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot (Gambar 1). Guru mengajarkan mengenai materi pecahan sederhana.



Gambar 1 Kelas eksperimen
(menggunakan media Kahoot)



Gambar 2 Kelas kontrol
(menggunakan media *power point*)

Setelah siswa selesai mempelajari materi pecahan sederhana, guru memberikan kuis melalui aplikasi kahoot untuk dikerjakan siswa secara mandiri. Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan media power point (Gambar 2). Guru memberikan materi pecahan sederhana. Setelah selesai mempelajari materi pecahan sederhana, guru memberikan lembaran kuis untuk dikerjakan siswa secara mandiri.

3.3 Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pretest dilakukan guna mengetahui kondisi awal motivasi belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan kepada salah satu kelompok sedangkan posttest dilakukan agar dapat mengetahui sejauh mana motivasi belajar matematika akhir siswa setelah kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan media kahoot dan kelas kontrol menggunakan media power point.

Berdasarkan angket yang diberikan guru kepada siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment*, kemudian data tersebut dianalisis. Tabel 1 menyajikan perbandingan motivasi belajar matematika antara kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Berdasarkan Tabel 1 rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pretest yaitu

$94,04 > 82,04$ setelah kelas eksperimen diberikan *treatment*. Rata-rata post test kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas pretest yaitu $83,79 > 81,54$.

3.4 Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian kondisi awal motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol juga pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis atau uji asumsi. Pengujian persyaratan analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji persyaratan analisis lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat pengujian uji-t. dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Apabila data tidak berdistribusi normal, maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan apabila taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data menggunakan SPSS 21. Dalam penelitian data yang terkumpul adalah data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol serta data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji normalitas data disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1 Motivasi belajar matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Pretest			Posttest		
		Mean	Min	Max	Mean	Min	Max
Eksperimen	28	82,04	50	119	94,04	50	128
Kontrol	28	81,54	49	120	82,79	47	119

Tabel 2 Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*

Kelas	Kolmogrov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			Keputusan
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Pretest Eksperimen	.085	28	.200*	.976	28	.759	Normal
Posttest Eksperimen	.162	28	.068	.954	28	.255	Normal
Pretest Kontrol	.130	28	.200*	.975	28	.710	Normal
Posttest Kontrol	.089	28	.200*	.089	28	.621	Normal

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai Signifikansi (*sig.*) Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$). Pada pretest kelas eksperimen nilai signifikansinya adalah 0,759, posttest kelas eksperimen 0,255, pada pretest kelas kontrol nilai signifikansinya 0,710 dan nilai signifikansi posttest kelas kontrol adalah 0,621. Maka data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel penelitian memiliki kondisi yang sama atau homogen. Dalam pengujian uji homogenitas dibantu dengan program SPSS 21. Hasil penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.193	1	54	.280

Berdasarkan pengujian homogenitas menggunakan SPSS 21 diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,280. Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni $0,280 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas yang homogen.

3.5 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji persyaratan analisis yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen sehingga pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan t-test komparatif dua sampel independent untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau ditolak.

Rumusan statistik hipotesis tersebut adalah:

- Hipotesis
 - H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika materi pecahan siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau
 - H_1 : Ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika materi pecahan siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau
- Menentukan Taraf Signifikansi
 - Jika nilai signifikansi atau probabilitas $< \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
 - Jika nilai signifikansi atau probabilitas $\geq \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil *Independent sample t-test* disajikan pada Tabel 4. Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,108 dengan signifikansi sebesar 0,04. Nilai signifikansi menunjukkan $0,04 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 94,04 lebih besar daripada nilai mean kelas kontrol yaitu sebesar 83,79. Berdasarkan tabel *independent samples test* di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau. Seperti yang disampaikan oleh Arsyad dalam Sri (2008) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan motivasi dan juga merangsang kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Suparman (2010) menyebutkan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah adanya penyediaan sarana dan prasarana yang dapat digunakan dalam membantu kegiatan proses belajar mengajar, dalam hal ini yang digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran Kahoot. Ciri-ciri siswa yang termotivasi selama menggunakan media pembelajaran kahoot terlihat dari rata-rata nilai

Tabel 4 Independent sample test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.193	.280	2.108	54	.040	10.250	4.863	.499	20.001
	Equal variances not assumed			2.108	53.063	.040	10.250	4.863	.495	20.005

motivasi lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan ($92,82 > 82,04$). Adanya kegiatan pembelajaran yang menarik, suasana belajar yang nyaman dapat membuat siswa dapat belajar dengan baik. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Uno (2011), bahwa indikator adanya motivasi belajar diantaranya adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran, serta memiliki suasana belajar yang nyaman sehingga memungkinkan seseorang dapat belajar dengan baik.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan diantaranya adalah Pertama, Setiawan dan Sihkabudde (2018) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kahoot membuat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran kahoot dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvensional. Kedua, Irwan et al. (2019) juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kahoot dapat menumbuhkan minat belajar siswa dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan pada akhirnya prestasi belajarnya pun meningkat. Kemudian dikatakan bahwa media pembelajaran kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Ketiga, Izzati dan Kuswanto (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar dan kemandirian siswa. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi dan kemandirian belajar yang tinggi. Selanjutnya, keempat, Barus dan Soedowo (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media kahoot dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada siswa dimana mereka dapat terbantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan, membuat siswa lebih bersemangat, merasa senang, tidak merasa bosan dan dapat berpartisipasi aktif dalam mengerjakan latihan-latihan materi pembelajaran. Selain itu dengan adanya media kahoot dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kelima, Utami dan Hamdun (2020) mengungkapkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh rata-rata posttest motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 98,735 lebih tinggi daripada rata-rata posttest motivasi belajar kelas kontrol yang memiliki rata-rata 92,363. Utami dan Hamdun juga menyarankan agar guru dapat lebih memanfaatkan penggunaan media pembelajaran kahoot guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Keenam, Alfansyur dan Mariyani (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran dengan

cara memilih media yang tepat guna dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan membelajarkan. Selanjutnya dikatakan bahwa media kahoot merupakan salah satu media berbasis ICT yang tepat digunakan guru di kelas karena kemudahan dalam penggunaannya dan menjadi platform yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ketujuh, Tyas et al. (2021) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media kahoot dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar siswa, sehingga dapat tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta tidak membosankan. Dengan menggunakan kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, juga dapat memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih tergerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2011) mengenai kelebihan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya adalah membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Selain itu, siswa dapat lebih memahami lebih baik mengenai materi pelajaran apabila media dirancang secara kreatif dan inovatif. Daryanto (2013) menyebutkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan siswa berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan secara teoretis dan empiris berdasarkan data hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau tahun ajaran 2021/2022, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar matematika siswa di kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran Kahoot. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata data pretest dan posttest. Untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Kahoot terjadi kenaikan motivasi belajar dengan rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest yaitu $94,04 > 82,04$ atau mengalami kenaikan sebesar 14,62%. Sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran kahoot mengalami kenaikan 2,75% dengan perbandingan nilai rata-rata posttest dan pretest adalah $83,79 > 81,54$.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis didapat hasil t_{hitung} sebesar 2,108 dengan signifikansi sebesar 0,04. Nilai signifikansi menunjukkan $0,04 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau.

Media pembelajaran Kahoot bisa diterapkan untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan menggunakan media Kahoot, siswa dan juga guru akan mendapat pengalaman yang baru dalam kegiatan belajar. Selain itu, media Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang tentunya bisa berpengaruh ke hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Alfansyur, A. and Mariyani, M., 2020. Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), pp.146-150.
- Arikunto, S., 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press .
- Barus, I.R.G. and Soedewo, T., 2019. Penggunaan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi-Institut Pertanian Bogor. In *Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal*. 1(1), pp. 589-595.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. 2020. Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. 2018. *Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2), 78-85.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F. and Walidi, A., 2019. Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), pp.95-104.
- Izzati, M. & Kuswanto, H. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning berbantuan Kahoot terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/issue/view/201>.
- Jauhar, Muhammad. 2011. *Implementasi Paikem dan Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Lukman, S. A. 2019. *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*. Universitas Islam Indonesia.
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2 (1), 1-12.
- Sardiman. 2019. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, A. R. 2020. Lembar Kegiatan Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28-37.
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. 2019. Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273-278.
- Siregar, N. R. 2017. Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224-232.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman S. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Sri, A. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Tyas, D.N., Nurharini, A., Wulandari, D. and Isdaryanti, B., 2021. Peningkatan Kemampuan Ecoliteracy Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Games Subtema Pemanfaatan SDA Hayati Dan Nonhayati Untuk Siswa SD. *Joyful Learning Journal*, 10(2), pp.66-74.
- Uno, H. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami, A.K.Z. and Hamdun, D., 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), pp.20-31.