

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Kinanti Amira Putri

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

kinanti.putri291@gmail.com

ABSTRACT

The use of learning media in the learning process that is less than optimal can affect the results of student achievement in learning. *Kahoot game* media is an interactive learning media based on online games that make it easy for users to create, share and fun learning games with the time provided. The use of interesting learning media can support the teaching and learning process and has the potential to increase student motivation and learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of *kahoot game* learning media on student motivation and learning outcomes in social studies subjects. The approach used in this study is quantitative. The type of research used experiments with *quasi-experimental research designs*. The samples used in the study were class VIII B (experimental class) which amounted to 32 students and class VIII A (control class) amounted to 48 students. The data collection techniques used are questionnaires (questionnaires), tests (*pretest and posttest*). The data analysis used was using normality tests, homogeneity tests and manova tests with the help of SPSS 24.0 for windows. The results showed that (1) there is an effectiveness of kahoot game learning media on student learning motivation (2) there is effectiveness of kahoot game learning media on student learning outcomes (3) there is effectiveness of kahoot game learning media on student motivation and learning outcomes. This is proven by the higher percentage of motivation and learning outcomes in the experimental class than the control class.

Keywords: Kahoot Game Learning media, learning motivation, learning outcomes

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang kurang optimal dapat mempengaruhi hasil pencapaian siswa dalam belajar. Media *game kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *game online* yang memudahkan pengguna dalam membuat, berbagi serta game belajar yang menyenangkan dengan hitungan waktu yang disediakan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mendukung proses belajar mengajar serta berpotensi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan eksperimen dengan desain penelitian *quasi eksperimental*. Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas VIII B (kelas eksperimen) yang berjumlah 32 siswa dan kelas VIII A (kelas kontrol) berjumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner (angket), tes (*pretest dan posttest*). Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji manova dengan berbantuan SPSS 24.0 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat efektivitas media

pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa (2) terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa (3) terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya presentase motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kata-Kata Kunci: Media pembelajaran *Game Kahoot*, motivasi belajar, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang di dalamnya terdapat interaksi dan komunikasi dua arah antara murid dengan guru serta dengan adanya sumber belajar sebagai penunjang proses kegiatan pembelajaran. Sistem pembelajaran yang terjadi pada abad ke-21 mengalami suatu peralihan dimana peralihan ini terletak pada sistem pembelajaran dimana yang dulunya menggunakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada guru menjadi sistem pembelajaran yang berfokus pada siswa (Mu'minah, 2021). Sebagai seorang guru dalam menyikapi permasalahan tersebut hendaknya menjadikan pembelajaran yang melibatkan peserta didik di dalamnya dengan mempersiapkan strategi, metode, dan media pembelajaran agar melatih peserta didik untuk aktif dan berfikir kritis sehingga pendekatan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik.

Salah satu komponen yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan oleh guru yang bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan alat pembantu untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa jenis dalam media pembelajaran yang bersifat visual, contohnya yaitu buku. Dan juga ada yang bersifat audio visual, contohnya yaitu *power point*, video animasi, film dan lain-lain. Media pembelajaran dapat dipilih oleh seorang guru dengan menyesuaikan materi yang terdapat dalam bahan ajar. Bahan ajar yang dipilih juga harus komperhensif sehingga mampu menumbuhkan semangat kemampuan siswa dalam belajar agar tidak berdampak pada penurunan motivasi dan hasil belajar siswa (Firmantika et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu bahwasanya guru masih belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dimana fasilitas yang disediakan oleh sekolah sangat memadai. Metode yang digunakan guru pada saat kegiatan pembelajaran yaitu ceramah dan presentasi sehingga siswa hanya dapat mendengarkan dan menyimak. Permasalahan ini dapat menimbulkan suasana belajar yang membosankan karena tidak terdapat media dalam kegiatan pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran terlebih pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang Sekolah Menengah Pertama sangat penting agar tidak menyebabkan suasana belajar yang monoton. Terlebih di dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi dan Sosiologi dimana ilmu-ilmu sosial tersebut membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak hanya bersifat konseptual yang bersumber dari buku saja. Media pembelajaran yang digunakan juga harus dirancang inovatif dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga nantinya dapat menimbulkan pemahaman siswa terkait materi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti aplikasi sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Masalah yang muncul sekarang yaitu peserta didik yang lebih cepat dalam memahami bagaimana cara

menggunakan aplikasi tetapi peserta didik masih belum bisa memanfaatkan aplikasi dengan baik untuk proses pembelajaran (Pramita et al., 2021)

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan optimal dan mencapai tujuan pembelajaran maka dapat didukung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot. Media *game kahoot* merupakan *webtool* untuk membuat kuis, diskusi, dan survei secara menarik. Kahoot juga dapat digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa termotivasi untuk belajar (Faznur et al., 2020).

Media *game kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis game dimana kahoot ini mempunyai kelebihan yaitu mudah diakses bagi siswa dan guru secara gratis dengan cara mengunduh melalui aplikasi *Play Store* yang terdapat dalam *Smartphone*. Fitur yang disediakan *kahoot* juga banyak seperti kuis, *game*, diskusi dan survei. *Game* dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik, sehingga diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Ditunjang dengan pendapat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Irwan et al., 2019) bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KAJIAN LITERATUR

Media Game Kahoot

Kata media sendiri berasal dari bahasa Yunani, '*medius*' atau yang memiliki arti 'diantara'. selaras dengan hal tersebut, definisi media dalam bahasa Arab yang diartikan sebagai 'perantara' atau 'pengantar pesan' dari komunikator sebagai pengirim pesan pada komunikan sebagai penerima. Secara harfiah kata media mempunyai arti "perantara" atau "pengantar". Adapun *Association for education and communication technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan. Sedangkan pengertian media menurut *education association* (NEA) yaitu benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan menggunakan instrumen yang baik. Dalam hal ini yang dapat dikatakan sebagai media yaitu guru, buku, teks dan lingkungan sekolah (Junaidi, 2019). Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diartikan bahwasanya media merupakan alat sekaligus sumber belajar bagi guru yang digunakan sebagai fasilitator proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat bernilai efektif dan efisien.

Adapun teori yang berkaitan dengan media pembelajaran yaitu teori sistem simbol yang digagas oleh seorang tokoh bernama Salomon (1979). Dalam teorinya, Beliau menjelaskan terkait dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, bahwasanya setiap media memiliki tujuan untuk menyampaikan isi dengan cara sistem simbol tertentu. Dan efektivitas sebuah media akan bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi dan tugas. Berdasarkan teori tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya media mempunyai peranan sangat penting sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran karena dengan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, memberi stimulus pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat menciptakan proses belajar pada diri siswa. Dengan adanya media juga dapat memudahkan proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, dan menjaga relevansi dengan tujuan belajar (Kurniawati, 2021).

Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis *game* dimana *platform* ini dapat digunakan dengan mudah untuk membuat, berbagi, dan memainkan game edukasi dan kuis trivia yang menyenangkan dalam hitungan menit. *Kahoot* merupakan media pembelajaran berjenis visual yang memiliki fungsi menarik diantaranya dapat mengarahkan atensi untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan. *Kahoot* juga merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif yang dapat menciptakan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan *kahoot* dapat membuat gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif siswa dengan teman-temannya sehingga dapat berkompetitif dalam pembelajaran (Perdana et al., 2020).

Motivasi

Kata Motivasi belajar berasal dari kata 'motif' yang artinya daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kata motivasi menurut Mc Donald dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri individu yang ditandai dengan munculnya emosi dan reaksi atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Selaras dengan pengertian tersebut, Woodworth dalam Wina Sanjaya mengungkapkan bahwasanya motivasi merupakan sesuatu yang dapat menjadikan seseorang untuk melaksanakan kegiatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Laka et al., 2020). Sehingga motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang ada pada diri peserta didik untuk memunculkan sebuah niat dalam melakukan kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan peserta didik dapat tercapai.

Teori yang berkaitan dengan motivasi yaitu yang digagas oleh McClelland terkait motivasi berprestasi Keinginan untuk meraih prestasi mutlak dimiliki oleh setiap orang, dan terdapat beragam cara yang ditempuh seseorang untuk menggapainya. Semakin tinggi prestasi yang diinginkan maka semakin keras pula usaha yang harus ia keluarkan. McClelland dalam hal ini mengembangkan suatu bentuk motivasi yaitu motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi merupakan kebutuhan yang diperoleh sejak kecil dan terus dikembangkan pada saat seseorang menginjak kedewasaan. Pentingnya motivasi berprestasi akan menumbuhkan sikap yang positif bagi manusia. Semakin termotivasinya seseorang pada suatu prestasi, maka ia akan selalu menerima dengan senang respon atau nasihat dan saran tentang cara meningkatkan prestasinya (Ridha, 2020).

Hasil Belajar

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan. Kemudian ditambahkan oleh Melton sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Sedangkan Widayanti mendefinisikan hasil belajar sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran (Andriani, 2019). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang menghasilkan perubahan yang terjadi pada individu peserta didik, tidak hanya dalam pengetahuan tetapi juga dalam keterampilan dan pembentukan harga diri pada individu peserta didik (Lestari, 2015).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil dari proses belajar seseorang. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pada peserta didik. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan dan kemampuan. Perubahan yang didorong oleh pembelajaran relatif tahan lama dan memiliki potensi pertumbuhan. Hasil belajar siswa bisa ditandai dengan skala nilai yang dapat berupa huruf atau simbol atau angka dimana hal

ini dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui apakah siswa tersebut sudah tuntas atau belum dalam mengikuti sebuah kegiatan pembelajaran (Firmansyah, 2015).

Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa disebut dengan IPS merupakan studi yang terintegrasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Ilmu sosial dan pendidikan IPS mempunyai makna yang berbeda. Ilmu sosial merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang perilaku dan aktivitas sosial, sedangkan pendidikan IPS merupakan interdisipliner. Pendidikan IPS dapat dikatakan sebagai interdisipliner karena Pendidikan IPS merupakan antardisiplin ilmu yang mengkaji mengenai permasalahan sosial berdasarkan sudut pandang ilmu-ilmu sosial. Pembelajaran IPS pada tingkatan SMP/MTs mempunyai ciri khas tersendiri. Pembelajaran IPS pada tingkatan SMP/MTs yaitu pembahasannya bersifat terpadu (*integrated*). Artinya mata pelajaran ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah dipadukan menjadi satu. Keterpaduan ini mempunyai tujuan yaitu agar dalam proses pembelajaran lebih mudah untuk mengelompokkan mata pelajaran dalam hal materi pelajaran dapat disesuaikan dengan lingkungan dan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran dapat mempunyai makna bagi siswa dan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran IPS seperti pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and value*).

METODE

Penelitian dilakukan di kelas VIII MTs Surya Buana Malang. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi experimental design*). Populasi siswa kelas VIII sebanyak 80 siswa. Adapun kelas VIII A sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 48 siswa dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket, tes (*pretest dan posttest*). Tes diberikan pada *pretest* dan *posttest* dengan 20 butir soal pilihan ganda sesuai dengan indikator materi. Sebelum melakukan pengambilan sampel, maka dilakukan uji kelayakan media dan materi kepada dosen validator. Kemudian dilakukan uji coba instrumen yang berupa validitas dan reliabilitas dengan taraf signifikansi $\geq 0,05$. Tahap selanjutnya yaitu analisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji manova) dengan berbantuan SPSS 24.0 for windows.

HASIL

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Test of Normality					
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Stastistic	df	Sig.	Stastistic	df	Sig.
Motivasi Awal	Eksperimen	.114	32	.200	.946	32	.166
	Kontrol	.160	48	.003	.956	48	.071
Motivasi Akhir	Eksperimen	.069	32	.200	.957	32	.229
	Kontrol	.65	48	.200	.956	48	.068
PreTest	Eksperimen	.129	32	.187	.944	32	.100
	Kontrol	.101	48	.200	.955	48	.064
PostTest	Eksperimen	.156	32	.046	.936	32	.058
	Kontrol	.101	48	.200	.955	48	.064

Berdasarkan hasil uji normalitas maka dapat diperoleh hasil bahwasanya nilai motivasi awal, motivasi akhir, pretest, dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperoleh hasil sig >0,05. Hal ini dapat dinyatakan bahwasanya keempat varian tersebut memiliki data yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Awal	3.558	1	78	0.63
Motivasi Akhir	1.032	1	78	.313
PreTest	3.003	1	78	.087
PostTest	1.536	1	78	.219

Berdasarkan tabel homogenitas memaparkan bahwa nilai motivasi awal, motivasi akhir, pretest, dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperoleh hasil sig >0,05, maka data tersebut dinyatakan homogen.

Uji Manova (Hipotesis)

Tabel 3. Hasil Output Test of Between-Subject Effects Tests of Between-Subject Effects

Tests of Between-Subjects Effects							
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Corrected Model	Motivasi Belajar	1628.033 ^a	1	1628.033	30.988	.000	
	Hasil Belajar	2803.333 ^b	1	2803.333	16.322	.000	
Intercept	Motivasi Belajar	691600.833	1	691600.833	13163.973	.000	
	Hasil Belajar	361900.833	1	361900.833	2107.160	.000	
A	Motivasi Belajar	1628.033	1	1628.033	30.988	.000	
	Hasil Belajar	2803.333	1	2803.333	16.322	.000	
Error	Motivasi Belajar	4097.917	78	52.537			
	Hasil Belajar	13396.354	78	171.748			
Total	Motivasi Belajar	712230.000	80				
	Hasil Belajar	380025.000	80				
Corrected Total	Motivasi Belajar	5725.950	79				
	Hasil Belajar	16199.687	79				

Berdasarkan paparan data pada tabel diatas, maka dapat diperoleh hasil signifikansi motivasi belajar dan hasil belajar sebesar 0,000, sehingga taraf signifikansi lebih kecil dari 0,005 dan keputusan dapat diterima.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varian

Levene's Test of Equality of Error Variances				
	F	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	.603	1	78	.440
Hasil Belajar	.253	1	78	.617

Berdasarkan hasil uji homogenitas varian, maka dapat disimpulkan bahwasanya motivasi belajar dan hasil belajar memiliki varian homogen dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Matriks Covarian

Box's Test of Equality of Covariance Matrices ^a	
Box's M	2.864
F	.927
df1	3
df2	234672.159
Sig.	.427

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwasanya nilai Box's M tertera 2,864 dengan taraf signifikansi 0,927. Maka $2,864 > 0,05$ sehingga matriks covarian dari variabel dependen sama dan selanjutnya analisis manova dapat dilanjutkan.

Tabel 6. Hasil Multivariate Test

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.995	7834.237 ^b	2.000	77.000	.000
	Wilks' Lambda	.005	7834.237 ^b	2.000	77.000	.000
	Hotelling's Trace	203.487	7834.237 ^b	2.000	77.000	.000
	Roy's Largest Root	203.487	7834.237 ^b	2.000	77.000	.000
A1	Pillai's Trace	.390	24.594 ^b	2.000	77.000	.000
	Wilks' Lambda	.610	24.594 ^b	2.000	77.000	.000
	Hotelling's Trace	.639	24.594 ^b	2.000	77.000	.000
	Roy's Largest Root	.639	24.594 ^b	2.000	77.000	.000

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut dapat diketahui bahwasanya nilai signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root sebesar 0,000. Ini berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,005 atau dapat dinyatakan dengan $0,000 < 0,005$. Maka dapat diberi kesimpulan bahwa "Adanya Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana".

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan analisis data pada dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda menunjukkan bahwa media pembelajaran *game kahoot* terbukti efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Surya Buana Malang. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil angket motivasi awal siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata 72,56 dengan persentase 80,67%. Sedangkan skor rata-rata pada kelas kontrol sebesar 68,27 dengan persentase 73,67%. Data perolehan motivasi akhir setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata 80,84 dengan persentase 86,16%. Sedangkan skor rata-rata pada kelas kontrol sebesar 71,04 dengan persentase 78,16%.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa pada dua kelas diperoleh kesimpulan bahwasanya tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar

15,12%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil data yang menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga terdapat pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS siswa lebih baik dengan menggunakan media *game kahoot* dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Hasil penelitian ini ditunjang dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwasanya penerapan media pembelajaran aplikasi *kahoot* efektif dalam membangun motivasi belajar anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya skor grup yang menggunakan aplikasi *kahoot* lebih besar dari grup kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (Halimah, 2021).

Pemanfaatan media *game kahoot* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya penerapan media pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* dapat memberi kebebasan kepada mahasiswa untuk berimajinasi, mandiri, terampil, dan mahasiswa diarahkan untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa media *Kahoot* adalah upaya untuk mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan yang kemudian aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Dengan demikian, penerapan media *kahoot* dapat menjadi alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran yang dapat menyeimbangkan potensi otak siswa. Selain itu, metode ini pun dapat mempengaruhi hasil belajar (Kudri & Maisharoh, 2021).

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka dapat ditunjukkan bahwasanya terdapat perbedaan nilai hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan media *game kahoot* yakni 80, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yaitu 54,17. Berdasarkan hasil rata-rata nilai *posttest* tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media *game kahoot* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan hasil penelitian terkait penggunaan media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS yaitu terbukti efektif. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya hasil pengujian pada uji manova pada nilai signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root sebesar 0,000. Ini berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,005 atau dapat dinyatakan dengan $0,000 < 0,005$. Sehingga keputusan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa dengan adanya konsep permainan *kahoot* yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah yang dapat menjadi konsep dalam evaluasi siswa terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. *Kahoot* dapat menjadi pilihan bagi guru untuk mengevaluasi siswa menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik (Al Fajriyyah, Afiyah; Nugrahalia, 2020).

SIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan media *game kahoot* dapat berpengaruh atau bernilai efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang. Hasil uji manova menunjukkan terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi belajar, terdapat

efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap hasil belajar dan terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar.

REFERENSI

- Al Fajriyyah, Afiyah; Nugrahalia, M. (2020). Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi. *Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya Ke-Vi 2020 Jurusan Biologi Fmipa Universitas Negeri Medan*, 1–10.
- Andriani, R. (2019). *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes)*. 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Firmantika, L., Cholifah, N., Salwa, A. R. P., & Salsabila, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Geografi Kebencanaan Berbasis Model Small Group Discussion di Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(1), 121. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i1.1161>
- Halimah, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.11>
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Students' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.

- Pramita, M., Sukmawati, R. A., Sukmawati, R. A., Adini, M. H., Adini, M. H., Ngestu, I. F., Ngestu, I. F., Noorsafitri, T. M., & Noorsafitri, T. M. (2021). Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot! Untuk Guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 349. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.3854>
- Ridha, M. (2020). Teori Motivasi Mcclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI. *Palapa*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>