

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS X-1 DI MAPN KOYA BARAT**Wandaruni Iha**Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, IAIN Fattahul Muluk Papua
wandaihaa@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas X-1 di MAPN Koya Barat. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik yang salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental dan desain One Group Pre-test-Post-test Design. Sampel penelitian berjumlah 34 peserta didik kelas X-1 MAPN Koya Barat. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar berbentuk skala Likert yang terdiri atas 30 butir pernyataan. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS Statistics versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar matematika sebelum penggunaan Kahoot sebesar 93,18, sedangkan setelah penggunaan Kahoot meningkat menjadi 124,71. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 31,53 poin. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kahoot. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas X-1 MAPN Koya Barat.

Kata kunci: Kahoot, media pembelajaran, motivasi belajar, matematika, peserta didik.

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of Kahoot learning media on the motivation of learning mathematics of class X-1 students at MAPN Koya Barat. This study is motivated by the low learning motivation of students, one of which is influenced by the use of conventional learning methods that do not involve student activity. The use of interactive learning media such as Kahoot is expected to create a more interesting, active, and enjoyable learning atmosphere. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental research type and a One Group Pre-test-Post-test Design. The research sample was 34 class X-1 students of MAPN Koya Barat. Data collection was carried out using a learning motivation

Article HistoryReceived: Oktober 2026
Reviewed: Oktober 2026
Published: Oktober 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)

questionnaire in the form of a Likert scale consisting of 30 statement items. The research instrument was first tested for validity and reliability. Data analysis was carried out using prerequisite tests and hypothesis tests with the help of SPSS Statistics version 25. The results showed that the average score of learning mathematics motivation before using Kahoot was 93.18, while after using Kahoot it increased to 124.71. Thus, there was an average increase of 31.53 points. The results of the Paired Sample t-Test showed a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. This means that there is a significant difference in students' mathematics learning motivation before and after using Kahoot learning media. Based on these results, the use of Kahoot learning media has a positive effect on the mathematics learning motivation of class X-1 MAPN Koya Barat students.

Keywords: Kahoot, learning media, learning motivation, mathematics, students.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan tersebut menuntut proses pembelajaran untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Salah satu komponen yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan peserta didik. Motivasi dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, memperhatikan materi, menyelesaikan tugas, serta berusaha mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang sulit oleh peserta didik karena membutuhkan pemahaman konsep, ketelitian, serta kemampuan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Kondisi tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika apabila proses pembelajaran hanya menggunakan metode yang bersifat konvensional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan soal atau kuis secara interaktif. Penggunaan Kahoot dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena peserta didik dapat mengerjakan soal secara langsung serta memperoleh hasil secara cepat.

Dalam penelitian ini, Kahoot digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi barisan aritmetika dan barisan geometri. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran sehingga berdampak terhadap motivasi belajar matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas X-1 di MAPN Koya Barat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pre-test-Post-test Design, yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol sebagai pembandingan. Peserta didik diberikan pengukuran awal berupa pre-test, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Kahoot, dan selanjutnya diberikan post-test untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas X-1 MAPN Koya Barat dengan jumlah sampel sebanyak 34 peserta didik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Kahoot, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar matematika peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar matematika dengan skala Likert. Instrumen terdiri atas 30 butir pernyataan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan SPSS Statistics versi 25.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 15 item pada instrumen penggunaan media pembelajaran Kahoot dan 15 item pada instrumen motivasi belajar matematika dinyatakan valid. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,886 untuk instrumen penggunaan media Kahoot dan 0,895 untuk instrumen motivasi belajar matematika.

Uji normalitas dilakukan sebagai uji prasyarat analisis. Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah peserta didik memperoleh pembelajaran menggunakan media Kahoot. Pembelajaran dilaksanakan pada materi barisan aritmetika dan barisan geometri. Setelah memperoleh perlakuan, peserta didik kembali diberikan angket motivasi belajar.

Hasil pengukuran menunjukkan adanya perubahan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata motivasi belajar matematika pada pre-test adalah 93,18, sedangkan nilai rata-rata pada post-test meningkat menjadi 124,71. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 31,53 poin.

Pengukuran	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata
Pre-test	34	93,18
Post-test	34	124,71
Peningkatan	34	31,53

Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kahoot.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas X-1 MAPN Koya Barat. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar dari 93,18 sebelum perlakuan menjadi 124,71 setelah peserta didik memperoleh pembelajaran menggunakan Kahoot.

Peningkatan sebesar 31,53 poin menunjukkan adanya perubahan positif pada motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi secara konvensional. Peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan melalui kuis interaktif.

Karakteristik Kahoot yang bersifat interaktif dan kompetitif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengetahui hasil jawabannya secara langsung sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik. Kondisi tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media digital seperti Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menciptakan variasi dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media tersebut tetap perlu dipadukan dengan penjelasan materi, bimbingan guru, dan metode pembelajaran yang sesuai.

Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar yang ditemukan antara sebelum dan sesudah perlakuan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot pada penelitian ini menunjukkan perubahan motivasi belajar yang bermakna pada kelompok peserta didik yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Oleh sebab itu, hasil penelitian terutama menunjukkan perubahan motivasi belajar pada kelompok yang diteliti sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat untuk memperoleh gambaran yang lebih luas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas X-1 MAPN Koya Barat. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 93,18 pada pre-test menjadi 124,71 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 31,53 poin.

Hasil uji Paired Sample t-Test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kahoot.

Penggunaan Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika karena dapat mendorong keaktifan dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Roflin, E., Rohana, & Riana, F. (2022). *Analisis Korelasi dan Regresi*. Penerbit NEM.
- Santoso, S. (2019). *Mahir Statistik Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). *Biometrika*, 52(3/4), 591-611.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.