



# Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo

Amelia Ahmad<sup>1</sup>, Radia Hafid<sup>2</sup>, Agil Bahsoan<sup>3</sup>, Meyko Panigoro<sup>4</sup>,  
Abdulrahim Maruwae<sup>5</sup>, Ardiansyah<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup> Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Korespondensi penulis: [ameliaahmad839@gmail.com](mailto:ameliaahmad839@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to determine the extent of the effect of using the Kahoot application on the learning motivation of Social Science students in grade XI studying economics at SMA Negeri 1 Tilango, Gorontalo Regency, Gorontalo Province. This study uses a quantitative method with a population of 115 students and a sample of 60 students, utilizing data collection techniques such as observation, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques include descriptive and statistical analysis using the SPSS 25 software (2025). The results indicate that the hypothesis testing regarding the Kahoot application's effect on students' learning motivation shows a moderately strong, positive, and significant effect, as demonstrated by the correlation coefficient value. The coefficient of determination indicates that the percentage of the effect is 66.20%, while the remaining percentage is affected by other variables. Therefore, the results of this study empirically prove that the independent variable in this study is the use of the Kahoot application (X), and the dependent variable is the learning motivation of students (Y) at SMA Negeri 1 Tilango, Gorontalo Regency, Gorontalo Province*

**Keywords:** *Use of Kahoot Application, Learning Motivation of Students, Students*

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jumlah populasi 115 siswa dan sampel yang digunakan sebanyak 60 siswa, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif dan analisis statistik dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25, 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis tentang pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh yang cukup kuat, positif dan signifikan yang ditunjukkan oleh besarnya nilai koefisien korelasi. Nilai koefisien determinasi menunjukkan besarnya presentase pengaruh sebesar 66,2%, dan sisanya di pengaruhi oleh variabel lain. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara empiris terbukti variabel bebas yang diteliti memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Kahoot (X) dan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y) di SMA Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo.

**Kata Kunci:** Penggunaan Aplikasi Kahoot, Motivasi Belajar Siswa, Siswa

## 1. LATAR BELAKANG

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses

pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energy di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Wina Sanjaya (2010:250) bahwa suatu motif adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motif yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan Wina Sanjaya (2010:250) bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motif yang dimiliki orang tersebut.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor intrinsic dapat berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan, kebutuhan belajar dan harapa serta cita-cita. Adapun faktor ekstrinsik meliputi adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan belajar mengajar yang menarik termasuk dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam beberapa faktor tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar.

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini berdasarkan pernyataan Hamalik Azhar Arsyad (2011:15) bahwasannya 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. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang

pesat, hal ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. Kahoot dapat diartikan juga sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti 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.

Dalam aplikasi tersebut memungkinkan guru untuk membuat kuis, siswa menanggapi kuis tersebut, kemudian mereka dapat mengetahui skor dan peringkat mereka secara langsung di layar depan kelas. Perolehan skor setiap siswa ditentukan oleh kecepatan dan ketepatan mereka dalam menjawab kuis. Semakin cepat dalam menjawab kuis, maka semakin tinggi skor yang didapatkan. Selain itu, guru dapat menentukan batasan waktu maksimal untuk menjawab setiap butir kuis nya. Guru juga dapat mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan siswa sehingga hasil tersebut tersebut dapat diolah dan dianalisis dengan mudah.

## **2. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa SDN Kaliasin I Surabaya dalam jenjang kelas 1 sampai dengan kelas 5. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan beberapa teknik, yaitu: melalui observasi dan dokumentasi. Kedua metode pengumpulan data tersebut diharapkan dapat saling melengkapi sehingga diperoleh suatu informasi yang diharapkan. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas dan teman sejawat dalam program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data Rancangan pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan foto kegiatan pembelajaran di SDN Kaliasin I Surabaya.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mencari hubungan dan pengaruh satu variabel terhadap variabel lain, yaitu pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Tilango, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Tilango yang belajar Ekonomi. Dari populasi tersebut, diambil satu kelompok siswa sebagai sampel yang memenuhi

kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih siswa Kelas XI IPS 1 yang terdiri dari 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Angket disusun berdasarkan aspek motivasi belajar siswa dan diberlakukan setelah proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan Kahoot. Pengisian angket menggunakan skala Likert (dengan pilihan jawaban 1–5) untuk memperoleh data mengenai penggunaan Kahoot dan motivasi belajar siswa. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melengkapi data yang dibutuhkan, seperti daftar siswa dan rincian proses belajar di SMA Negeri 1 Tilango. Teknik analisis data yang diterapkan yaitu analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk melihat hubungan dan pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Analisis regresi diawali dengan uji normalitas dan uji linearitas, kemudian diteruskan dengan perhitungan koefisien regresi dan uji signifikansi (uji-t) untuk melihat seberapa besar pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Pengujian tersebut menggunakan taraf signifikansi 0,05.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil Dan Pembahasan**

##### **Hasil**

##### **Pengujian Kualitas Instrument**

Kualitas data yang dihasilkan dari instrument dalam penelitian ini dapat di analisis melalui pengujian validitas dan reabilitas. Sehingga kuisisioner dalam penelitian ini di uji terlebih dahulu dengan uji validitas dan reabilitas.

##### **Uji Validitas dan reabilitas variabel X**

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuisisioner adapun kriteria pengujian adalah jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti Valid, sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak Valid. Adapun hasil pengujian validitas masing-masing variabel dapat dilihat sebagai berikut: Variabel X (Aplikasi Kahoot)

Jumlah pernyataan yang digunakan untuk mengukur pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam penelitian ini sebanyak 16 pernyataan. Hasil pengujian validitas dan reabilitas 16 pernyataan tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X**

Variabel	No. Item	r-Hitung	r-Tabel	keterangan
Penggunaan Aplikasi Kahoot	1	0,477	0,2542	Valid
	2	0,646		Valid
	3	0,543		Valid
	4	0,612		Valid
	5	0,414		Valid
	6	0,510		Valid
	7	0,513		Valid
	8	0,723		Valid
	9	0,433		Valid
	10	0,511		Valid
	11	0,288		Valid
	12	0,264		Valid
	13	0,281		Valid
	14	0,373		Valid
	15	0,442		Valid
	16	0,710		Valid

Sumber : data olahan SPSS 2025

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari segi ketepatan dalam mengukur 16 pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel X (Aplikasi Kahoot).seluruh pernyataan telah memiliki ketepatan yang baik.Pernyataan dikatakan baik atau valid jika r-Hitung lebih besar dari r-Tabel. Nilai **r-Tabel** dari table *rho* dimana  $df = n-2$  (  $60 - 2 = 58$ ) dan tingkat signifikan sebesar 5% maka nilai r-Table sebesar 0,2542. Dari data diatas ditemukan semua pernyataan memiliki nilai r-Hitung lebih besar dari r-Table sehingga di katakana valid.

Adapun hasil pengujian reliabilitas untuk variabel X (Aplikasi Kahoot) adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.759	16

Nilai koefisien reliabilitas untuk variabel X ( aplikasiKahoot ) di atas adalah sebesar 0,759. Adapun untuk reabilitas pertanyaan yang digunakan, seluruhnya. Pertanyaan yang digunakan telah memenuhi syarat reabilitas yang diatas 0,6. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah dapat dipahami baik oleh responden dan mampu menunjukkan konsistensi jawaban yang cukup baik pula.

### Uji Variabel dan reliable variabel Y (Motivasi Belajar)

Sama halnya dengan variabel X, untuk variabel Y (Motivasi Belajar) jumlah pernyataan yang digunakan sebanyak 17 pernyataan. Hasil pengujian validitas dan reabilitas 17 pernyataan tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Y**

Variabel	No. Item	r-Hitung	r-Table	Keterangan
Motivasi Belajar	1	0,407	0,2542	Valid
	2	0,289		Valid
	3	0,484		Valid
	4	0,708		Valid
	5	0,498		Valid
	6	0,601		Valid
	7	0,291		Valid
	8	0,397		Valid
	9	0,329		Valid
	10	0,668		Valid
	11	0,377		Valid
	12	0,624		Valid
	13	0,511		Valid
	14	0,416		Valid
	15	0,711		Valid
	16	0,397		Valid
	17	0,444		Valid

Sumber : olahan data SPSS 2025

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari segi ketepatan dalam mengukur 17 pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel Y (Motivasi Belajar), seluruhnya pernyataan memiliki ketepatan yang baik. Pernyataan dikatakan baik atau valid jika r-Hitung lebih besar dari r-Tabel. Nilai **r-Tabel** daritabel *rho* dimana  $df = n - 2$  ( $n = 60 - 2 = 58$ ) dan tingkat signifikan sebesar 5% maka nilai r-Tabel 0.2542. Dari data diatas di temukan semua pernyataan memilki nilai r-Hitung lebih besar dari r-Tabel sehingga dikatakan valid.

Adapun hasil pengujian reabilitas untuk variabel Y (Motivasi Belajar) adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas Variabel Y**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.789	17

Nilai koefisien reabilitas untuk variabel Y (motivasi belajar) di atas sebesar 0,789. Adapun untuk reabilitas pertanyaan yang digunakan seluruhnya. Pertanyaan yang digunakan telah memenuhi syarat reabilitas sebesar 0,6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah dapat dipahami baik oleh responden dan mampu menunjukkan konsistensi jawaban yang cukup baik pula.

### Analisis Deskriptif Variabel

Salah satu analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif yang bertujuan untuk melihat gambaran awal mengenai objek/variabel yang diteliti. Analisis deskriptif yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis *mean* yaitu untuk mengetahui nilai rata-rata dari variabel yang diteliti beserta setiap indikatornya. Sehingga analisis deskriptif ini dapat menggambarkan secara umum data yang telah dikumpulkan di lapangan. Menurut Sudjana (2016:138) *mean* berarti nilai rata-rata yang mencirikan sekelompok bilangan. *Mean* dipetakan kerentangan skala dengan menggunakan interval. Menurut Sudjana (2016) interval tersebut didapatkan dari suatu perhitungan dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Interval} = \frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Banyaknya kelas}}$$

Sedangkan kuisioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan nilai dari 1 sampai 5. Jika dimasukkan kedalam rumus maka hasilnya sebagai berikut :

$$\text{Interval} = \frac{5-1}{5} = 0,80$$

Sehingga rentang skala yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

1,00 – 1,80 = Tidak Baik

1,81 – 2,60 = Tidak Baik

2,61 – 3,40 = Cukup Baik

3,41 – 4,20 = Baik

4,21 – 5,00 = Sangat Baik

Hasil analisis deskriptif untuk masing-masing pertanyaan disajikan sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Ujian Analisis Deskriptif Variabel X**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X_1	60	3	5	4.75	.474
X_2	60	3	5	4.52	.567
X_3	60	1	5	4.38	.715
X_4	60	3	5	4.25	.628
X_5	60	3	5	4.00	.736
X_6	60	3	5	4.53	.596
X_7	60	2	5	4.25	.795
X_8	60	3	5	4.62	.555
X_9	60	3	5	4.43	.621
X_10	60	3	5	4.58	.619
X_11	60	1	5	4.07	.778
X_12	60	3	5	4.33	.629
X_13	60	2	5	4.45	.649
X_14	60	1	5	3.88	.993
X_15	60	3	5	3.78	.666
X_16	60	3	5	4.62	.555
TOTAL_X	60	50	77	69.45	5.000
Valid N (listwise)	60				

Sumber: data olahan spss 2025

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada variabel X (Aplikasi Kahoot) dengan indikator penelitian antara lain : Altraktif terdiri dari item X1-X5, Kebaruan terdiri dari item X6-X9, Rileks terdiri dari item X10-X13, Kebosanan terdiri dari item X14-X16. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa setiap indikator sudah masuk dalam kategori antara cukup baik sampai dengan baik.

**Tabel 6. Hasil Uji Analisis Deskriptif Variabel Y**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y_1	60	3	5	4.40	.616
Y_2	60	2	5	4.30	.720
Y_3	60	1	5	4.02	1.000
Y_4	60	1	5	3.72	.922
Y_5	60	1	5	3.47	1.016

Y_6	60	2	5	3.73	.800
Y_7	60	3	5	4.65	.547
Y_8	60	1	5	4.42	.869
Y_9	60	1	5	4.57	.745
Y_10	60	3	5	4.28	.640
Y_11	60	2	5	4.07	.686
Y_12	60	2	5	4.07	.778
Y_13	60	3	5	4.43	.621
Y_14	60	1	5	3.48	.911
Y_15	60	1	5	4.12	.825
Y_16	60	2	5	3.97	.637
Y_17	60	1	5	4.12	.993
TOTAL_Y	60	51	80	69.80	6.480
Valid N (listwise)	60				

*Sumber: data olahan spss 2025*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada variabel Y (Motivasi Belajar) dengan indikator penelitian antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil terdiri dari item Y1-Y3, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari item Y4-Y6, adanya harapan dan cita-cita masa depan terdiri dari item Y7-Y10, adanya penghargaan dalam belajar terdiri dari item Y11-Y13, adanya keinginan yang menarik dalam belajar terdiri dari item Y14-Y15, adanya lingkungan belajar yang kondusif terdiri dari item Y16-Y17. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa setiap indikator sudah masuk dalam kategori antara cukup baik sampai dengan baik.

### **Teknik Analisis Data**

#### **Hasil Uji Normalitas Data**

Uji normalitas merupakan prasyarat dari analisis regresi sederhana. Maka sebelum sebelum itu kita melakukan analisis data dengan menggunakan regresi. Dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan uji kolmogorv-Smirnov (KS) dengan melihat signifikan dari nilai residual yang dihasilkan dan didukung dengan pendekatan grafik normal probability plot. Deteksi normalitas dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik. Hasil uji normalitas data dari residual yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data**

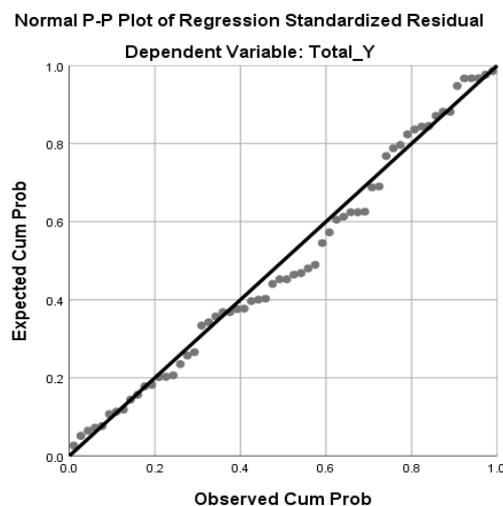
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.72607117
Most Extreme Differences	Absolute	.094
	Positive	.094
	Negative	-.051
Test Statistic		.094
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diperoleh hasil Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,094 dengan nilai Asymp, Sig. (2-tailed) atau probabilitas sebesar 0,200 yang menunjukkan di atas 0,05 seperti yang telah disyaratkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Kesimpulan dari pengujian ini juga didukung dengan hasil plot data yang menunjukkan bahwa data dari variabel Y (motivasi belajar) menyebar disekitar garis diagonal seperti yang tampak dalam grafik berikut ini:

**Hasil Analisis Regresi**



**Gambar 1. Grafik Normalitas Probability Plot**

Setelah prasyarat normalitas data dipenuhi maka selanjutnya dilakukan analisis regresi antara aplikasi Kahoot dengan motivasi belajar. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis

regresi linear sederhana. Model regresi yang akan dibangun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + Bx \text{ (Sugiyono, 2019)}$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  = Motivasi Belajar

X = Aplikasi Kahoot

Hasil analisis regresi dengan menggunakan bantuan SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana**

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	12.768	4.624		2.761	.008
	Total_x	.827	.078	.814	10.663	.000

a. Dependent Variable: Total\_Y

Berdasarkan hasil analisis diatas maka model regresi pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa adalah  $\hat{Y} = 12,768 + 0,827x$ . Hal ini berarti setiap penambahan variabel X (Aplikasi Kahoot), maka nilai partisipasi variabel Y ( Motivasi Belajar ) meningkat sebesar 0,827. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

**Tabel 9. Hasil Penentuan Kriteria Uji Regresi Secara Parsial**

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	12.768	4.624		2.761	.008
	Total_x	.827	.078	.814	10.663	.000

a. Dependent Variable: Total\_Y

Dari hasil analisis diatas dapat dilihat nilai t-Tabel yang diperoleh untuk variabel aplikasi Kahoot adalah sebesar 10,663. Untuk mendapatkan kesimpulan apakah H0 diterima atau ditolak, terlebih dahulu harus ditentukan nilai t-tabel yang akan digunakan. Dengan menggunakan tingkat signifikan sebesar 5% dan nilai  $df = n-1 = 60 - 1 = 59$  diperoleh nilai t-Tabel sebesar 2,001. Jika dibandingkan dengan nilai t-Hitung yang diperoleh sebesar 10,663 nilai t-Hitung yang diperoleh masih lebih besar dari nilai t-Tabel sehingga H0 ditolak. Dengan demikian pada tingkat kepercayaan 95% dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

Setelah diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa, maka selanjutnya adalah menganalisis besar pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa yang mereka peroleh. Untuk keperluan tersebut digunakan analisis koefisien determinasi.

Hasil perhitungan koefisien determinasi untuk model regresi antara pemanfaatan aplikasi Kahoot dengan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil Koefisien Determinasi**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.814 <sup>a</sup>	.662	.656	5.775

a. Predictors: (Constant), Total\_x

b. Dependent Variable: Total\_Y

Dari analisis di atas terlihat koefisien determinasi dari model regresi yang telah diperoleh sebelumnya sebesar 0,662. Nilai ini berarti bahwa sebesar 66,2% variasi motivasi belajar siswa di SMA NEGERI 1 TILANGO dijelaskan oleh penggunaan aplikasi Kahoot yang diterapkan. Dengan kata lain semakin baik pemanfaatan aplikasi Kahoot diterapkan maka motivasi belajar siswa semakin baik pula.

### **Pembahasan**

Penggunaan media pembelajaran yang menarik Hal ini berguna untuk menarik minat siswa untuk memaksimalkan proses pembelajaran. media pembelajaran yang digunakan ada beberapa jenisnya salah satunya yaitu penggunaan media Aplikasi Khoot.

Seiring perkembangan zaman media pembelajaran pun ada pembaharuan mengikuti teknologi pada masa sekarang. Salah satu contoh media pembelajaran yang menggunakan teknologi berupa smartphone adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot merupakan media komunikasi antara guru dan siswa untuk mengevaluasi proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Ekonomi hal ini adalah suatu tantangan yang besar, dikarenakan pembelajarannya yang cenderung memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Oleh karena itu pendidik di tuntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berfikir kritis (Noermanzah & Friantary, 2019:6631). Sama halnya yang disebutkan oleh Arsyad (2010) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”.

Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi online yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. Kahoot membutuhkan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online serta diakses di [www.Kahoot.com](http://www.Kahoot.com). Dengan menggunakan aplikasi ini, proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan.

Hasil analisis koefisien determinasi pada tabel di atas menunjukkan besarnya koefisien determinasi yang disesuaikan atau angka *R Square* adalah sebesar 0,662 atau sebesar 66,2% nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 66,2% variabilitas aplikasi Kahoot dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan media pembelajaran, sedangkan sisanya sebesar 33,8% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian pada subbab sebelumnya ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot berpengaruh positif & signifikan sebesar 66,2% terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tilango. Hasil ini dibuktikan dengan nilai *t*-hitung 10,663 lebih besar dari *t*-tabel 2,001. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Kahoot pada siswa di SMA Negeri 1 Tilango dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga dapat dibuktikan dari hasil analisis *statistic descriptive variabel*. Di mana dari hasil analisis untuk variabel penggunaan aplikasi Kahoot berada pada kategori baik. Indikator yang diangkat dalam variabel ini, untuk indikator (1) atraktif berada pada kategori baik; (2) indikator kebaruan pada kategori baik; (3) indikator suasana rileks dan menyenangkan dalam kategori baik; (4) indikator mengemil nir kebosanan juga dalam kategori baik. Sementara itu untuk variabel motivasi belajar untuk indikator (1) adanya hasrat dan keinginan berada dalam kategori baik; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar menunjukkan kategori baik; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan menunjukkan baik; (4) adanya penghargaan dalam belajar terdapat dalam kategori baik; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar berkategori baik; (6) adanya situasi belajar yang kondusif berkategori baik. Hal ini menunjukkan dapat digunakan untuk mengukur penggunaan aplikasi Kahoot dalam memotivasi siswa untuk belajar.

Maka semakin baik penggunaan media aplikasi Kahoot maka semakin meningkat pula motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Tilango Provinsi Gorontalo. Penelitian ini juga mendukung penelitian dari Aulia Karima Zuhda Utami (2020) dan Icha Timarti (2022) yang

menyatakan bahwa ada kenaikan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa ketika menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis tentang pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh yang cukup kuat, positif dan signifikan yang ditunjukkan oleh besarnya nilai koefisien korelasi. Nilai koefisien determinasi menunjukkan besarnya presentase pengaruh sebesar 66,2%, dan sisanya di pengaruhi oleh variabel lain. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara empiris terbukti variabel bebas yang diteliti memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Kahoot (X) dan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y) di SMA Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Boden, G. M., & Hart, L. (2018). Kahoot! Game-based student response system. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(1). <https://doi.org/10.xxxx/xxxxx> (tambahkan DOI jika tersedia)
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2000). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Universitas Diponegoro.
- Hamdi, I. (2019). Implementasi Kahoot sebagai motivasi pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 130–138.
- Hasibuan, M. (2003). *Organisasi dan motivasi: Dasar peningkatan produktivitas*. Bumi Aksara.
- Icha, T., dkk. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61.

- Ilmiah, H., & Sumbawati, S. M. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Information Engineering and Education Technology*, 3(1), 46–50.
- Kompri. (2016). *Motivasi pembelajaran: Perspektif guru dan siswa*. PT Rosda Karya.
- Maslow, A. H. (2010). *Motivation and personality*. Rajawali.
- Mudjiono. (2000). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Noermanzah, & Friantary, H. (2019). Development of competency-based poetry learning materials for class X high schools. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 6631–6635.
- Ratumanan, G. (2002). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktek pengembangan kurikulum KTSP*. Kencana.
- Sardiman, A. M. (2001). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar* (Cet. IX). RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2005). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Press.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan* (Edisi ke-3, Cet. 1). Alfabeta.
- Sumadi, S. (1994). *Metode penelitian*. Rajawali Press.
- Tadjab, M. A. (1994). *Ilmu pendidikan*. Abditama.
- Uno, H. B. (2014). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (n.d.). Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31.