

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 4 Satap Biluhu

Suherni*¹, Sri Rahayung Nusi¹, Melisa Pakaya¹, Tri Vinesa Moha¹

¹Universitas Negeri Gorontalo

*Penulis Korespondensi: suherni821@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to determine whether the use of Kahoot learning media has an effect on student learning motivation at SMP Negeri 4 Satap Biluhu. The background of this study is based on the use of digital media, including Kahoot, as an interactive quiz in learning, which can be considered to encourage student motivation and engagement. However, learning media does not always increase student learning motivation if it does not match the students' characteristics. This study uses a quantitative approach with a simple linear regression model. The research sample consisted of 30 students. The research instrument was a student learning motivation questionnaire. Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, linearity tests, and F tests (simultaneous) using the SPSS application. The results of the normality test showed that the data were normally distributed because the Kahoot learning media was $0.17 > 0.05$ and motivation was $0.705 > 0.05$. The homogeneity test produced a significant value of $0.210 > 0.05$, which means the data is homogeneous. The linearity test showed a linear relationship between the variables because the deviation from linearity value was $0.672 > 0.05$. However, based on the F test, the calculated F value was 1.261, which was smaller than the F table value of 2.79 with a significant value greater than 0.05, so there was no significant influence between the Kahoot media on student learning motivation. Thus, it can be concluded that the use of Kahoot media does not affect student learning motivation at SMP Negeri 4 Satap Biluhu. This media can create a fun learning atmosphere, but it cannot increase learning motivation if it is not combined with appropriate learning strategies.

Key words:

Learning motivation, Kahoot media

Riwayat artikel

Diterima:4/12/2025

Diperbaiki:-

Terbit:8/5/2026

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam keberhasilan pada proses pembelajaran siswa. Di mana siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan lebih aktif, antusias, dan memiliki keinginan yang kuat untuk memahami mata pelajaran. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, minimnya partisipasi dalam diskusi, serta rendahnya inisiatif untuk mengerjakan tugas tanpa

paksaan. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal dan rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Meningkatnya motivasi belajar siswa didukung oleh media pembelajaran yang menarik (Lisnani dan Immanuel, 2020). Adanya inovasi dalam pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memberikan dorongan tersendiri bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dapat dijadikan sebagai cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Perkembangan teknologi saat ini membuka peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada abad 21. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mulai banyak digunakan adalah media Kahoot. Kahoot adalah sebuah aplikasi online yang memungkinkan pengguna membuat dan memperestasikan soal-soal dalam bentuk *game* (Iwamoto *et.al*, 2017). Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa mengikuti kuis interaktif secara real-time melalui laptop, tablet, maupun *smartphone*. Media Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Kahoot merupakan salah satu alternatif dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun guru itu sendiri. Kahoot melibatkan hubungan peran aktif siswa dengan rekan-rekannya secara kompetitif terhadap pembelajaran sedang atau telah dipelajarinya (Ahmad, 2007). Dengan memanfaatkan Kahoot, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas menjawab soal, memberikan respon yang cepat, dan bersaing secara sehat dengan teman-teman mereka. Kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan minat, semangat, motivasi, serta rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang selama ini masih rendah. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 4 Satap Biluhu"**, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media Kahoot memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di sekolah.

METODE

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian regresi linear sederhana. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan dan pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat melalui analisis statistik.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Satap Biluhu pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026, setelah proses pembelajaran dengan media Kahoot.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah siswa SMP Negeri 4 Satap Biluhu. Sampel penelitian menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh siswa berjumlah 30 orang dijadikan sampel penelitian.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari:

- Variabel bebas (X) : Penggunaan media Kahoot
- Variabel terikat (Y) : Motivasi belajar siswa

Definis Operasional Variabel

1. Media Kahoot (X) pengkuran dilakukan melalui skor angket persepsi siswa terhadap penggunaan media Kahoot
2. Motivasi belajar (Y) pengkran dilakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar

Teknik Pengumpulan Data

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kahoot
2. Pembagian dan pengisian angket motivasi belajar siswa
3. Pengumplan dan pengolahan data hasil angket menggunakan aplikasi SPSS

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil responden media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil responden media

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Jumlah
1	2	2	2	2	4	5	2	5	3	3	4	4	2	1	3	2	4	3	4	56
2	2	2	2	1	4	5	3	5	3	3	3	5	2	1	3	5	3	4	5	61
3	3	3	2	2	3	3	2	5	3	3	4	4	1	1	4	3	4	3	5	58
4	2	2	2	1	3	5	3	3	3	3	4	4	1	1	2	4	3	3	4	53
5	2	2	2	1	3	3	2	4	3	3	4	5	1	1	3	5	3	2	5	54
6	3	2	2	1	3	3	2	4	3	4	5	5	2	1	3	3	3	3	5	58
7	2	3	2	2	3	5	2	4	4	3	4	4	1	1	2	5	4	3	5	59
8	2	3	3	1	2	5	3	5	5	4	5	5	1	1	2	5	4	3	5	59
9	2	3	2	1	2	5	3	4	3	3	5	5	1	1	3	5	5	2	4	59
10	2	2	2	1	3	4	2	3	3	3	4	3	1	1	2	3	4	3	3	51
11	3	3	3	2	3	5	3	5	3	4	4	5	2	1	3	4	5	3	4	69
12	2	3	3	1	3	5	3	5	4	3	4	5	1	1	2	5	3	3	5	60
13	2	3	2	2	3	5	3	4	5	4	5	5	1	1	3	5	4	3	5	64
14	2	2	3	1	2	5	4	5	4	3	5	5	2	1	2	5	4	4	4	64
15	2	2	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	1	1	2	3	4	3	5	56
16	2	2	2	2	4	5	2	3	2	3	4	5	1	1	2	4	4	3	4	58
17	3	2	2	2	3	5	3	4	4	2	4	5	1	1	2	3	4	2	4	55
18	3	3	3	2	2	5	4	5	4	3	5	5	1	1	3	3	5	3	5	65
19	4	3	2	1	1	3	3	5	2	3	4	4	2	1	2	2	4	3	4	56
20	3	2	2	1	3	5	3	5	3	3	5	5	1	1	2	4	5	3	5	60
21	2	3	2	1	3	4	2	5	4	4	3	4	1	1	2	5	3	3	4	56
22	3	2	2	2	2	5	2	5	3	2	4	4	1	1	2	5	3	3	4	56
23	3	2	2	1	4	5	3	4	3	3	4	5	1	1	2	5	3	3	3	57
24	2	2	2	2	2	5	2	5	4	2	5	5	1	2	2	5	3	3	5	58
25	2	3	3	1	4	4	3	4	3	3	5	4	1	1	3	4	3	3	3	57
26	2	3	2	1	2	5	3	5	3	3	5	5	1	1	2	3	2	4	5	57
27	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	5	5	1	1	3	4	4	3	4	55
28	2	2	2	1	3	5	2	4	4	5	5	4	1	1	2	3	4	3	5	57
29	2	2	2	1	3	3	1	3	3	2	4	5	1	2	2	4	3	3	4	50
30	2	3	1	1	2	4	3	3	3	3	3	4	2	1	3	4	3	4	3	52

Responden Motivasi

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Jumlah
1	4	5	4	5	1	4	5	2	4	2	5	5	1	1	1	4	4	5	4	66
2	5	4	4	4	1	5	3	3	3	3	4	3	3	1	1	3	3	1	5	58
3	5	4	5	4	1	3	1	1	4	5	4	5	1	3	4	5	4	1	5	65
4	5	5	4	5	1	5	5	1	5	3	5	5	1	1	1	3	5	5	5	70
5	5	5	3	5	1	5	5	1	5	3	5	5	1	1	1	3	5	5	5	69
6	5	5	4	3	1	5	5	1	1	2	5	5	1	1	1	5	5	5	5	69
7	5	4	5	3	1	5	2	2	2	1	4	1	1	1	1	1	5	1	5	49
8	5	5	4	4	1	5	3	2	4	2	5	5	2	1	1	4	2	5	5	49
9	5	5	5	5	1	5	3	1	5	3	5	5	1	1	1	5	5	5	5	73
10	5	5	5	4	1	2	2	1	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	65
11	5	5	5	5	1	5	5	2	5	2	5	5	1	1	1	5	5	5	5	73
12	5	3	3	3	1	4	4	1	5	4	5	4	1	1	1	5	5	3	5	62
13	5	5	4	5	1	5	5	2	5	2	5	5	1	1	1	4	5	5	5	71
14	5	5	5	5	1	5	5	5	5	2	5	5	1	5	5	5	5	5	5	84
15	5	5	5	5	1	4	5	1	4	2	5	5	1	1	1	4	5	4	5	68
16	5	5	5	5	1	5	5	1	5	3	5	5	1	1	1	4	5	5	5	72
17	5	5	5	5	1	5	5	1	4	2	5	5	1	1	1	5	5	1	5	68
18	5	5	5	3	1	5	5	1	5	3	5	5	1	1	5	3	5	3	5	66
19	4	5	4	4	1	2	4	1	4	4	4	4	2	2	1	4	4	4	4	63
20	5	5	1	5	5	5	1	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79
21	5	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	2	1	5	1	5	5	5	5	79
22	5	5	4	5	1	5	3	1	5	1	5	5	1	1	1	5	5	1	5	61
23	5	5	4	5	1	5	5	1	5	1	5	5	1	1	5	5	5	5	5	70
24	5	5	5	5	1	5	5	1	5	2	5	5	1	1	5	5	5	5	5	76
25	5	5	5	5	1	5	5	1	5	1	5	5	1	1	1	5	5	5	5	75
26	5	5	5	4	1	1	1	2	1	1	5	4	1	1	1	5	5	1	5	54
27	5	5	5	5	1	5	5	1	5	2	5	5	1	1	1	5	5	5	5	72
28	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	1	2	1	5	5	5	5	76
29	5	5	5	5	1	3	3	2	3	3	5	5	1	1	1	1	5	4	3	60
30	5	5	5	5	1	3	3	1	3	3	5	5	2	1	2	3	5	1	1	57

Tabel 2 Hasil uji normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media	.192	30	.006	.950	30	.171
Motivasi	.099	30	.200*	.976	30	.705

*. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas data sesuai Tabel 2 dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data hasil tes angket yang disebarkan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kolmogorov-smirnov dan Shapiro-Wilk. Karena data nilai df 30, maka dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil analisis tersebut variabel media dan motivasi memiliki nilai yang lebih besar dari taraf

signifikansi yaitu untuk media $0,171 > 0,05$ dan Motivasi $0,705 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa data analisis media Kahoot dan motivasi belajar terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.620	6	15	.210

Uji homogenitas sesuai Tabel 3 dilakukan untuk mengetahui bahwa kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama/homogen. Dasar pengambilan keputusan untuk uji homogenitas ini jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka distribusi data dikatakan homogen. dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka distribusi data dikatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas memiliki nilai yang lebih besar dari taraf signifikansi yaitu $0,210 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa data homogen karena $> 0,05$.

Tabel 4. Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	906.350	14	64.739	.813	.648
Between Groups	Linearity	101.350	1	101.350	1.273	.277
<u>Motivasi</u> * Media	Deviation from Linearity	805.000	13	61.923	.778	.672
Within Groups		1193.950	15	79.597		
Total		2100.300	29			

Uji linearitas sesuai Tabel 4 dilakukan untuk mengetahui bentuk hubungan variabel bebas dan variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan untuk uji linearitas adalah jika nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih dari 0,05, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Dan jika nilai signifikansi *deviation from linearity* kurang dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan hasil uji linearitas di atas memiliki nilai yang lebih besar dari taraf signifikansi yaitu $0,672 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat karena nilai signifikansi *deviation from linearity* $> 0,05$.

Tabel 5. Hasil uji F

ANOVA

media

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	346.167	19	18.219	1.261	.364
Within Groups	144.500	10	14.450		
Total	490.667	29			

Uji F sesuai Tabel 5 dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel independen yang dimasukkan model regresi mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat. Dasar pengambilan keputusan untuk uji F atau uji simultan adalah nilai signifikan dan nilai F tabel. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat pengaruh bersama-sama antara variabel bebas dan variabel terikat. Dan jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Jika nilai F hitung lebih besar dari F tabel maka terdapat pengaruh bersama-sama. Berdasarkan hasil F hitung di atas memiliki nilai F hitung yang lebih kecil dari F tabel yaitu $1,261 < 2,79$. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat karena nilai signifikan $> 0,05$ dan nilai F hitung $<$ dari nilai F tabel.

Analisis yang digunakan adalah mencari hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Untuk mengetahui apakah kedua data signifikan atau tidak, maka dapat dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas serta uji F. Berdasarkan keempat uji tersebut maka hubungan antara media Kahoot dan motivasi belajar siswa tidak signifikan. Hal ini berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian maka tidak terdapat "Pengaruh media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas VII Pada SMP Negeri 4 Satap Biluhu.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data secara statistik menunjukkan bahwa media pembelajaran Kahoot tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Satap Biluhu. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi pendidikan yang menarik tidak selalu menjadi faktor keputusan bagi peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, kemauan belajar, tujuan pribadi, dan kepercayaan disertai kebutuhan atau gaya belajar siswa. Jika siswa sejak awal tidak memiliki minat kuat, penggunaan media digital inovatif tidak serta-merta mengubah motivasi tersebut. Beberapa siswa menggunakan Kahoot hanya sebagai permainan, bukan sebagai sarana pembelajaran. Ketika fokus siswa bukan pada pemahaman materi tetapi hanya pada skor permainan, maka peningkatan motivasi belajar akademik tidak terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bukan faktor utama pembentuk motivasi belajar, melainkan hanya pendukung.

Motivasi belajar dapat muncul apabila kebutuhan belajar siswa terpenuhi, seperti rasa aman, dukungan, penghargaan, dan kebermaknaan pembelajaran. Kahoot memang menyenangkan, namun media tersebut belum sepenuhnya menjawab kebutuhan belajar yang mendalam. Siswa membutuhkan penjelasan konsep, contoh soal bertahap, bimbingan guru, dan afirmasi atas usaha yang mereka lakukan. Pembelajaran berbasis kuis cepat seperti Kahoot cenderung berfokus pada kecepatan menjawab dan ketepatan skor sehingga siswa dengan

kecepatan berpikir berbeda dapat merasa tertinggal. Oleh karena itu, meskipun Kahoot menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, kebutuhan belajar siswa secara mendasar belum terpenuhi, sehingga motivasi belajar tidak mengalami peningkatan.

Pada awal penggunaan Kahoot, kelas menjadi lebih hidup dan siswa tampak antusias. Mereka berlomba menjawab pertanyaan dan merasa bersemangat ketika nama mereka berada di posisi teratas. Namun antusiasme tersebut tidak secara otomatis berubah menjadi motivasi belajar setelah pembelajaran selesai. Setelah permainan berakhir, sebagian siswa kembali pasif, kurang berinisiatif, dan kurang tertarik mempelajari materi lebih lanjut. Ini menunjukkan *motivation to play* $\neq$ *motivation to learn*. Dengan kata lain, Kahoot berhasil membangkitkan kesenangan sesaat, tetapi tidak menumbuhkan motivasi belajar jangka panjang.

Tidak semua siswa nyaman dengan kompetisi. Siswa dengan prestasi tinggi merasa percaya diri karena sering menang, namun siswa dengan prestasi rendah cenderung merasa malu dan tertekan ketika berada pada peringkat terbawah. Beberapa siswa menjadi takut salah dan enggan menjawab cepat. Tekanan psikologis ini secara perlahan mengurangi kepercayaan diri dan menghambat motivasi belajar. Kondisi seperti ini umum terjadi di kelas, ketika pembelajaran berbasis kompetisi hanya menguntungkan siswa tertentu, tetapi tidak ramah bagi semua. Serta kondisi jaringan internet yang tidak stabil dapat menjadi faktor untuk dapat menurunkan semangat siswa dalam permainan games.

Selama permainan Kahoot, sebagian besar siswa menjawab cepat agar peringkatnya naik. Fokus mereka bukan pada memahami pertanyaan, tetapi agar mendapat skor tinggi. Akibatnya, setelah permainan selesai, banyak siswa tidak dapat menjelaskan kembali alasan jawaban mereka. Kondisi ini sesuai dengan literatur yang menyatakan bahwa game-based quiz lebih meningkatkan keterlibatan aktivitas daripada pemahaman konsep jika tidak diikuti penguatan guru. Dengan kata lain, siswa menang dalam game tetapi tidak menang dalam belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data statistik menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan uji F, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Kahoot tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Satap Bilihu. Hal ini diperkuat oleh hasil pengujian yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 serta nilai F hitung lebih kecil dari F tabel, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Hasil tersebut sejalan dengan temuan pada pembahasan yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memang meningkatkan antusiasme siswa pada saat permainan berlangsung, tetapi kesenangan tersebut tidak berkembang menjadi motivasi belajar jangka panjang. Sebagian siswa menggunakan Kahoot sebagai permainan, bukan sebagai sarana memahami materi. Selain itu, faktor internal seperti minat, kemauan belajar, tujuan pribadi, dan kepercayaan diri ternyata lebih dominan dalam membentuk motivasi belajar dibandingkan hanya penggunaan media pembelajaran digital.

Pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot juga tidak memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi semua siswa. Beberapa siswa merasa tertekan karena kompetisi skor, sementara siswa dengan kemampuan lebih rendah cenderung kehilangan percaya diri ketika nilai peringkatnya selalu rendah. Kondisi jaringan internet yang kurang stabil semakin memperburuk kenyamanan belajar sehingga mengurangi motivasi siswa selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kahoot hanya berfungsi sebagai pendukung pembelajaran dan bukan faktor utama penentu peningkatan motivasi belajar siswa. Untuk meningkatkan motivasi belajar, siswa tetap memerlukan pemenuhan kebutuhan belajar seperti bimbingan guru, penjelasan konsep, penghargaan, serta lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung.

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyediakan fasilitas belajar khususnya media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah, membangun budaya yang aktif dan kolaboratif di lingkungan sekolah, meningkatkan fasilitas dan koneksi internet di kelas.

3. Bagi Murid

Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa, dapat memilih lingkungan belajar yang baik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A. (2007). Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Amelia, R., & Aulia, R. (2020). Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Partisipasi dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 9(1), 52–61.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bahar, Herwina, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, dan Linda Astriani. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGERA, Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3 (2).
- Budianto, A. (2019). Media Pembelajaran Kahoot. Jurnal Candi: Yogyakarta.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Daryances, F., & Ririen, D. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa. *Journal of National Science and Intregation*, III(2), 172-186.
- Dewi, V. P., & Karim, H. (2025). Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 6(2), 88–96.
- Emda, Amna. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5 (2), 172–182.
- Fitri, S., & Masitah, W. (2024). Pengaruh Media Kahoot terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam*, 4(2), 115–124.
- 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>
- Hanifah, M. (2021). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1), 31–38.
- Indah, P. & Supriyadi. (2021). Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal MathEdu*, 6(2), 45–53.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>

- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). *Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using KahootTM On Student Performance*. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93.
- Lisnani, Lisnani, dan Gunadi Emmanuel. 2020. Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4 (2), 155–167.
- Ningrum, G., D., K., (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar. *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9 (1).
- Rahayu, N., & Syahputra, F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 44–52.
- Rifa'i, (2012). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. Jogjakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sari, D. A., & Hasan, R. (2023). Respon Siswa terhadap Penggunaan Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 11(2), 58–66.
- Zahra, N. & Ramadhani, L. (2023). Game-Based Learning Menggunakan Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Interaktif*, 5(4), 140–150.