
**PENERAPAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SKB MEDAN**

Stevhani Carolina Hutaeruk¹, Mawar Eliana Hutasoit², Lira Firna Panggabean³, Tasya Manik⁴, Putri Novita Sari Hutagalung⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

Email: carolinastevhani@gmail.com¹, mawareliana9@gmail.com²,
lirapanggabean9@gmail.com³, tasyamanik004@gmail.com⁴, psarihutagalung@gmail.com⁵

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Satuan Pendidikan Nonformal (SKB) Medan. Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, survei, dan diskusi yang menarik. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 13 peserta didik di SKB Medan yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi belajar peserta didik yang menggunakan Kahoot dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peserta didik melaporkan bahwa Kahoot membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Selain itu, aplikasi ini memfasilitasi umpan balik instan, yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SKB Medan. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mempertimbangkan penggunaan Kahoot sebagai salah satu metode pengajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Kahoot, Motivasi Belajar, Metode Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif.

Abstract: This study aims to analyze the application of the Kahoot application as a learning medium to improve students' learning motivation at the Medan Non-Formal Education Unit (SKB). Kahoot is an interactive learning platform that allows educators to create interesting quizzes, surveys, and discussions. In today's digital era, the use of technology in education is becoming increasingly important to attract students' attention and increase their engagement. The method used in this study is a qualitative approach. The subjects of the study consisted of 13 students at SKB Medan who were divided into two groups: an experimental group using Kahoot and a control group using traditional methods. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The results showed that there was a significant increase in the learning motivation of students using Kahoot compared to the control group. Students reported that Kahoot made the learning process more fun, interactive, and competitive. In addition, this application facilitates instant feedback, which helps students understand the material better. The conclusion of this study is that the application of the Kahoot application is effective in improving students' learning motivation at SKB Medan. Therefore, it is

recommended that educators consider using Kahoot as a teaching method to create more engaging learning experiences and increase student engagement.

Keywords: Kahoot, Learning Motivation, Learning Methods, Interactive Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang efektif sangat bergantung pada motivasi belajar peserta didik. Motivasi adalah faktor kunci yang mempengaruhi tingkat keterlibatan, perhatian, dan keberhasilan siswa dalam proses belajar. Di Satuan Pendidikan Nonformal (SKB) Medan, tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar sering kali dihadapi, terutama karena metode pengajaran yang konvensional mungkin tidak lagi cukup menarik bagi generasi digital saat ini. Dengan kemajuan teknologi, penggunaan alat dan aplikasi digital dalam pendidikan semakin meningkat. Salah satu aplikasi yang menarik perhatian adalah Kahoot, sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis dan permainan edukatif. Kahoot tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Penerapan Kahoot di SKB Medan berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasa termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis game yang mudah diakses dan user friendly. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kuis seperti kegiatan pre-test atau post-test, atau soal-soal yang harus dipecahkan. Kahoot memuat fitur kuis, game, diskusi, dan survei. Game dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot diharapkan dapat meningkatkan interaktifitas dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan saat proses pembelajaran. Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik. Kahoot bisa digunakan sebagai salah satu aplikasi yang bisa digunakan pendidik sebagai salah satu media pembelajaran online disekolah.

Dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan Kahoot dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik di SKB Medan serta mengidentifikasi cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan

motivasi belajar peserta didik di SKB Medan, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada latar belakang, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pendekatan kualitatif, yang menggunakan data deskriptif yang bersifat naratif. Data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.
2. Penelitian akan berfokus secara khusus pada aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya akan mengukur motivasi belajar peserta didik melalui wawancara serta observasi yang sudah dilakukan.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran di SKB Medan?
2. Sejauh mana penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
3. Apa perbedaan tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Kahoot?

1.4 Tujuan

1. Meningkatkan serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Mengetahui sudah sejauh mana penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di SKB Medan.
3. Mengetahui bagaimana perbedaan tingkat motivasi belajar peserta sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Kahoot tersebut.

1.5 Luaran Yang Diharapkan

Jurnal Ilmiah

1.6 Manfaat

1. Memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang akan berdampak positif pada keterampilan mereka dalam proses pembelajaran.
2. Mendorong interaksi sosial antara peserta didik, yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi dalam belajar
3. Dengan meningkatnya motivasi serta keterlibatan peserta didik, maka diharapkan juga hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan.

TINJAUAN TEORITIS

Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin "medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2012:8). Media pembelajaran seharusnya menjadi bagian yang tidak dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran baik secara online ataupun offline. Menurut Gagne (Arsyad, 2002:4), media pembelajaran adalah komponen dalam lingkungan belajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan hal itu, Briggs (Arsyad, 2002:3) juga mengartikan media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar terjadi proses belajar.

Pada hakikatnya, belajar mengajar adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam proses tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Disinilah peran media pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki beberapa fungsi, yakni fungsi yang pertama adalah untuk menarik perhatian. Kedua, fungsi afektif, yaitu media visual dapat menggugah emosi peserta didik. Ketiga, fungsi kognitif untuk memperlancar atau memperjelas tujuan pembelajaran dan memberikan informasi. Keempat, fungsi kompensatoris, yaitu media memfasilitasi peserta didik yang memiliki kemampuan lemah dan cukup tinggi sehingga membantu peserta didik untuk memahami.

2.2 Kahoot Sebagai Media Pembelajaran berbasis Game

Game based learning merupakan suatu alternatif yang dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu platform pembelajaran yang mengkombinasikan evaluasi pembelajaran dengan game interaktif. Kahoot

adalah aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dari hasil kolaborasi University of Technology and Science oleh Johan Brand, Jamie Booker, dan Mortwn Versvik. Kahoot dikembangkan dengan website sederhana dan menarik secara online (Christiani, Adrianto, Anggraini, 2019:5).

Kahoot merupakan media pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran visual, dan media visual sat ini sangat digemari oleh generasi digital. Kahoot bisa memenuhi gaya belajar generasi digital (Mustikawati, 2019:101). Kahoot adalah media pembelajaran daring yang menggunakan pertanyaan bebas untuk menilai hasil belajar siswa, meninjau kembali materi pelajaran, dan menarik minat siswa untuk melakukan diskusi pada pertanyaan yang disediakan Kahoot (Hartanti, 2019). Guru dapat membuat kuis menggunakan aplikasi ini, yang kemudian menampilkan pertanyaan, jawaban, dan peringkat pada layar di tengah kelas. Kecepatan dan ketepatan setiap siswa saat menyelesaikan kuis akan menentukan skor mereka. Skor yang diperoleh akan meningkat seiring dengan kecepatan menyelesaikan kuis. Batas waktu pengerjaan dapat ditetapkan oleh guru untuk menjawab setiap pertanyaan kuis merupakan salah satu fitur yang terdapat pada Kahoot. Selain itu, untuk memudahkan pembelajaran dan penilaian, guru dapat mengunduh hasil kuis dari siswa dalam bentuk dokumen (Utami & Hamdun, 2020).

Sebagai sebuah platform pembelajaran berbasis game, Kahoot dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menghibur untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Game merupakan sebuah aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang bertujuan untuk hiburan atau dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan sangat digemari banyak orang, terutama para peserta didik saat ini yang notabenenya adalah generasi digital (Wahono, 2007). Game sebagai sebuah trend pembelajaran yang dijadikan literasi baru dalam kegiatan pembelajaran atau bisa dikatakan sebagai sebuah potential learning environment. Jadi, Kahoot dapat dikatakan sebagai sebuah media pembelajaran berbasis game yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sebuah wahana penghubung, sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada si penerima pesan.

Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok (Putri, A.R: 2019). Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran

dengan game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para siswa (Correia: 2017). Inovasi platform Kahoot ini juga mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi, C.K: 2018). Dan juga teknologi informasi dan komunikasi atau TIK pada zaman sekarang sangat dibutuhkan oleh setiap masyarakat baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Kahoot juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan siswa dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

Menurut Sardiman (2018: 75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Minat belajar juga menjadi salah satu hal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena dengan adanya minat dalam belajar akan mendatangkan ketertarikan siswa dengan materi yang sedang siswa pelajari, hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Susanto (2013: 58) “minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.”

2.3 Manfaat Kahoot dalam Kegiatan Pembelajaran

Sebagai sebuah media pembelajaran digital, Kahoot memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) Kahoot dapat merangsang minat peserta didik. Kahoot dapat membantu meningkatkan minat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan games yang diberikan oleh guru. Peserta didik dapat berlomba-lomba untuk memenangkan atau mendapatkan skor yang tertinggi sehingga memacu peserta didik untuk terus belajar, (2) Kahoot untuk memantau minat peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot seorang guru dapat memantau kekuatan dan kelemahan peserta didik dalam menguasai materi. Penguasaan materi dapat dilihat dari jumlah jawaban benar yang dijawab oleh peserta didik saat pelajaran berlangsung. Dengan demikian guru juga tertantang untuk mengulang kembali materi yang belum dikuasi oleh peserta didik; dan (3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan

pembelajaran berbasis game dapat merangsang dan meningkatkan minat peserta didik dan melihat reaksi peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru.

2.4 Kelebihan dan Kekurangan

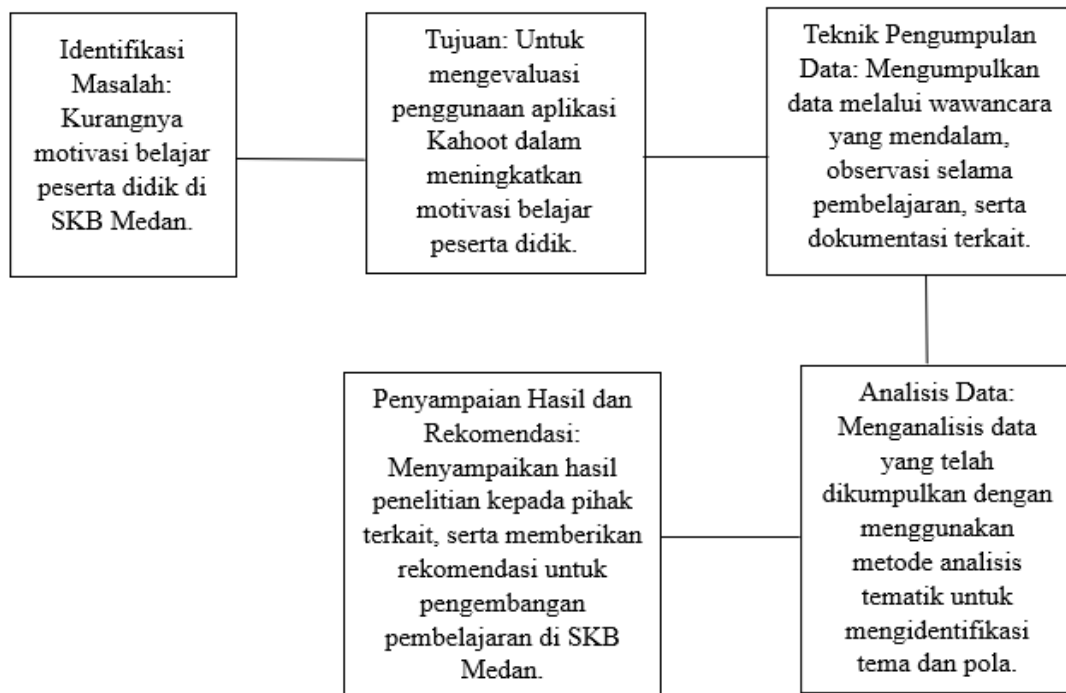
Sebagai sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat diakses secara gratis dan sangat user friendly, kehadiran Kahoot dalam dunia pendidikan sangat membantu para guru dalam membuat variasi pembelajaran. Februari 2019, similarweb melakukan sebuah riset dan mencatat 34 juta pengguna aplikasi ini, hal tersebut membuat Kahoot sebagai media game base learning yang sangat digemari oleh para penggunanya (Putri & Muzakie, 2019:221).

Kahoot dapat dimanfaatkan dengan mudah, pengguna Kahoot tidak perlu menginstal aplikasi Kahoot dalam smartphone, PC, atau laptop karena dikembangkan melalui web base software. Sebagai pengguna, peserta didik tinggal mengakses kahoot.it dan mendapatkan PIN yang tertera di layar smartphone, PC atau laptop yang digunakan. Guru pun dapat dengan mudah mengedit soal-soal yang diberikan dari smartphone tanpa harus menggunakan perangkat komputer dan bisa dilakukan dimana saja. Selain itu, guru akan sangat terbantu untuk membuat feedback dari hasil belajar siswa. Namun Kahoot juga memiliki kekurangan dari beberapa sisi, yaitu perlu jaringan internet yang cukup baik ketika mengakses aplikasi ini, selain itu juga membutuhkan perangkat lain seperti LCD proyektor dan laptop. Selanjutnya, juga perlu didukung dengan kemampuan para guru untuk beradaptasi dengan teknologi dapat dijadikan sebagai sebuah wahana penghubung, sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada si penerima pesan.

METODE PENELITIAN

Diagram Alir Penelitian

Berikut adalah diagram alir yang menggambarkan Langkah-langkah dalam penelitian mengenai penerapan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SKB Medan dengan metode yang digunakan yaitu metode kualitatif.



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

3.2 Karakterisasi dan Analisis Data

Dalam penelitian mengenai penerapan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SKB Medan yang menggunakan metode kualitatif, karakterisasi dan analisis data dilakukan dengan pendekatan yang sistematis. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai karakterisasi dan analisis data yang digunakan:

1. Karakterisasi Data

- Wawancara Mendalam, data utama diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan peserta didik yang telah menggunakan Kahoot dalam pembelajaran. Wawancara dirancang untuk menggali pengalaman subjektif, pandangan, dan perasaan siswa terkait penggunaan aplikasi.
- Observasi Kelas, peneliti melakukan observasi langsung selama sesi pembelajaran menggunakan Kahoot. Observasi ini bertujuan untuk mencatat interaksi, dinamika kelas, dan reaksi siswa terhadap aplikasi.
- Dokumentasi, mengumpulkan dokumen terkait, seperti hasil kuis yang dibuat di Kahoot dan catatan dari diskusi di kelas yang memberikan konteks tambahan.

- Kualitatif Deskriptif, data yang dikumpulkan bersifat naratif, berfokus pada pemahaman pengalaman dan makna yang dihasilkan oleh peserta didik. Ini mencakup perasaan, motivasi, dan tingkat keterlibatan siswa.
- Subjek Penelitian yaitu pendidik dan peserta didik di SKB Medan yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan Kahoot. Karakteristik subjek mencakup variasi dalam usia, latar belakang pendidikan, dan keterampilan teknologi.

2. Analisis Data

- Wawancara yang dilakukan direkam (dengan izin) dan kemudian ditranskripsi secara verbatim untuk menghasilkan teks yang akurat sebagai dasar analisis.
- Analisis Tematik, menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi dan menganalisis tema yang muncul dari data. Proses ini melibatkan:
 - o Menemukan pola yang berulang dalam pengalaman peserta didik.
 - o Mengaitkan tema dengan konteks motivasi belajar dan penggunaan Kahoot.
- Interpretasi Data, menginterpretasikan data dalam konteks motivasi belajar, dengan fokus pada bagaimana Kahoot mempengaruhi pengalaman belajar peserta didik. Ini termasuk analisis mendalam tentang bagaimana siswa merasakan dampak interaktivitas dan keterlibatan dalam pembelajaran.

3 Penyajian Hasil

Laporan Penelitian, hasil analisis disusun dalam laporan yang mencakup deskripsi tema yang ditemukan, kutipan langsung dari peserta didik untuk memberikan konteks pada temuan, serta implikasi dari hasil penelitian untuk praktik pendidikan di SKB Medan.

Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian Student Grand

No.	Jenis Pengeluaran	Jumlah (RP)
-----	-------------------	-------------

1.	Honorarium untuk pembantu pelaksana: petugas laboratorium, pengumpul data, pengolah data, penganalisis data, operator, dan pembuat system, (TIDAK DIBENARKAN DIBAYARKAN DALAM BENTUK HONORARIUM BAGI KETUA DAN ANGGOTA PENELITIAN)	Rp 350.000
2.	Pembelian bahan habis pakai untuk pembelian ATK, fotocopy, surat menyurat, penyusunan laporan, cetak, penjilidan, publikasi, internet	Rp 2.000.000
3.	Akomodasi konsumsi (termasuk konsumsi rapat), transport	Rp 400.000
4.	Sewa untuk peralatan/ mesin/ ruang laboratorium, kendaraan, kebun percobaan, peralatan penunjang pengabdian lainnya	Rp 250.000
Jumlah		Rp 3.000.000

4.2 Jadwal Penelitian

Tabel 4.1 Ringkasan Anggaran Biaya

Kegiatan	Bulan		
	Mei	Agustus	September
Pengajuan Penelitian			
Kemajuan Penelitian			
Penyusunan Laporan			

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai

Hasil Analisis Penerapan Aplikasi Kahoot

Meningkatkan Motivasi belajar siswa yang ada di SKB Amir Hamzah Medan dengan menerapkan aplikasi Kahoot yang sudah dilakukan kepada siswa yang ada disitu. Penggunaan aplikasi Kahoot di SKB Medan memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelebihan seperti pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan

menyenangkan, serta partisipasi aktif siswa menjadi alasan utama mengapa aplikasi ini efektif. Namun, penting untuk tetap memperhatikan tantangan yang ada, terutama dalam hal teknologi dan manajemen waktu, untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

5.2 Luaran yang dicapai

Sebagaimana yang di ungkapkan dimuka, penelitian tentang “Penerapan Aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SKB Amir Hamzah Medan” ini, dimaksudkan untuk mendapatkan luaran yang di targetkan. Sesuai target luarannya, capaian luaran dari penelitian ini dapat diungkapkan sebagai berikut.

1. Publikasi ilmiah pada jurnal nasional/Prosiding

Publikasi ilmiah pada jurnal nasional atau prosiding seminar nasional ini baru dihasilkan dalam bentuk draf artikel. Draft tersebut belum sepenuhnya selesai karena belum direview oleh anggota tim maupun didiskusikan bersama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan Kahoot menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang menggunakan metode tradisional. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi aktif dan keinginan siswa untuk berkompetisi dalam kuis yang disediakan. Aplikasi Kahoot menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi aktif berpartisipasi. Melalui fitur permainan edukatif, siswa merasa lebih terlibat secara emosional, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Ini membantu mengurangi kebosanan yang sering dialami dalam metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan Kahoot adalah kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Dengan mengetahui hasil jawaban mereka segera setelah menyelesaikan kuis, peserta didik dapat memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi. Umpan balik ini berfungsi sebagai motivator tambahan yang meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Penerapan Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa yang menggunakan Kahoot menunjukkan keaktifan yang lebih besar dalam diskusi kelas dan interaksi dengan teman sebaya. Hal ini

menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam tingkat motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan Kahoot (kelompok eksperimen) dan kelompok yang menggunakan metode tradisional (kelompok kontrol). Kelompok eksperimen menunjukkan motivasi yang lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Kahoot sangat relevan untuk generasi digital saat ini, yang lebih akrab dengan teknologi dan aplikasi interaktif. Dengan menggunakan Kahoot, pendidik dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi siswa yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Kahoot di SKB Medan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui platform yang interaktif seperti Kahoot, dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan menciptakan suasana yang lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran sangat dianjurkan untuk dipertimbangkan oleh pendidik dalam upaya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Saran

Adapun beberapa saran yang bisa diberikan, antara lain:

1. Disarankan agar pendidik secara aktif mengintegrasikan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
2. Penting bagi pendidik untuk mengikuti pelatihan mengenai penggunaan teknologi pembelajaran, termasuk Kahoot, agar mereka dapat memaksimalkan potensi aplikasi ini dan mengatasi tantangan yang mungkin muncul selama penggunaannya.

Manajemen sekolah disarankan untuk memberikan dukungan dan sumber daya yang diperlukan untuk penerapan teknologi dalam pendidikan, termasuk anggaran untuk pelatihan dan pemeliharaan perangkat keras dan lunak yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar., 2014, Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Correia, M., & Santos, R. (2017, November). Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education. In 2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE) (pp. 1-4). IEEE.
- Christiani, Natalia,. Adrianto, Hebert., Anggraini, Lya Dewi., 2019, Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Dikelas VII SMP Negeri 38 Padang. J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1 (8), 1935-1940.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf> Dimiyati, dan Mudjiono.
- Hartanti. Dwi, 2019, "Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia", dalam prosiding seminar nasional Kebijakan dan pengembangan pendidikan di era revolusi industri 4.0". Hal 78-85. Diunduh di <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- Latifa, R. M. (2024, April). Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung (pp. 270-279).
- Munadi., 2008, Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Mustikawai, Fenny Eka, 2019, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia", dalam Prosiding Bulan Bahasa, Hal 99- 104.
- Permana, NS (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik, 21 (2), 128-135.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A, 2019, "Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus, 1-7, Diunduh di http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf.
- Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., 2018, Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Rosda Karya.
- Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Wahono, Romi Satria., 2007, "Sistem eLearning Berbasis Model Motivasi Komunitas", dalam Jurnal Teknodik No. 21/XI/Teknodik/Agustus/2007.