

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI

Fitri Lestari

University Of Muhammadiyah Sumatera Utara
fitrilestari8935@gmail.com

Widya Masitah

University Of Muhammadiyah Sumatera Utara
masitahwidya@gmail.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media kahoot, kurangnya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot dan apakah ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media kahoot, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang beralamat di Jl. K.H. A. Dahlan No. 4, Kartini, Kec. Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatera Utara 20713. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang berjumlah 34 orang. Dengan sampel penelitian Total sampling, yakni seluruh populasi menjadi sampel. Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media (48,73529) dan kelas sesudah menggunakan media (53,06897), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media (53,06897 > 48,73529). Kemudian dari hasil uji t di peroleh dari t hitung > t tabel yaitu 21,332 > 2,036933 maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Peserta Didik, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

The problem in this study are the low learning motivation of students in the learning process using kahoot media, the lack of implementation of Islamic religious education learning using kahoot media and what is the effect of using kahoot media on student learning motivation. This study aims to determine the motivation to learn by using kahoot media, to determine the implementation of Islamic religious education learning by using kahoot media and to determine the effect of using kahoot media on student's learning motivation. This research was conducted at SMP Muhammadiyah 12 Binjai which is located at Jl. K.H A. Dahlan No.4, Kartini, kec. Binjai City, Binjai City, North Sumatera 20713. The population in this study was all class VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai, amounting to 34 people. With a total sampling research sampel, namely the entire population as a sampel. There is a difference in the average value between the class before using the media (48.73529) and the class after using the media (53.06897) it can be seen that the average value in the class before using the media (53.06897 > 48.73529). then from the t test result obtained from t count t table ie 21,332 > 2,036933. It can be concluded that there is an effect of using kahoot media on student' learning motivations in Islamic religious education subject at SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

Keywords: Learning media, learning motivation, students, Islamic religious education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan sangat pesat. Semakin maju dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan mampu memberikan pengaruh dan dampak yang baik bagi kualitas pendidikan serta proses pembelajaran di sekolah. Adanya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi kejenuhan dan kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dengan adanya pemilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan dorongan tersendiri bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan begitu kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

Kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan perlu juga adanya motivasi untuk peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat dijadikan sebagai cara menumbuhkan motivasi

peserta didik sehingga semangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan. Dalam mencapai keberhasilan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan motivasi belajar pada peserta didik. Motivasi merupakan daya dorong pada seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman, bahwasanya motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. (Sudirman, 2011)

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor intrinsik dapat berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan, kebutuhan belajar dan harapan serta cita-cita. Adapun faktor ekstrinsik meliputi adanya penghargaan, lingkungan

yang kondusif dan kegiatan belajar mengajar yang menarik termasuk dengan menggunakan media pembelajaran. (Uno, 2007) Dari beberapa faktor tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini berdasarkan pernyataan Hamalik dan Azhar Arsyad bahwasanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa. (Arsyad, 2011) Tidak akan terjadinya suatu pembelajaran yang efektif tanpa dilandasi dengan menggunakan sumber media dalam proses belajar mengajar yang tepat. Sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam mesti menggunakan sumber media yang tepat dan efektif demi meningkatnya motivasi belajar

siswa dan mengatasi tingkat kebosanan siswa dalam proses belajar.

Media kahoot adalah salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya

secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. (Ahmad, 2007)

Adapun yang menjadi rumusan masalah yang disampaikan yaitu Bagaimana motivasi belajar peserta didik pada saat proses belajar dengan menggunakan media kahoot?, Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai?, Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai?. Untuk tujuannya tentu untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot, pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik. Adapun implikasi yang diharapkan dapat memberi masukan besar bagi para pendidik dalam menemukan gaya mengajar yang lebih diminati para peserta didiknya.

KAJIAN TEORI

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil. Selain itu motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu. (Prawira, 2012)

Sedangkan menurut Winkles, motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai suatu tujuan. (Iskandar, 2012)

Fungsi Motivasi Belajar

Terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan

perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.

- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan. (Hamalik, 2013)

Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar terdapat lima macam yaitu:

- a. Ketekunan dalam belajar
- b. Minat dan ketajaman dalam belajar
- c. Berprestasi dalam belajar
- d. Secara mandiri dalam belajar
- e. Bijak dalam menghadapi kesulitan. (Riduwan, 2013)

Brown mengemukakan beberapa ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, sebagai berikut:

- a. Tertarik kepada guru
- b. Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan
- c. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru
- d. Ingin selalu bergabung kepada kelompok kelas

- e. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali

- f. Selalu terkontrol oleh lingkungannya. (Muzzam, 2013)

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Rifai enam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Sikap adalah kombinasi antara konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan untuk merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa atau objek tertentu secara menyenangkan ataupun tidak menyenangkan.
- b. Kebutuhan adalah kondisi yang dialami oleh individu sebagai kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan.
- c. Rangsangan merupakan perubahan didalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif.
- d. Afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian dari individu atau kelompok pada waktu belajar.

- e. Kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara ilmiah berusaha untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif.
- f. Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. (Rifa'i, 2012)

Sedangkan menurut Muhibbin Syah dalam bukunya faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang meliputi beberapa aspek yaitu “aspek fisiologis dan aspek psikologis”.
- b. Faktor eksternal adalah kondisi lingkungan dari siswa. Faktor eksternal terdiri atas faktor lingkungan sosial, dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial seperti guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelasnya. Lingkungan sosial yang lebih banyak berpengaruh bagi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. (Syah, 2020)

Media Pembelajaran Kahoot

Media adalah pengantar informasi dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan suatu tempat atau wahana penyalur suatu informasi. (Riyana, 2013) Media dalam arti sempit berarti komponen alat dan komponen bahan dalam suatu sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti memanfaatkan suatu komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Miftah, 2013)

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini dalam kegiatan belajar mengajar kahoot dapat digunakan dengan mengadakan *pre-test*, *post-test* dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk dapat membuat kahoot adalah memiliki akun email, atau akun *google*, ataupun akun *Microsoft*. (Sumarso, 2019)

Peserta didik perlu memasukkan kode yang muncul di layar dan mendaftarkan nama. Setelah game *kahoot* dimulai, peserta didik akan mendapatkan poin jika menjawab pertanyaan yang benar dan tercepat. (Ismail, 2017)

Kelebihan dan Kekurangan Media Kahoot

a. Kelebihan Media Kahoot. Dalam aplikasi kahoot ini tentu ada kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi, adapun kelebihan aplikasi kahoot dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Tampilan menarik dan bervariasi.
- 2) Fitur-fiturnya lengkap eksploratif.
- 3) Berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari smartphone maupun laptop sehingga dapat dijangkau dimanapun.
- 4) Guru dapat memilih konten soal jenis apapun yang ingin disajikan, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar.
- 5) Siswa dapat memilih jawaban dengan mudah dan

melihat hasil yang telah dijawab benar atau tidaknya.

- 6) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.
- 7) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik. (Ningrum, 2018)

b. Kekurangan Aplikasi Kahoot

Game dipahami sebagai aktifitas yang terukur atau semi terstruktur. Disamping dari kelebihan aplikasi kahoot maka kekurangan dalam aplikasi kahoot yaitu :

- 1) Pola aplikasi berbasis game
- 2) Lebih mudah digunakan di smartphone
- 3) Terbatasnya jam pertemuan di kelas
- 4) Tidak semua guru yang update dengan teknologi
- 5) Fasilitas sekolah yang kurang memadai
- 6) Anak-anak mudah tekecoh untuk membuka hal lain

- 7) Terdapat batasan kata saat membuat soal. (Budianto, 2019)

Pembelajaran Materi Perilaku Jujur Dan Adil

Muhibbin Syah mengatakan sikap adalah suatu pandangan atau kecenderungan mental seseorang terhadap sesuatu. Kemudian Bruno mengatakan sikap merupakan kecenderungan yang relatif kemudian menetap untuk bereaksi secara baik atau tidak baik terhadap orang atau sesuatu barang tertentu. Sikap secara prinsipnya dapat diartikan sebagai kecenderungan peserta didik untuk bertindak melakukan sesuatu hal dengan cara tertentu. (Syah, 2017)

Kejujuran berdasarkan pada Kementrian Pendidikan Nasional Tahun 2010 adalah perilaku seseorang yang didasari pada upaya untuk menjadikan pribadinya sebagai individu yang dapat dipercaya. Baik berupa perkataan, perbuatan, tindakan dan pekerjaan. (Wibowo, 2013) Kemudian kejujuran yang dikemukakan oleh Ma'mur Usmani yaitu sebuah perilaku yang didasarkan pada upaya untuk

meningkatkan kualitas diri agar dapat dipercaya baik bagi diri sendiri maupun orang lain. (Asmani 2012)

Berdasarkan pengertian kejujuran diatas dapat disimpulkan bahwa kejujuran merupakan serangkaian tindakan dan perkataan seseorang yang akan diucapkan sebenarnya tanpa adanya kebohongan. Sehingga kejujuran disandarkan pada diri sendiri dengan perbuatan, pekerjaan, perkataan dan tindakan dengan yang sebenarnya. Sikap jujur sangat perlu ditanamkan pada diri individu sejak dini nya agar kelak dewasa akan terbiasa menanamkan pada diri nya sikap jujur. Sikap jujur salah satu pondasi utama yang sangat penting yang harus ditanamkan pada diri seseorang. Karena kejujuran bukan hanya menyangkut pada perkataan akan tetapi sikap ini harus benar-benar tercermin dalam diri yang diwujudkan melalui perilaku setiap harinya.

Sikap Adil

Menurut istilah, adil adalah menegaskan suatu kebenaran terhadap suatu masalah atau

memecahkan suatu masalah tanpa dengan adanya berat sebelah sesuai dengan aturan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh agama. (Syamsuri, 2007)

Secara garis besar keadilan dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan dimana terdapat kesamaan perlakuan dimata hukum, kesamaan hak kompensasi, hak hidup secara layak, hak menikmati pembangunan dan tidak adanya pihak yang dirugikan serta adanya keseimbangan dalam setiap aspek kehidupan. (Islam, 2008)

Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan suatu informasi dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif, dimana penerima dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien. (Munadi, 2013)

METODOLOGI PENELITIAN

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan

pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka). Metode kuantitatif merupakan suatu metode yang berguna sebagai pengukur dalam suatu penelitian.

Tujuan utama dari suatu metode penelitian kuantitatif adalah mendapatkan ukuran-ukuran dari perilaku narasumber atau responden dan penelitian lebih fokus pada narasumber atau responden. Selain itu alasan lain metode kuantitatif dipilih dalam metode penelitian ini supaya penelitian lebih akurat karena metode kuantitatif dapat diketahui hasil pengukurannya berupa angka-angka yang dihitung melalui perhitungan rumus-rumus yang sudah diketahui.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan aplikasi kahoot (X) terhadap

motivasi belajar siswa (Y) dengan pendekatan kuantitatif.

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang beralamat di Jl.K.H.A. Dahlan No.4, Kartini, Kec.Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatera Utara 20713. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan di semester genap TA. 2022.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang berjumlah 34 siswa. Sampel yang akan peneliti jadikan objek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai. Pelaksanaan sampling jenuh dikarenakan jumlah siswa dikelas VIII ada 34 orang siswa, dimana sampel yang diambil adalah seluruh siswa di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS t dinyatakan 14 butir soal valid dan 6 butir soal tidak valid. Untuk hasil uji

reliabilitas di peroleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,786. Nilai tersebut lebih besar dari r hitung yaitu : 0,349, maka angket terbukti reliable untuk digunakan karena r hitung > r tabel (0,786 > 0,349). Sedangkan dalam uji Normalitas ini adalah jika nilai signifikan > 0,05 maka nilai residual berdistribusi Normal dan sebaliknya jika nilai signifikan < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi Normal. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan > 0,05 yaitu 0,200 > 0,05. Dalam Uji Homogenitas menyatakan jika signifikan > 0,05 maka distribusi data adalah homogen, berdasarkan data diatas diperoleh nilai 0,035 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut Homogen. Dalam Uji Hipotesis bahwa nilai signifikan 0,000 < 0,05 maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan jika dilihat dari t hitung > t tabel yaitu 21,332 > 2,036933 maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian ini, peneliti telah

mendapatkan sumber penelitian yang saling berkaitan dengan judul peneliti. Dimana sumber ini adalah sebagai bahan referensi untuk peneliti, guna untuk mempermudah penyusunan skripsi. Adapun hasil yang diperoleh oleh peneliti yang pertama yaitu Akhmad Darmawan dengan judul Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar, Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kahoot terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan penelitian jenis kuantitatif, yang menjadi subjek dalam penelitian ini ialah seluruh kelas X MIPA SMA Negeri Muncar kabupaten Banyuwangi. Adapun hasil dari penelitian ini ialah penggunaan kahoot pada materi ruang lingkup biologi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Sebagai buktinya nilai rata-rata post test kelas eksperimen dengan menggunakan kahoot 85,21 sedangkan rata-rata di kelas control sebesar 76,72 sehingga ada

peningkatan rata-rata sebesar 8,49 dengan menggunakan kahoot. Peneliti kedua Aulia Karima Zuhda Utami, Dudung Hamdun, dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara motivasi belajar bahasa arab kelas eksperimen (yang menggunakan aplikasi kahoot) dan kelas kontrol (tidak menggunakan aplikasi kahoot) di kelas X MAN 4 Kebumen. Sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling dan diambil kelas X IPA 1 sebagai kelompok control dan kelas X IPA 2 sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar bahasa arab kelas control dan kelas eksperimen. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikan pada uji t sebesar $0,018 < 0,05$. Rata rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata pos-

test kelas control 98,73 > 92,353. Sedangkan peneliti ke-tiga yaitu Esti Erlina Sari dengan judul Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 19 Makassar Pada Materi Virus, Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media.

Game Kahoot sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat, dengan menggunakan desain penelitian *Pretest dan Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMAN19 Makassar yang terdiri atas 4 kelas dengan jumlah siswa 140 orang. Sampel penelitian adalah kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang dan kelas XI MIA 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang yang terpilih melalui *Simple Random Sampling*. Data yang diperoleh dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas dengan media pembelajaran *Game Kahoot* diperoleh hasil belajar rata-

rata *pretest* 45,06 dan *posttest* 78,60, sedangkan pembelajaran menggunakan metode ceramah diperoleh hasil belajar rata-rata *pretest* 39,94 dan *posttest* 64,97. Ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen adalah 68,57% sedangkan ketuntasan belajar siswa kelas kontrol adalah 31,42%. Hasil pengujian statistik inferensial dengan *Independent Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest dan posttest* $p = 0,002 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

SIMPULAN

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah SMP Muhammadiyah 12 Binjai dengan menggunakan media papan tulis dan metode ceramah. Media dan metode ini sangat sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Akan tetapi menggunakan media dan metode ini sangat cenderung membuat peserta didik lebih mudah bosan pada saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah terbiasa mendengarkan dan melihat sehingga mereka membutuhkan

variasi yang baru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga dengan tingkat kebosanan peserta didik dalam pembelajaran maka motivasi dan minat belajar mereka menurun.

Apalagi di masa pandemi covid-19 guru hanya menggunakan media watshaap untuk melaksanakan pembelajaran. Dimana mereka hanya dapat mengirim tugas saja. Sehingga pembelajaran peserta didik kurang efektif dilaksanakan. Dimana banyak peserta didik mengerjakan tugas dan mendapatkan jawabannya melalui dari aplikasi google tanpa berfikir dan membuka buku kembali untuk mencari jawaban. Dan ada sebagian peserta didik bermain hp dari pada mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menggunakan media game kahoot adalah salah satu media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dimana media ini ada jenis media

game bermain sambil belajar. Aplikasi ini berbentuk Quiz, setelah peserta didik mendengarkan materi yang sudah dijelaskan oleh guru maka guru akan membuat kuiz menggunakan aplikasi ini. Sehingga peserta didik langsung dapat menjawab pertanyaan. Dan pada akhirnya dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 201
- Asmani, J., M., (2012) *Buku Panduan Internalisasi Karakter di Sekolah*. Yogyakarta; Diva Pres' 2012
- Budianto, A., (2019). “ Media Pembelajaran Kahoot”.
- Donald, M., (2013). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O., (2013). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-12. Seminar Serantau, 627-635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Iskandar, (2012). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, Jakarta: Referensi.

- Islam, P3., E., (2008). *Ekonomi Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- JA-M, M., & I., M., (2017) Kahoot : A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education, *Education in Medicine Journal*, Vol 9 No.2,
- Kurniawan, D., & R., (2013). dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Tegnologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Miftah, M., (2013) “Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. *Jurnal Kwangsan*. No. 2. Volume 1.
- Munadi, Y., (2013) *Media Pembelajaran* Jakarta: Refrensi GP Press Group
- Muzzam, (2013). *Motivasi Belajar : Pengertian dan ciri-ciri*. Jogjakarta: Rajagrafindo Persada
- Ningrum, G., D., K., (2018). “ Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar” *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol.9, No.1
- Prawira, P., A., (2012). *Psikologi Pendidikan Dalam Persepektif Baru*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012
- Riduwan, (2013). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru - Karyawan dan Penelitian Pemula*, Bandung: Alfabeta
- Rifa'i, (2012). *Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar*”. Jogjakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sardiman, (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011
- Sumarso, (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan combro*. Sleman :Deepublish
- Syah, M., (2017). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosydakariya,. 2017
- Syah, M., (2020). *Psikologi Belajar; Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar*, Jogjakarta: Rajagrafindo Persada.
- Syamsuri, (2007). *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Erlangga
- Uno, H., B., (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara Hamzah
- Wibowo, A., (2013). *Pendidikan Karakter: Membangun Strategi Karakter Bangsa Peradaan*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar