

Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Nur Hafidhotul Ilmiyah¹, Meini Sondang Sumbawati²

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya

1nur@mhs.unesa.ac.id

2meinison dang@unesa.ac.id

Abstrak— Pemanfaatan teknologi informasi pada dunia pendidikan mulai banyak digunakan sebagai pendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Hasil observasi yang diberikan kepada siswa SMKN 1 Mojoanyar tentang banyaknya siswa yang berbicara ketika proses pembelajaran berlangsung, sebesar 56,25% siswa menyatakan 'ya'. Penyebabnya adalah sebagian besar siswa merasa bosan dengan cara guru dalam menyampaikan materi. Kahoot merupakan salah satu aplikasi pembelajaran online berbasis game. Hasil penelitian dari Brauer 2018, kahoot mampu mempengaruhi dinamika dan suasana kelas. Jumlah sampel yang digunakan adalah 62 siswa dan terbagi dalam kelas eksperimen dan kontrol. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan mempertimbangkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Variabel yang mempengaruhi/independen pada penelitian ini adalah media pembelajaran dan motivasi belajar sedangkan hasil belajar sebagai variabel dependen/yang dipengaruhi. Hasil belajar siswa akan dikelompokkan ke dalam 4 kelompok berdasarkan media pembelajaran (kahoot dan powerpoint) dan motivasi belajar siswa (tinggi dan rendah). Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dilakukan pengujian ANOVA 2 jalur menggunakan SPSS. Hasil pengujian faktor motivasi belajar diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan untuk siswa yang bermotivasi tinggi dan motivasi rendah. Pengujian media powerpoint dan kahoot didapatkan nilai $0,225 < 0,05$ artinya tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sedangkan pengujian interaksi antara motivasi belajar dan media pembelajaran didapatkan $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kata Kunci— Media Kahoot, Media Pembelajaran, Ekperimen, Motivasi belajar.

I. PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi informasi mulai masuk pada dunia pendidikan. Teknologi informasi mulai banyak dimanfaatkan sebagai penunjang kelancaran proses belajar mengajar. Pengembangan teknologi informasi di sekolah diantaranya adalah dengan memanfaatkannya untuk mengembangkan media pembelajaran.

Hasil survey respon siswa tentang cara guru dalam menyampaikan materi yang dilakukan peneliti di SMKN 1 Mojoanyar, 56,25% siswa menyatakan tidak tertarik dengan

cara guru dalam menyampaikan materi. Alasan tersebutlah yang membuat siswa lebih memilih untuk berbicara dengan teman daripada memperhatikan materi guru. Hal ini selaras dengan pernyataan guru pengampu mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X MM menyatakan dalam penyampaian materi beliau menggunakan media powerpoint dengan metode ceramah. Dengan demikian sebagian besar siswa akan merasa bosan karena pembelajaran berpusat pada guru.

Kompetisi/persaingan merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghadirkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran (Sardiman, 2016, hal. 93). Melalui persaingan siswa akan terdorong untuk memenangkan kompetisi. Persaingan dalam hal ini adalah memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan temannya. Berdasarkan hasil observasi, sejumlah 96,88% siswa kelas X MM di SMKN 1 Mojoanyar menyatakan jika mereka merasa bangga ketika memperoleh nilai lebih tinggi dari teman-temannya. Artinya, sebagian besar siswa di kelas tersebut senang berkompetisi.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian (Ebru, 2017) tentang perbandingan penggunaan 3IRS (*Interactive Response System*) yaitu kahoot, socrative dan plicker. Hasil penelitian tersebut yaitu sejumlah 75% siswa menyatakan bahwa kahoot menyenangkan jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui aplikasi Kahoot, guru dapat memberikan materi melalui soal-soal dalam sebuah quiz yang meminta respon siswa untuk menjawab dan diberikan skor. Hasil skor/peringkat masing-masing soal akan ditampilkan didepan kelas. Hasil penelitian (Brauer, 2018), sebesar 85 % mahasiswa menyatakan mereka selalu berusaha untuk menjawab setiap quiz kahoot dengan tepat. Hal ini adalah bukti bahwa sebagian besar mahasiswa terdorong untuk menjawab setiap quiz kahoot dengan sebaik-baiknya. Hal ini yang latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian tentang bagaimana kahoot dan motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X MM SMK Negeri 1 Mojoanyar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kahoot

Kahoot merupakan sebuah platform permainan online yang bisa dilakukan untuk kegiatan belajar dalam kelas. Kahoot memiliki beberapa fitur diantaranya adalah quiz. Pada fitur quiz kahoot, akun peserta/siswa dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (smartphone/laptop/tablet) sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru.(kahoot.com, 2018).

B. Powerpoint (Ppt)

Microsoft Powerpoint adalah salah satu program aplikasi dari microsoft office yang berfungsi untuk melakukan presentasi melalui slide-slide. Powerpoint dijalankan pada sistem operasi windows maupun mac os.

Lembar kerja powerpoint berupa slide-slide presentasi. Sama halnya dengan aplikasi office lainnya, dalam powerpoint terdapat beberapa fitur untuk menambahn grafik, video, gambar, audio ke dalam slide presentasi. Selain itu didalam microsoft powerpoint terdapat properti pergerakan yakni Animations dan Transition.

Properti animation digunakan apabila membutuhkan efek gerak pada tulisan yang ada di dalam slide. Animation memiliki 4 style yaitu entrance, emphasis, motion paths dan exit. Sedangkan properti transition digunakan ketika akan memberikan efek pada perpindahan antar slide.

Microsoft powerpoint banyak digunakan di kantor, juga di sekolah. Sebagian besar guru disekolah akan memanfaatkan powerpoint sebagai media untuk menyampaikan materi dalam kelas maupun dalam kegiatan rapat.

C. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan/daya penggerak untuk mencapai suatu tujuan. Kemunculan motivasi seringkali didorong oleh unsur lain diantaranya adalah tujuan/keinginan untuk mendapatkan sesuatu. Dengan demikian motivasi belajar adalah dorongan/keinginan untuk belajar.

Optimal atau tidaknya hasil belajar sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar, (Sardiman:2016) mengungkapkan motivasi adalah kondisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, kegiatan pembelajaran akan menjadi pasif.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan moivasi pada kegiatan belajar diantaranya adalah memberikan angka misalnya, memberikan hadiah, persaingan/berkompetisi, ego-involvement, memberikan ulangan, mengetahui hasil, memberikan pujian, memberikan hukuman, minat dan adanya tujuan. (Sardiman, 2016) Penelitian ini akan menggunakan media dengan harapan akan menumbuhkan motivasi melalui kompetisi/persaingan dalam kegiatan belajar.

D. Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman. Hasil belajar juga bisa diartikan sebuah prestasi yang didapatkan oleh siswa setelah proses kegiatan belajar mengajar disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang yang dinyatakan dalam sebuah simbol, huruf maupun kalimat. (Zakky, 2018). Menurut Suprijono dalam Zakky,2018 mengungkapkan hasil belajar adalah munculnya perubahan perilaku secara keseluruhan.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer jaringan dasar yang dalam penyampaian materinya menggunakan media powerpoint (A1) dan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media kahoot (A2) dengan memperhatikan siswa yang bermotivasi tinggi (B1) dan siswa yang bermotivasi rendah (B2). Desain penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah desain penelitian faktorial 2x2 yang tergambar pada Tabel 1.

TABEL I
DESAIN FAKTORIAL 2X2

Motivasi Belajar	Media Pembelajaran	
	Powerpoint (A ₁)	Kahoot (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan :

- A1 B1 : Siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran powerpoint dan motivasi belajar yang tinggi.
- A2 B1 : Siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran kahoot dan motivasi belajar yang tinggi.
- A1 B2 : Siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran powerpoint dan motivasi belajar yang rendah.
- A2 B2 : Siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran kahoot dan motivasi belajar yang rendah.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah kejuruan Negeri yang ada di kabupaten Mojokerto yaitu SMK Negeri 1 Mojoanyar. Mata pelajaran yang dipilih pada

penelitian ini adalah mata pelajaran Komputer dan jaringan Dasar.

C. Analisis Data

1) *Analisis Validasi*: Hasil dari validasi yang dilakukan para ahli digunakan sebagai acuan kevalidan penggunaan media ataupun materi dalam penelitian. Untuk menghitung hasil presentase kevalid an media dan materi digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase Validasi (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{skor kriterium}} \times 100$$

Keterangan :

$$\text{Skor kriterium} = \text{Skor tertinggi item} \times \sum \text{item} \times \sum \text{validator}$$

2) *Analisis Motivasi Belajar Siswa* : Data tingkat motivasi belajar siswa diperoleh melalui hasil instrumen motivasi belajar siswa. Instrumen diisi dengan memberikan tanda cek (✓) yang mewakili skor 1 - 4 pada jawaban yang dianggap sesuai dengan yang mereka rasakan, yaitu: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Selanjutnya respon siswa tersebut dianalisis dengan menghitung jumlah dan prosentase yang diperoleh dari masing-masing siswa, yaitu jumlah skor dari tiap aspek dibagi dengan maksimum dan dikalikan 100% sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Prosentase Motivasi Belajar Siswa

f : Skor yang diperoleh

N : skor maksimal

Setelah diperoleh prosentase motivasi belajar siswa, selanjutnya skor tersebut nantinya akan dikategorikan pada 2 kategori yaitu kategori rendah dan tinggi. Hasil skor prosentase motivasi belajar siswa dicocokkan terlebih dahulu dengan beberapa kriteria yaitu :

85% ≤ %respon = sangat tinggi

70% ≤ %respon < 85% = tinggi

50% ≤ %respon < 70% = kurang tinggi

%respon < 50% = tidak tinggi

Berdasarkan kriteria tersebut, motivasi belajar siswa akan dikelompokkan menjadi 2 kriteria yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Motivasi tinggi belajar terdiri dari hasil respon positif dan sangat positif. Sedangkan kriteria rendah terdiri dari respon kurang positif dan tidak positif.

3) *Analisis Hasil Belajar*: Analisis data hasil belajar siswa adalah hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan 2 media yang berbeda untuk masing-masing kelas. Data hasil belajar

siswa diperoleh dari nilai posttest masing-masing siswa yang diberikan pada pertemuan terakhir. Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai posttest siswa yaitu :

$$\text{Nilai Pstun} = \frac{\text{Jumlah item soal yang terjawab benar}}{n} \times 2,5$$

Perolehan nilai siswa yang didapat melalui skor posttest nantinya akan dikelompokkan berdasarkan 4 kelompok pada penelitian ini. Selanjutnya akan diolah menggunakan aplikasi SPSS.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberikan materi menggunakan dua media yang berbeda, dengan mempertimbangan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Pemberian materi dengan dua media yang berbeda dilakukan pada 2 kelas yakni kelas x mm 1 dengan jumlah 32 siswa akan dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan x mm 2 dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol.

Quiz kahoot sebagai media pembelajaran bisa melalui link <https://create.kahoot.it/>. Melalui halaman tersebut nantinya guru dapat membuat quiz dengan jumlah soal sesuai dengan kebutuhan. Ketika akan memulai permainan, melalui quiz yang telah dibuat akan didapatkan pin yang menghubungkan antara siswa dengan quiz yang dibuat oleh guru.



Gbr. 1 PIN quiz kahoot di akun guru.

PIN tersebut kemudian ditampilkan pada layar LCD sehingga diketahui oleh seluruh siswa didalam kelas. Pada aplikasi kahoot di smartphone siswa, akan meminta untuk memasukkan "game PIN" dan nama siswa. Seluruh nama siswa yang telah bergabung pada quiz akan tampil pada layar seperti terlihat di Gbr 2.



Gbr. 2 Join Quiz Kahoot.

Penggunaan media kahoot dikelas eksperimen dilakukan untuk 3 sesi yakni sesi pretest, sesi pemberian materi dan sesi posttest. Pemberian materi menggunakan kahoot ini dilakukan pada sela-sela setiap soal. Setelah waktu menjawab soal telah habis maka materi terkait soal tersebut akan diberikan pada siswa. Namun sebelum mulai menggunakan kahoot untuk kegiatan pembelajaran. Sebelumnya siswa mengisi instrumen motivasi belajar guna mengukur tingkat motivasi belajar masing-masing siswa. Berdasarkan perhitungan motivasi belajar untuk seluruh sampel yakni 62 siswa diperoleh hasil sebagai berikut :

TABEL II
 JUMLAH SISWA PADA MASING-MASING KELOMPOK

Motivasi Belajar	Media Pembelajaran	
	Powerpoint (A ₁)	Kahoot (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁ Motivasi Belajar Tinggi dengan Media Powerpoint 22 Siswa	A ₂ B ₁ Motivasi Tinggi dengan Media Kahoot 15 Siswa
	A ₁ B ₂ Motivasi Belajar Rendah dengan Media Powerpoint 8 Siswa	A ₂ B ₂ Motivasi Belajar Rendah dengan Media Kahoot 17 Siswa

Setelah diperoleh pengelompokan tingkat motivasi siswa dan nilai posttest, maka selanjutnya data diolah menggunakan aplikasi spss. Hingga didapatkan hasil berikut :

TABEL III
 DESCRIPTIVE STATISTICS

Dependent Variable: posttest

motivasi belajar	media pembelajaran	Mean	Std. Deviation	N
tinggi	ppt	57,6136	12,03856	22
	kahoot	61,3333	10,12717	15
	Total	59,1216	11,30720	37
rendah	ppt	49,6875	8,90801	8
	kahoot	39,2647	7,16789	17
	Total	42,6000	9,05654	25
Total	ppt	55,5000	11,69660	30
	kahoot	49,6094	14,07224	32
	Total	52,4597	13,20932	62

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata motivasi belajar tinggi dan menggunakan media powerpoint sebesar 57,61. Rata-rata nilai untuk siswa yang memiliki bermotivasi tinggi dan diajarkan menggunakan media kahoot yaitu 61,33. Artinya siswa bermotivasi tinggi dan diberikan materi dengan media kahoot memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 3,72 lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang bermotivasi tinggi namun diberikan materi melalui media powerpoint. Secara umum berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa pada tiap kelompok cenderung rendah. Hal ini merupakan dampak dari hasil belajar siswa yang rendah. Sedangkan hasil pengujian hipotesis terdapat pada Tabel 4.

TABEL IV
 HASIL UJI ANOVA DUA JALUR
 Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: posttest

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4786,822 ^a	3	1595,607	15,801	,000
Intercept	146047,762	1	146047,762	1446,307	,000
motivasi_belajar	3040,047	1	3040,047	30,106	,000
media_pembelajaran	151,824	1	151,824	1,504	,225
motivasi_belajar * media_pembelajaran	675,836	1	675,836	6,693	,012
Error	5856,827	58	100,980		
Total	181268,750	62			
Corrected Total	10643,649	61			

a. R Squared = ,450 (Adjusted R Squared = ,421)

Hasil pengujian anova dua jalur pada masing-masing variabel sebagaimana pada Tabel 5 yakni hipotesis yang pertama tentang faktor motivasi belajar siswa menolak H₀ dan menerima H_a. Sehingga pada penelitian ini hipotesis ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah diterima. Maka kesimpulannya adalah terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

Hipotesis kedua mengenai pengaruh media pembelajaran diperoleh nilai signifikansi 0,225 > 0,05. Kondisi ini artinya H₀ diterima. Maka untuk faktor media pembelajaran tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara menggunakan media pembelajaran powerpoint dan media pembelajaran kahoot. Sehingga pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Perhitungan signifikansi interaksi antara motivasi belajar dan media pembelajaran diperoleh nilai 0,012 < 0,05. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka H₀ ditolak. Jadi dapat diartikan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran kahoot dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada 4 pertemuan dengan rincian masing-masing pertemuan 3 jam pelajaran yaitu 135 menit. Pada pertemuan pertama waktu tersita untuk pengisian angket motivasi kemudian untuk kelas eksperimen dilanjutkan dengan mempersiapkan kahoot pada smartphone masing-masing dan dilanjutkan dengan pretest. Sehingga materi untuk KD 3.12 dan 4.12 diberikan dengan durasi sekitar 100 menit.

Pertemuan ke dua berdasarkan jadwal dan perencanaan penelitian, siswa akan diberikan materi pada KD 3.13 dan 4.13. Pada pertemuan kedua waktu terpotong untuk melaksanakan pretest. Dilanjutkan dengan pertemuan ke tiga pelaksanaan praktikum dan pertemuan terakhir pelaksanaan posttest.

Selama kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung, ada hal yang dinilai siswa menarik dari kahoot ini. Yakni seluruh siswa berperan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, bahkan beberapa siswa merasa tertantang untuk menjadi top 5 pada setiap soal. Ada kebanggaan tersendiri bagi siswa ketika nama mereka terpampang di layar LCD. Sesuai dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya pernah

dilakukan, bahwa kahoot mampu membuat siswa menjadi berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, hal ini berpengaruh pada konsentrasi siswa saat mendengarkan penjelasan dari guru. Beberapa siswa terburu untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya agar lebih cepat tau skor yang didapatkan. Sehingga dalam menjawab pertanyaan, terkadang siswa tidak benar-benar memikirkan jawaban yang tepat. Siswa berfokus pada kecepatan untuk menjawab dan meraih skor tertinggi. Sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa pada pelaksanaan posttest yang tergolong rendah. Selain itu rendahnya hasil belajar siswa ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah singkatnya waktu yang disediakan untuk menyampaikan materi. Sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal.

Sesuai dengan hasil penelitian (Omar, 2017) yang meminta feedback dari siswa tentang penggunaan kahoot melihat dari beberapa kategori. Kategori pertama tentang "ranking is not suitable to showcase good performance". Artinya ranking yang ditunjukkan oleh kahoot berdasarkan pada kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab quiz. Pada kategori ini seorang siswa menyatakan "the ranking will tell who can answer fast and accurate, but in truth answering faster is not important for good performance", siswa lain juga menyatakan "i feel like kahoot is just for fun, not to see who have good performance". Sesuai dengan pernyataan siswa tersebut pada penelitian ini ranking diurutkan berdasarkan skor terbesar, bukan dari jumlah soal yang terjawab benar lebih banyak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses penelitian, secara umum kahoot telah mempengaruhi dinamika dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Proses pembelajaran menggunakan kahoot mampu menarik perhatian dan memaksa siswa untuk berfokus pada apa yang ada di depan kelas. Sehingga suasana kelas menjadi lebih mudah untuk dikendalikan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka penelitian tentang perbedaan hasil belajar siswa dengan mempertimbangkan faktor motivasi belajar dan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa : Hasil pengujian anova dua jalur melalui spss diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa faktor motivasi mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan siswa yang memiliki motivasi

belajar rendah. Berdasarkan pengamatan guru selama proses pembelajaran, siswa yang bermotivasi belajar tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar, dan lebih aktif pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pengujian kategori media pembelajaran dalam hal ini adalah powerpoint dan kahoot diperoleh hasil $0,225 > 0,05$. Melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara menggunakan media pembelajaran kahoot dan media pembelajaran powerpoint. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi baru, di kelas kahoot konsentrasi siswa terpecah pada persaingan dan memperoleh skor tinggi. Pada saat pemberian materi di setiap jeda soal, sebagian besar siswa meminta untuk segera melanjutkan ke soal berikutnya dengan harapan agar segera menjawab dengan cepat dan dapat memperoleh skor tinggi. Sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas powerpoint, siswa berfokus pada materi yang diberikan oleh guru pada awal pembelajaran. Selanjutnya ada faktor lain yang mempengaruhi konsentrasi siswa. Interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, media kahoot terbukti membuat suasana belajar lebih menyenangkan, siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Namun hal tersebut ternyata berpengaruh terhadap fokus siswa terhadap materi.

REFERENSI

- [1] Brauer, A. S. (2018). Use of Kahoot game for increased student motivation and understanding in a Thermodynamics course. American Society for Engineering Education.
- [2] Sardiman, A. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- [3] Ebru, D. S. (2017). *Ask Response Play Learns : Student's View On Gamification Based Interactive Response System*. *Journal of Education Ans Instructional Studies Un The World*, Vol.7, Issue: 3, ISSN: 2146-7463 .
- [4] Kahoot. (2015). *What is Kahoot*. Dipetik Oktober 2, 2018, dari Kahoot: <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>.
- [5] Zakky. (2018, Maret 16). *Pengertian Hasil Belajar Siswa dan Definisinya Menurut Para Ahli*. Dipetik Oktober 31, 2018, dari ZonaReferensi.com: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>.
- [6] Omar, N. N. (2017). The Effectiveness Of Kahoot Application Towards Students' Good Feedback Practice . *International Journal of Social Sciences*, Vol.3 Issue 2 pp 2551-2562..