



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 3 (2025) | 1050-1057

 DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i3.1050-1057>

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 2 RANTAU UTARA

Sri Fadhilah*

PPG Calon Guru, LPTK Universitas Labuhan Batu, Indonesia.

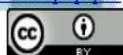
 *e-mail: fadhilah467@gmail.com


Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media interaktif Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Rantau Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SMA Negeri 2 Rantau Utara. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IIS 3 SMA Negeri 2 Rantau Utara pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada penerapan media interaktif Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik, mulai dari tahap pra-tindakan sebesar 40%, pada tahap siklus I sebesar 65%, dan pada tahap siklus II sebesar 92%. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang berupa Kahoot ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik akan belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru, melibatkan emosional peserta didik, dan peserta didik dapat menunjukkan kepuasannya dalam proses pembelajaran sehingga memiliki kesadaran untuk terus memperbaiki proses pembelajarannya dan menambah wawasannya.

Kata Kunci: Media Interaktif, Kahoot, Motivasi Belajar.

Abstract. This study aims to see the effect of Kahoot interactive media in increasing student learning motivation at SMA Negeri 2 Rantau Utara. The research method used is Classroom Action Research (CAR). Classroom Action Research was conducted at SMA Negeri 2 Rantau Utara. The subjects in this study were students of class XII IIS 3 SMA Negeri 2 Rantau Utara in the 2024/2025 academic year with a total of 35 students. The results of the study showed that there was a significant increase in the application of Kahoot interactive media on student learning motivation, starting from the pre-action stage by 40%, at the cycle I stage by 65%, and at the cycle II stage by 92%. Therefore, interactive learning media in the form of Kahoot is very influential in increasing student learning motivation because students will learn in a fun way so that it can involve student activity in the learning process, increase interaction between students and teachers, involve student emotions, and students can show their satisfaction in the learning process so that they have the awareness to continue to improve their learning process and increase their insight.

Keywords: Media Interaktif, Kahoot, Motivasi Belajar.



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ini telah memberikan pengaruh yang cukup besar di berbagai bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Sebagai landasan kemajuan bangsa, pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk manusia menuju kemajuan dan perkembangan. Sesuai dengan Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses yang terencana dan terstruktur yang bertujuan untuk membina lingkungan dan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensinya. Hal ini meliputi pembinaan nilai-nilai spiritual, disiplin diri, karakter, kecerdasan, integritas moral, dan keterampilan praktis yang dibutuhkan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa secara keseluruhan. Salah satu perubahan yang menonjol dalam sistem pendidikan adalah semakin berkembangnya peran media pembelajaran, yang kini berfungsi sebagai alat utama untuk memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik..

Media pembelajaran berperan sebagai alat penting untuk mendukung efektivitas kegiatan belajar mengajar. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media mencakup semua bentuk yang digunakan untuk menyampaikan atau mentransmisikan informasi (Kristanto, 2016). Menurut Hamalik, memasukkan media ke dalam lingkungan pendidikan dapat merangsang minat, meningkatkan motivasi, mendorong keterlibatan dalam pembelajaran, dan bahkan berdampak pada psikologis siswa (Sapriyah, 2019). Di era transformasi digital saat ini, yang sering

disebut sebagai Revolusi Industri 4.0, berbagai format media canggih telah muncul, termasuk media berbasis audio, audiovisual, dan interaktif yang mengintegrasikan fitur-fitur teknologi canggih.

Media pembelajaran interaktif mengacu pada alat pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen seperti hypertext, hypermedia, konten multimedia, sumber daya berbasis daring, dan teknologi smart TV. Menurut Andy, Elaine, dan Finney sebagaimana dikutip dalam Arindiono, media interaktif melibatkan integrasi berbagai format digital—seperti teks elektronik, gambar, animasi, dan audio—dalam platform digital terstruktur yang memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dengan konten untuk tujuan tertentu (Putra & Salsabila, t.t.). Penerapan media interaktif dalam pembelajaran dapat menumbuhkan lingkungan yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, dan memfasilitasi pemahaman dan retensi konten yang lebih baik oleh siswa.

Kahoot merupakan salah satu contoh media interaktif yang digunakan dalam dunia pendidikan. Kahoot merupakan platform digital yang menyediakan berbagai perangkat pembelajaran seperti kuis, survei, dan fitur interaktif lainnya untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Rofiyarti, dalam artikel yang terbit pada Maret 2013, Kahoot! berawal dari proyek kolaborasi yang digagas oleh Jamie Brooker, Morten Versvik, dan Johan Brand di Universitas Teknologi dan Sains Norwegia. Dalam waktu enam bulan, proyek tersebut berkembang menjadi Kahoot!, sebuah platform permainan edukatif yang dapat digunakan secara

gratis dan dapat diakses oleh pendidik maupun peserta didik, dengan syarat tersedianya koneksi internet yang stabil (Tanwir, 2023). Platform ini secara khusus dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan interaksi dengan materi pembelajaran. Misalnya, ketika guru menggunakan Kahoot untuk kuis, siswa dapat menjawab secara langsung dan melihat umpan balik secara langsung, yang akan meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka dalam pembelajaran di kelas.

Motivasi belajar mengacu pada faktor internal dan eksternal yang mendorong individu untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan dan berusaha mencapai tujuan akademis. Beberapa elemen seperti kebutuhan pribadi, minat, tujuan, dan persepsi prestasi berkontribusi untuk membentuk motivasi ini (Hafizah et al., 2024). Cahyani et al. menggambarkan motivasi belajar sebagai dorongan internal yang komprehensif dalam diri siswa yang menghasilkan keinginan untuk belajar dan membantu mereka mencapai tujuan akademis mereka (Wati & Dewi, 2024). Menurut Keller, empat komponen kunci memengaruhi motivasi siswa dalam proses pembelajaran: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan (Anviani & Pujiriyanto, 2022). Dalam konteks penelitian ini, indikator yang digunakan untuk mengevaluasi motivasi belajar meliputi partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, interaksi kelas, keterlibatan emosional, dan rasa pemenuhan pribadi.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, lanskap pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Metode pembelajaran tradisional dan satu arah—di mana guru berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan—

tidak lagi memadai. Untuk memenuhi kebutuhan pelajar yang melek teknologi saat ini, ada permintaan yang semakin meningkat akan model pengajaran yang inovatif dan interaktif yang memanfaatkan teknologi digital. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa dan identitas kewarganegaraan adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran ini dirancang untuk mempromosikan nilai-nilai seperti nasionalisme, prinsip-prinsip demokrasi, dan tanggung jawab kewarganegaraan. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa menganggap PPKn monoton karena kontennya yang sangat teoritis dan kurangnya interaksi yang menarik. Akibatnya, siswa sering kali menunjukkan antusiasme yang rendah terhadap mata pelajaran tersebut, yang secara negatif mempengaruhi motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PPKn.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hafizah dkk. (2024) dengan judul "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Kahoot! di SMA Negeri 4 Kisaran" menemukan bahwa motivasi siswa meningkat secara signifikan dengan penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dari 56% pada prasiklus (berkategori Cukup/C), menjadi 70% pada siklus pertama, dan selanjutnya menjadi 81% pada siklus kedua (berkategori Baik/B). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot! dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di kelas. Berdasarkan tantangan yang telah diidentifikasi sebelumnya dan hasil penelitian ini, penelitian ini difokuskan

untuk menguji pengaruh media interaktif Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Rantau Utara.

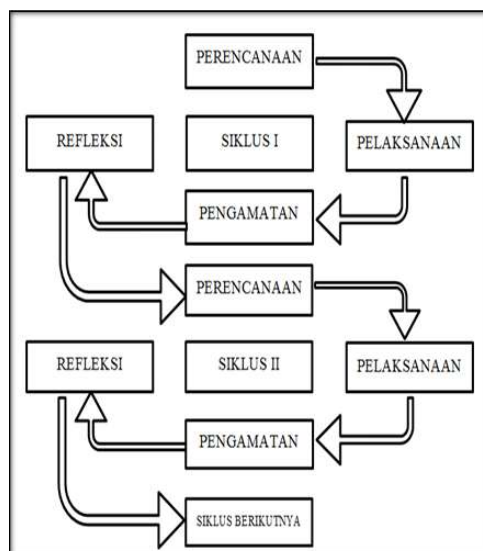
METODE

Bagian penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan salah satu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, baik secara mandiri maupun bekerja sama dengan orang lain, dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan pembelajaran tertentu secara partisipatif dan sistematis. Menurut Kasihani, PTK merupakan salah satu bentuk penelitian praktis yang bertujuan untuk mengatasi dan memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran di kelas melalui intervensi yang terarah (Suhirman, 2021). Model yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti kerangka kerja yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

Penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Suhirman, 2021). Berikut penjelasannya:

- 1) Tahap perencanaan merupakan waktu untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal dan kesimpulan yang ditemukan.
- 2) Tahap pelaksanaan yaitu peneliti sebagai guru model melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dengan menerapkan perangkat pembelajaran yang sudah di rancang.
- 3) Tahap pengamatan merupakan tahap dimana peneliti mendapatkan garis besar mengenai dampak proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 4) Tahap terakhir, refleksi yaitu tahap dimana peneliti melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan.

Model PTK Suharsimi Arikunto dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Rantau Utara. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IIS 3 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 35 orang,

terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Fokus penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Kegiatan

pembelajaran dilaksanakan selama satu kali pertemuan dengan durasi 2 jam pelajaran (2 x 45 menit).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimaksudkan untuk meningkatkan elemen-elemen tertentu dari proses pembelajaran melalui siklus perbaikan yang berkelanjutan. Dengan mengikuti empat tahap PTK, peneliti dapat menentukan area yang memerlukan perbaikan dan merancang strategi yang lebih efektif untuk siklus berikutnya. Tahap refleksi dalam setiap siklus memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang diterapkan dan menyempurnakan media pembelajaran untuk lebih menumbuhkan motivasi siswa. Integrasi media interaktif seperti Kahoot mendorong pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, mendorong partisipasi siswa yang aktif,

dan pada akhirnya berkontribusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan observasi awal di kelas yang dilakukan sebelum intervensi, terlihat jelas bahwa motivasi belajar siswa masih sangat rendah. Hanya sekitar 40% siswa yang tampak memperhatikan dan terlibat selama pelajaran data tersebut di dapatkan peneliti sewaktu pembelajaran dengan peserta didik, sementara 60% sisanya dominan menunjukkan motivasi yang minim. Hal ini tercermin dalam beberapa indikator, seperti terbatasnya partisipasi dalam kegiatan kelas, kurangnya interaksi antara siswa dan guru, kurangnya minat yang terlihat selama pelajaran, dan kurangnya upaya untuk memperluas pengetahuan mereka. Salah satu contoh penting dari motivasi rendah ini adalah siswa yang sering meminta untuk pergi ke kamar kecil dan tidak kembali untuk waktu yang lama. Data dari observasi awal ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Motivasi Belajar Peserta Didik Pra-Tindakan

	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Motivasi Tinggi	14	40%
Motivasi Rendah	21	60%
Total	35	100%

Pada pelaksanaan PTK di siklus I, tahap pertama yang dilakukan adalah merancang perangkat pembelajaran. Dalam merancang pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran, kemudian menentukan asesmen, dan selanjutnya menentukan kegiatan pembelajaran. Adapun materi yang diajarkan guru kepada peserta didik yaitu materi BAB 2: Perlindungan dan Penegakan Hukum di Indonesia, dengan sub materi "Peran Lembaga Penegak Hukum dalam Menjamin Keadilan dan Kedamaian". Pada saat peneliti menjelaskan materi

melalui laptop dan proyektor, peneliti masih menemukan masalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk bermain kuis melalui media pembelajaran interaktif Kahoot. Selama pelaksanaan, peneliti melakukan tahap observasi melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik. Setelah itu, peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Hasil dari refleksi pada siklus ini yaitu peserta didik menunjukkan motivasi belajar kearah yang lebih baik walaupun

belum meningkat secara signifikan karena peserta didik belum terbiasa dengan media pembelajaran yang baru. Sehingga hasil tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk menyusun rencana perbaikan dan penyempurnaan pada siklus selanjutnya.

Pada siklus II, tahap perencanaan dilakukan ulang dengan mempertimbangkan temuan dan umpan balik dari siklus I. Materi dan tugas diperbaharui untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun materi yang diajarkan guru pada siklus II ini yaitu kelanjutan dari materi sebelumnya terkait dengan BAB 2: Perlindungan dan Penegakan Hukum di Indonesia, dengan sub materi "Dinamika Pelanggaran Hukum". Selama tahap pelaksanaan dan observasi pada siklus II, peneliti kembali menerapkan media interaktif Kahoot,

namun disesuaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Observasi ini dilakukan menggunakan lembar yang telah diperbaharui untuk mencatat data yang berbeda dan lebih spesifik mengenai peningkatan motivasi belajar peserta didik. Refleksi pada akhir siklus II melibatkan penilaian menyeluruh terhadap seluruh proses pembelajaran. Informasi ini akan sangat berguna untuk perencanaan pembelajaran di masa yang akan datang, karena media pembelajaran yang digunakan akan terus berkembang dan memberikan manfaat maksimal bagi perkembangan peserta didik. Berikut table observasi terkait dengan pengaruh media interaktif Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Rantau Utara.

Tabel 2. Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Siklus I Dan II

Aspek Penilaian Motivasi Belajar	Siklus I	Siklus II
Keterlibatan aktif peserta didik	62%	93%
Interaksi dalam kelas	70%	90%
Keterlibatan emosional	65%	94%
Kepuasan diri peserta didik	63%	91%
Rata-rata	65%	92%

Merujuk pada data yang disajikan pada tabel di atas, terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa di berbagai aspek setelah penerapan media interaktif Kahoot yang lebih terarah. Dalam hal keterlibatan siswa secara aktif, motivasi meningkat dari 62% pada siklus pertama menjadi 93%, yang mencerminkan peningkatan sebesar 31%. Demikian pula, interaksi siswa di kelas meningkat dari 70% menjadi 90%, yang menunjukkan peningkatan sebesar 20% data ini didapatkan peneliti melihat respon yang

signifikan baik dari peserta didik. Keterlibatan emosional juga mengalami pertumbuhan yang signifikan, meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 94%, meningkat sebesar 29%. Terakhir, aspek kepuasan diri siswa meningkat dari 63% menjadi 91%, yang menandai peningkatan sebesar 28%. Hasil di dapat dari interaksi positif antara pengajar dengan peserta didik ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot yang lebih intensif berdampak positif terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran PPKn.

Peningkatan yang diamati dapat dikaitkan dengan persepsi siswa terhadap Kahoot sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Sifatnya yang interaktif mendorong partisipasi aktif, meningkatkan frekuensi dan kualitas interaksi antara siswa dan guru, serta mendorong keterlibatan emosional selama pelajaran. Selain itu, fitur umpan balik langsung, tempat siswa dapat melihat skor mereka secara langsung, berkontribusi pada rasa puas dan memotivasi mereka untuk meningkatkan pemahaman mereka. Temuan-temuan ini secara kolektif menunjukkan bahwa integrasi media interaktif Kahoot dalam pengajaran di kelas memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Ketika siswa sangat termotivasi, hal itu berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan kinerja akademis secara keseluruhan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif Kahoot memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XII IIS 3 di SMA Negeri 2 Rantau Utara khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Terjadi peningkatan yang signifikan terkait dengan motivasi belajar peserta didik, mulai dari tahap pra-tindakan sebesar 40%, pada tahap siklus I sebesar 65%, dan pada tahap siklus II sebesar 92%. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang berupa Kahoot ini sangat berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik akan belajar dengan cara yang menyenangkan

sehingga dapat melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru, melibatkan emosional peserta didik, dan peserta didik dapat menunjukkan kepuasannya dalam proses pembelajaran sehingga memiliki kesadaran untuk terus memperbaiki proses pembelajarannya dan menambah wawasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anviani, R., & Pujiyianto, P. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Epistema*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.31746>
- Hafizah, Z., Syafitri, E., & Daulay, N. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Kahoot! Di SMA Negeri 4 Kisaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(10). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16895.83367>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (n.d.). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JI>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Suhirman. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis) (H. Efendi, Ed.; Cetakan 1). Sanabil. www.sanabil.web.id

Tanwir, M. (2023). Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah SMAN 4 DKI Jakarta Banda Aceh.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.).

Wati, N. M. S. N., & Dewi, N. W. D. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Widyadari*, 25(2), 303–314. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v25i2.4132>